



Universidad Autónoma de San Luis Potosí

UASLP

Facultad de Ingeniería

Área de Ciencias de la Computación

Alumnos: Salazar Silva Yahir Alejandro

Victor Hernandez Cabrera

Grupo de la Materia: 223403

Materia: Tecnología Orientada Objetos

Horario: 17-18 pm

TEMA: GDD Videojuego The last After
Humanity

Maestro: Ingeniero Daniel Varela Varela

ÍNDICE

HISTORIA DE REVISIÓN	3
RESUMEN	4
Concepto de Juego	4
Puntos Claves	4
Género	4
Público Objetivo	4
Experiencia de Juego	4
METAS DE DISEÑO	4
MECÁNICAS DE JUEGO	5
Núcleo de Mecánicas de Juego	5
Flujo de Juego	5
Fin de Juego	5
Física de Juego	5
Controles	5
MUNDO DE JUEGO	5
Resumen General del Mundo	5
Objetos	6
Personajes	6
Áreas de Juego	6
INTERFACE	6
Flujo de Pantallas	6
Pantallas de Juego	6
HUD	7
ARTE	7
AUDIO	7
Metas Generales de Audio	7
Assets Utilizados de Audio	7
Plataformas Objetivo	8
Herramientas de Desarrollo	8
Licencias y Permisos	8

HISTORIA DE REVISIÓN

Versión	Fecha	Comentarios
12	24 Abril del 2023	Un escenario de prueba para probar los primeros personajes a añadir
13	03 Mayo del 2023	Un escenario con el protagonista, enemigo, achero, plataformas activos
14	13 Mayo del 2023	Menus,Acto1,daño con balas a enemigo y protagonista,achero 2 y cambio de direcciones y sprites a todos los enemigos agregados
16	20 de Mayo del 2023	Acto 2,primer jefe enemigo,música agregados,alienD agregado,power ups se añadieron
18	29 de Mayo del 2023	Acto 3,transiciones,prologo,menú de muerte ,música final y segundo jefe añadido.

RESUMEN

02 de Junio 2023.

SanLuisPotosí,SanLuisPotosí

The last after humanity es un juego 2d tipo arcade que sus mecánicas de juego varían en cada acto, además de una historia de un futuro postapocalíptico no muy gentil con la humanidad pero con espíritu de supervivencia y heroísmo.

Puntos Claves

Un comienzo tranquilo que cambia tus emociones conforme avanzas.

Una mecánica diferente en cada acto.

Escenarios diferentes y congruentes a la historia.

Variación de enemigos por nivel.

Música épica perfecta para cada acto de la historia.

Género

Es un juego arcade 2D

Público Objetivo

Dirigido a niños mayores de 6 años, contiene escenas con violencia y sangre.

Experiencia de Juego

Comienzas en una atmosfera de misterio y algo oscura ,después en un ambiente hostil y de guerra ,tomas calma y esperanza de ganar para en ese mismo acto perder toda esperanza y solo con el objetivo de salvar a cuantos puedas y a ti mismo.Es una montaña de emociones que sube y baja en cuestión de segundos.

METAS DE DISEÑO

Acto 1:Un ambiente misterioso pero con inicios de explorar.

Acto2 :Introducir al jugador en un ambiente hostil, donde 2 bandos pelean por ganar.

Acto 3:Un momento de calma y esperanza militar .

Acto 3 p2:Una situación critica, tu hogar está siendo destruido.

Acto43 p3:Un ambiente triste y vengativo pero con un toque de esperanza por salvarse .

