|  |  |
| --- | --- |
| Plantilla del Documento de Diseño | |
| Campo | Descripción |
| Concepto | |
| Título | Resident Evil: Scape to Raccoon city |
| Estudio / Diseñadores | Andrés Felipe Ramírez Correa.  Carolina Raigosa Hernández |
| Género | Arcade |
| Plataforma | Computadora Personal. |
| Versión | 1.0 |
| Sinopsis de Jugabilidad y Contenido | El objetivo de este juego es escapar de Raccoon City, recolectando municiones. El primer nivel es un laberinto, el segundo nivel es una plataforma en la cual se enfrenta a varios enemigos y el último nivel es el del boss. |
| Categoría | Laberinto con un jugador y varios enemigos estilo Pac-Man, la principal diferencia es la dimensión del laberinto.  Plataforma estilo space invader con la diferencia de que los enemigos son zombie y no naves, y un protagonista principal. |
| Licencia | Basado en el juego Resident Evil. |
| Mecánica | El jugador se mueve alrededor del laberinto recolectando municiones que le servirán para el siguiente nivel, esto lo hace con las flechas del teclado. En el segundo nivel el jugador debe asesinar zombies disparándoles, esto lo hace con la barra espaciadora  también debe capturar las bonificaciones del nivel para poder avanzar al boss final. |
| Tecnología | Lenguaje utilizado: Python-pygame Sonidos descargados de la red |
| Público | Juego dirigido a jóvenes y jugadores casuales. |
| Historial de versiones | |
| Primera versión del juego. | |
| Visión general del juego | |
| Debe de establecer la visión y el enfoque del juego que guiará al proyecto hasta el final del proceso. El resumen debe mencionar lo más interesante, las ventajas y lo original del juego. ¿Por qué las personas jugarían este juego? La estructura de los párrafos es similar a un ensayo, una introducción debe de abarcar todos los aspectos importantes mientras que los párrafos subsecuentes deben detallar lo mencionado en la introducción. Al final, la conclusión debe dejar al lector entusiasmado y emocionado por jugar el juego. PREGUNTAR | |
| Mecánica general del juego | |
| El jugador se mueve alrededor del laberinto recolectando municiones, estos movimientos los hace por teclado.  En el segundo nivel lo que hace el jugador es asesinar zombies disparándoles con la barra espaciadora, se mueve en la pantalla con las flechas del teclado.  En el nivel del boss el objetivo es derrotarlo para poder escapar de la cuidad. | |
| Cámara | 2D |
| Periféricos | Teclado. |
| Controles | Fechas del teclado: Arriba, abajo, izquierda y derecha estas mueven al jugador a arriba, abajo, izquierda y derecho respectivamente Barra espaciadora: Dispara las balas.  Tecla O: Sirve para abrir las instrucciones del juego  Tecla I: Sirve para activar el sonido Tecla U: sirve para desactivar el sonido Tecla P: Sirve para pausar el juego |
| Puntaje | El puntaje se mide en número de cajas de municion quesos recolectados 1 caja= 1 punto 2 cajas = 2 puntos y así sucesivamente.  No hay tabla de puntajes  Si el jugador pierde no hay puntaje. |
| Guardar/Cargar | No hay opción de guardado. |
| Estados del jugador | |
| Preguntar relaciones entre los estados, si del Menú Principal se puede ir al Menú de Opciones, ¿Cómo lo hace? ¿Qué se ejecuta? ¿Qué interfaz muestra? | |
| Interfaces | |
| Nombre de la pantalla | El nombre de la pantalla, si es el Menú Principal o el H.U.D. (Heads-up Display). |
| Descripción de la pantalla | ¿Para qué sirve esta interface? |
| Estados del juego | Enlistar todos los estados de juego que invoquen esta pantalla así como también los estados que se puedan invocar en ella. |
| Imagen | Una imagen que muestre en concepto cómo se vería la pantalla. |
| Niveles | |
|  | |
| Titulo del nivel | El nombre del nivel |
| Encuentro |  |
| Descripción |  |
| Progreso |  |
| Enemigos |  |
| Items |  |
| Personajes |  |
| Música y Efectos de Sonido |  |
| Referencias de BGM y SFX |  |
| Progreso del juego | |
|  | |
| Personajes | |
|  | |
| Nombre del personaje |  |
| Descripción |  |
| Imagen |  |
| Concepto |  |
| Encuentro |  |
| Habilidades |  |
| Armas |  |
| Items |  |
| Personaje No-Jugable |  |
| Enemigos | |
| Nombre |  |
| Descripción |  |
| Encuentro |  |
| Imagen |  |
| Habilidades |  |
| Armas |  |
| Items |  |
| Habilidades | |
|  | |
| Armas | |
|  | |
| Items | |
|  | |
| Guión | |
|  | |
| Logros | |
|  | |
| Codigos secretos | |
|  | |
| Música y Sonidos | |
|  | |
| Imagenes del concepto | |
|  | |
| Miembros del equipo | |
|  | |
| Detalles de producción | |
| Fecha de Inicio |  |
| Fecha de Terminación |  |
| Presupuesto |  |