

Tabla 3. Plantilla del Documento de Diseño	
CAMPO	DESCRIPCIÓN
CONCEPTO	
Título	Volviendo de la muerte
Estudio/Diseñadores	Fernando Giraldo / Nicolás Cardona / Cristian Ramírez
Género	Aventura / Plataforma
Plataforma	PC
Versión	1.0
Sinopsis de Jugabilidad y Contenido	El narcotraficante 70 es atacado por un demonio y se convierte en la muerte o un personaje mejor conocido como huegos. Un juego de plataforma que se basa en jugabilidad 2D.
Categoría	Este juego es distinto de muchos de plataforma ya que los juegos suelen ser sólo de temáticas muy básicas, en este caso se trata de volver de la muerte, algo que se considera imposible pero en este juego no lo es.
Licencia	GNU
Mecánica	Avanza entre obstáculos y las propias adversidades que el juego propone para lograr la misión de éste.
Tecnología	1gb RAM, tarjeta de vídeo, 512 Mb de espacio libre, procesador 2 núcleos, Pygame, tarjeta de sonido estándar.
Público	Jugador casual, entre 8-60 años
VISIÓN GENERAL DEL JUEGO	
En un mundo en el que los juegos básicos de plataforma han perdido popularidad, éste volverá a atraerte hacia él puesto que como se explicaba anteriormente trae una temática bastante interesante que sin duda alguna logrará cautivarte.	
MECÁNICA DEL JUEGO	
Esta sección esencialmente describe lo que el jugador puede hacer y cómo puede hacerlo. Describir las acciones del jugador, de preferencia en secuencia a cómo será en el juego.	
Cámara	2D
Periféricos	KEYBOARD
Controles	MOVIMIENTO (UP, LEFT, RIGHT) DISPARAR (SPACE, X)
Puntaje	LOGRAR EL MÁXIMO PUNTAJE RESPECTO A LAS OLEADAS DEL JUEGO.
Guardar/Cargar	Durante el juego no se guarda ningún proceso.


ESTADOS DEL JUEGO


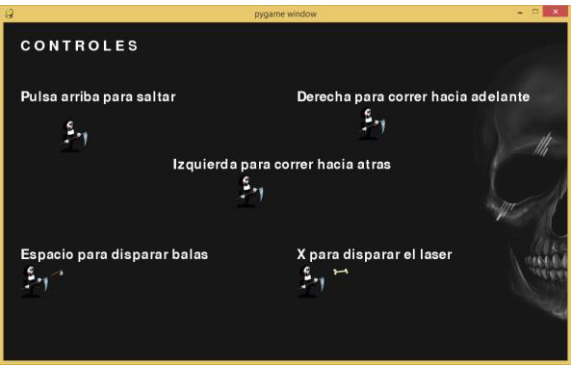
Existen diferentes estados en este juego los cuales son:

- Menú Principal: en este estado del juego se podrán observar 2 distintos botones lo cuales serán jugar para empezar la aventura y salir para terminar con el juego.
- Instrucciones: cuando esta en este estado mostrara unas imágenes el cual explicara cómo podrá jugar con el personaje y que se debe hacer, para avanzar hacia el juego basta con dar click en la ventana.


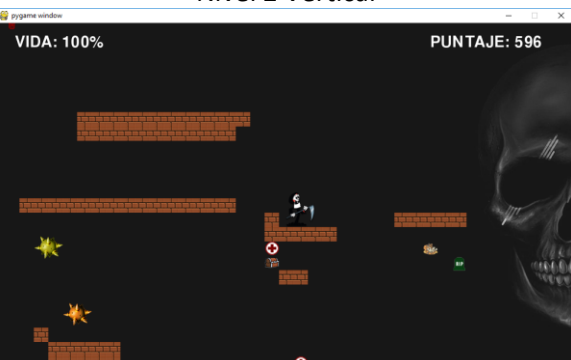
INTERFACES

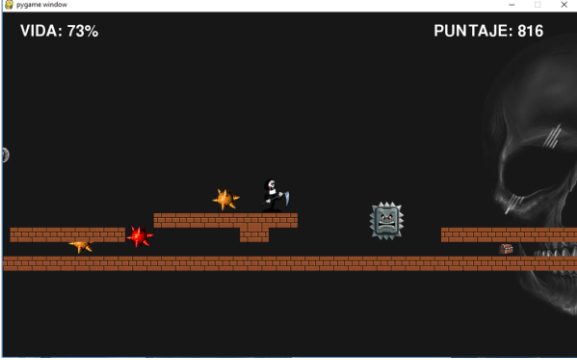








Las interfaces dan la pauta a la interactividad que tiene el jugador con el juego, en esta sección se debe de describir la apariencia del juego, es decir, colores y temática. Es importante dejar una impresión visual en el jugador y obviamente debe de estar relacionada con el concepto del juego.





Nombre de la Pantalla	Menú principal e Intros
Descripción de la Pantalla	Permite la elección de las distintas opciones del juego
Estados del Juego	Partida nueva, puntajes, reseña del juego.
Imagen	

	 
--	---

NIVELES

<p>Título del Nivel</p>	<p>Nivel 1 Horizontal</p>  <p>Nivel 2 Vertical</p> 
-------------------------	---

	<p>Nivel 3 Horizontal</p> 
Encuentro	Estos son los diferentes niveles
Descripción	La dificultad de los enemigos, cambio de mapa.
Objetivos	Al avanzar alrededor del escenario del juego.
Progreso	Empieza inmediatamente el segundo nivel
Enemigo 1	
Enemigo 2	
Enemigo 3	
Enemigo 4	
Enemigo 5	
Enemigo Líder	
Ítems	
Personajes	

PERSONAJES	
Nombre del Personaje	70 (La muerte)
Descripción	Calavera con vestido
Imagen	
Concepto	Es un personaje de una serie animada que se ha caracterizado por hacer de las tardes de los niños más amenas, el nombre de la serie es Billy y mandy, y en este caso el personaje principal es HUESOS
Encuentro	En el inicio del juego el personaje principal empieza su travesía.
Habilidades	Poder desplazarse por todo el escenario
Armas	
ENEMIGOS	
Los enemigos obstaculizan el progreso del jugador, pueden ser máquinas, otros personajes, monstruos, etc.	Son bolas que en algunas ocasiones están quietas, otras haciendo movimiento vertical y horizontal y una que otra persigue a 70 (Huesos).
Nombre	Bolas (Mangual)
Descripción	Son bolas de colores con la que te topas durante todos los niveles, y que además de dificultar tu paso, te quitan vida.
Imagen	
Habilidades	Quitar vida dependiendo del color de la bola.
Armas	
Ítems	No
HABILIDADES	
Personaje principal: Desplazamiento libre por el mapa Enemigos: Bolas de colores (Quitarle vida al personaje principal)	
LOGROS	

A medida que vaya avanzando mediante el escenario se aumenta el sistema de puntaje y esté establece la diferencia entre los logros que el jugador pueda obtener en una partida.

CÓDIGOS SECRETOS

No tendrá atajos, ni trucos que pueda modificar la jugabilidad original.

MÚSICA Y SONIDOS

La música irá cambiando dependiendo el escenario, la misión es tener un sonido pertinente dependiendo la situación (Vida) en la que se encuentre el jugador principal

MIEMBROS DEL EQUIPO

Nicolás Cardona: Diseñador gráfico y programador secundario

Cristian Ramírez: Programador secundario

Dubel Fernando Giraldo: Programador principal

Fecha de Inicio	28/11/2016
Fecha de Terminación	09/12/2016
Presupuesto	Nuestros propios dispositivos.