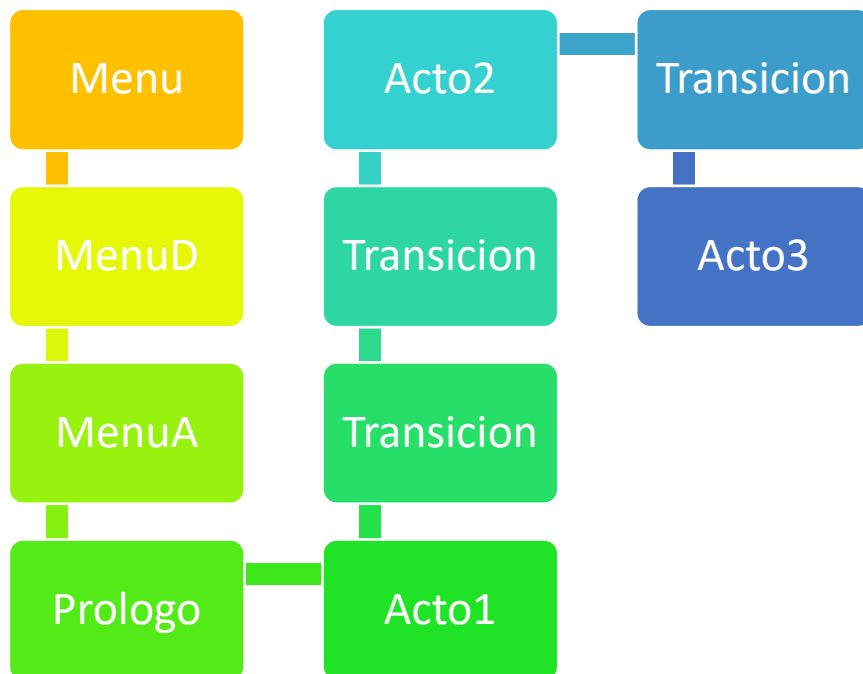
MECÁNICAS DE JUEGO

Acto 1: Explora un poco y familiarízate con los controles ,dispara ,salta o corre tomando tu tiempo.

Acto 2: No quites la mano de la tecla de disparo y empieza a agilizar tu mano con las flechas ,conoce al primer jefe mientras avanzas dispara.

Acto 3: Explora un momento, toma una buena posición y dispara y muévete como puedas que los enemigos sobran y uno nuevo se integra.

Flujo de Juego



Fin de Juego

Después de terminar el acto 3 se muestra la pantalla de Muerte.

Si tus vidas son 0 se muestra una pantalla de Muerte.

Controles

Flecha izquierda: Se desplaza hacia la izquierda.

Flecha derecha: Se desplaza hacia la derecha.

Flecha arriba: Salta (si se presiona solamente 2 veces hace salto doble)

Tecla espacio: Disparar

MUNDO DE JUEGO

La historia comienza en 2050 Contándonos como la vida en la tierra se fue desvaneciendo y como la humanidad se vio obligada a partir en naves en busca de un nuevo mundo para habitar. Nuestro protagonista canon es un soldado de Asxot, un humano cualquiera que nació con modificaciones genéticas brindadas por los cambios de atmosfera en la Tierra, debido a estos cambios es considerado mas fuerte, rápido, resistente que un humano promedio antes del año Vandel. Su misión principal será explorar el nuevo mundo junto a reconocimiento, así como también defender a Sabana de cualquier amenaza. Su misión cambiara para salvar a la trpulación restante de Sabahana

Obletos

Píldora roja:

Recupera toda tu barra de salud, se obtiene al derribar un enemigo volador.

Píldora verde:

Llena tu power up de disparo, se obtiene al matar a un acheró.

Personajes

Enemigo-Enemigo volador con un potente disparo y velocidad increíble, para eliminarlo tendrás que brincar.

Acheró-Existen 2 tipos pero por la jugabilidad se dejó su segunda versión que te persigue e intenta aplastar con su enorme hacha.

alienD-Un alienígena alto con pies de pollo, sus ráfagas de disparo son muy fuertes, y su velocidad de disparo es acompañada con otro tipo de proyectil que sale de su cola.

Jefe2:Una araña gigante que tratará de aplastarnos

Jefe:Un especie de monstruo algo grande que cuenta con 2 bastones que al tocar el suelo generan una explosión, además que su aspecto indica que ha cazado a otros soldados de tu mismo rango, esto por el simbolizante casco igual al tuyo que porta en su hombrera.

protá-. Nuestro protagonista es un soldado de Asxot, un humano cualquiera que nació con modificaciones genéticas brindadas por los cambios de atmósfera en la Tierra, debido a estos cambios es considerado más fuerte, rápido, resistente que un humano promedio antes del año Vandel.

protá2-Es un soldado de la Vanguardia secreta de la URSS tu cuerpo ha sido modificado para mejorar tus habilidades en combate, tu principal función son misiones de guardia a capitanes o miembros importantes, y misiones clasificadas como suicidas.

Áreas de Juego

Acto1.

Un planeta que parece solitario pero habitable, visitamos un laboratorio para después escapar a campo abierto.

Acto2.

Un ambiente verde, pero con guerra de por medio, fuego, balas, disparos y explosiones con algunos cadáveres aliados y hostiles por el suelo.

Acto3.

Una atmósfera de un hogar militar tranquilo y seguro, para después volverse una zona de guerra donde tu bando está perdiendo la guerra y el enemigo está a nada de conseguirlo.

Acto 3.2

Un lugar lluvioso y en partes bajo tierra, triste pero con compañía

Acto 3.3

Dentro de una nave enemiga se crea una atmósfera de terror, pero superada por estrategia y venganza.

INTERFACE

02 de Junio 2023.

SanLuisPotosí, SanLuisPotosí

1-MENU

2 botones uno para salir otro para Jugar.

2-MENUD

3 botones para seleccionar la dificultad del juego.

3-MenuA

2 botones para seleccionar a tu personaje

4-Prologo

Pequeña cinemática de introducción a la historia ,que se puede omitir.

5-Acto 1 Escenario tranquilo al inicio para después ser hostil y pasar a Transición para el Acto 2

6-Transición Pequeña cinemática para el Acto2

7-Acto 2 Escenario hostil y verde .

8-TransiciónPequeña cinemática para adentra al Acto 3

9-Acto 3 Escenario en un inicio tranquilo y a medida que se avanza es triste y destruido.

10-Pantalla de muerte

Escenario cuando llegas al final del acto 3 y cuando se terminan tus vidas.

HUD

Barra de vida y UP de vida

Si se recibe daño dependiendo de que bala enemiga sea ,esta se ve reducida hasta agotarse y disminuirá un Up ,si se toma una píldora roja recuperara la barra completa pero no el Up de vida.

Power up de disparo

Si se recolectan 12 píldoras verdes tus balas hacen el doble de daño.

ARTE

ACTO 1

Un ambiente hostil y misterioso.

ACTO 2

Un ambiente de guerra y explosivo.

ACTO 3

Un ambiente militar y cambia a supervivencia.

ACTO3.1

Un ambiente triste y desalentador en compañía.

Acto 3.2

Un ambiente hostil y vengativo.

AUDIO

Metas Generales de Audio

Menu-musica esperanzadora y algo triste.

Acto1-Musica relajante

Acto1.2-Musica de escape

Acto2-Musica de combate

Acto 3-Musica de ambiente militar y combate.

Assets Utilizados de Audio

Menu-

Queen Ultimatum Gears 5 OST.

Prologo-

Halo Infinite Unreleased Music Awakening (opening cutscene music).

Acto1-

Halo 3 ODST Original Soundtrack 04 Rain (Deference for Darkness).

Halo Wars 2 Original Soundtrack Catastrophic Failure

Acto2-

Sword Base-Halo reach

HALO INFINITE OST 04 GBRAAKON ESCAPE.

Acto3-

Echo216-Halo infinite

We're The Desperate Measures (ODST Theme).

The package-Halo reach ost.

Disparo-

DMR EFECTO DE DISPARO HALOSPOTMOTION

Plataformas Objetivo

<http://a.uaslp.mx/proyectostoo>)

Herramientas de Desarrollo

Greenfoot.

Licencias y Permisos

-Licencia de desarrollador de Microsoft

Gbraakon Escape · Curtis Schweitzer

Halo Infinite

© Microsoft Corporation

Curtis Schweitzer

Martin O'Donnell – Tema