


Tabla 3. Documento de Diseño	
CAMPO	DESCRIPCIÓN
CONCEPTO	
Título	After The Apocalyptic
Estudio/Diseñadores	Batken Studio/Juan Pablo Torres ,Daniel López
Genero	Acción Aventura, Survival
Plataforma	Computador personal
Versión	0.1
Sinopsis de Jugabilidad y Contenido	<p>La historia se sitúa en el año 2020, Cuando el sol produce una llamarada exorbitante que causa que gran parte de la población en la tierra se muera incinerada (Ahí termina como el prólogo).</p> <p>Tiempo después nos remontamos en el año 2025, en la ciudad de “Santa Rosa” (este nombre puede recibir cambios) un indigente de nombre “Juan” (este nombre puede recibir cambios en su momento) es el único sobreviviente en la ciudad de aquella catástrofe sucedida en el año 2020, En una noche cualquiera se encuentra con una joven de nombre “valentina” la cual que se había separado de unos "sobrevivientes que venían de Marsella buscando provisiones", la joven rogo y suplico ayuda pero el Juan se negó por un motivo y era que en esa ciudad ya quedaban pocos recursos para sobrevivir así que era él o ella, Juan (en este caso) empieza a caminar como todos los días en busca del sustento diario, la joven lo seguía de arriba para abajo hasta que hubo un momento en donde la joven desapareció y esto pareció importarle poco a “Juan”; Juan siguió con su camino hasta que por fin encontró sus provisiones, el clima cambio y junto con el comenzó la lluvia, “Juan” no tuvo de otra que irse para su refugio mirando a sus alrededores y dándose cuenta que aquella mujer llamada “valentina” había desaparecido; después que la lluvia se detuvo Juan se sintió preocupado al ver que “valentina” no había regresado así que decidió salir en busca de ella, después de buscarla por un largo tiempo la encuentra a la orilla del camino, este la mira fijamente y se da cuenta que se parece mucho a una persona que alguna vez fue muy especial para él, después Juan emprende una aventura en busca suministros para la supervivencia ella y él.</p>
Categoría	El juego más parecido es The Last Of Us, la diferencia principal es que en TLOU los enemigos son una especie de infectados debido a una pandemia mientras que en After The Apocalyptic aparecen enemigos con transformaciones genéticas, también se diferencia en el género, After The Apocalyptic tiene survival y en TLOU survival horror.
Licencia	<p>Copyright (c) <2016> <Juan Pablo Torres, Daniel Lopez ></p> <p>Se concede permiso por la presente, de forma gratuita, a cualquier persona que obtenga una copia de este software y de los archivos de</p>

	<p>documentación asociados (el "Software"), para utilizar el Software sin restricción, incluyendo sin limitación los derechos de usar, copiar, modificar, fusionar, publicar, distribuir, sublicenciar, y/o vender copias de este Software, y para permitir a las personas a las que se les proporcione el Software a hacer lo mismo, sujeto a las siguientes condiciones:</p> <p>El aviso de copyright anterior y este aviso de permiso se incluirán en todas las copias o partes sustanciales del Software.</p> <p>EL SOFTWARE SE PROPORCIONA "TAL CUAL", SIN GARANTÍA DE NINGÚN TIPO, EXPRESA O IMPLÍCITA, INCLUYENDO PERO NO LIMITADO A GARANTÍAS DE COMERCIALIZACIÓN, IDONEIDAD PARA UN PROPÓSITO PARTICULAR Y NO INFRACCIÓN. EN NINGÚN CASO LOS AUTORES O TITULARES DEL COPYRIGHT SERÁN RESPONSABLES DE NINGUNA RECLAMACIÓN, DAÑOS U OTRAS RESPONSABILIDADES, YA SEA EN UN LITIGIO, AGRAVIO O DE OTRO MODO, QUE SURJA DE O EN CONEXIÓN CON EL SOFTWARE O EL USO U OTRO TIPO DE ACCIONES EN EL SOFTWARE.</p>
Mecánica	La jugabilidad es sencilla pues se maneja con las flechas del teclado sus acciones se hacen con z y x es solo recorrer un mapa para encontrar objetos que le permitan sobrevivir
Tecnología	<p>Hardware:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Core i3 a 2.90 GHz - 4 RAM - Intelgraphics 1000 <p>Software:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Python con la librería pygame
Publico	Este juego está orientado para todo tipo de jugadores, tanto principiantes como expertos, la edad recomendada es de +6
HISTORIAL DE VERSIONES	
Esta es la primera versión del documento	
VISION GENERAL DEL JUEGO	
Este juego esta enfocado a todo tipo de publico aunque se recomienda tener +6 años para poder entender y disfrutar plenamente la historia, las personas se sentirán atraídas por este juego después de leer la sinopsis, ya que se sentiran enganchados con la trama y con la historia "Juan" y "Valentina".	
MECANICAS DEL JUEGO	
Cámara	Juego 2D donde el jugador tendrá una perspectiva en 3 persona
Periféricos	Teclado
Controles	<p>Flecha arriba: Saltar</p> <p>Flecha derecha: Avanzar</p> <p>Flecha izquierda: Atrás</p> <p>X: Disparar</p> <p>Z: Coger objetos</p>

Puntaje	Cada vez que se destruya a un enemigo se ganara un puntaje determinado, por cada subnivel también se ganara un puntaje determinado.
Cargar/Guardar	Se guardara en cada la mitad de nivel, en el menú principal estará el cargar.
ESTADO DEL JUEGO	
El juego está en su etapa de desarrollo y próximo a sacar su beta	
INTERFACES	
Nombre de la pantalla	Menú principal
Descripción de la pantalla	Esta interfaz sirve para ir a opciones, iniciar el juego, cargar
Estados del juego	Invocan: <ul style="list-style-type: none"> - Menú opciones - Cargar - Iniciar el Juego - Salir - Fin del juego
Imagen	
Nombre de la pantalla	Opciones
Descripción de la pantalla	Esta interfaz permite el cambio de los controles básicos
Estados del juego	Invocan: <ul style="list-style-type: none"> - Menú principal
Imagen	
Nombre de la pantalla	Menú Pausa
Descripción de la pantalla	Esta interfaz permite pausar el juego en cualquier momento mientras el juego este iniciado
Estados del juego	Invocan: <ul style="list-style-type: none"> - Opciones - Fin del juego - Menú principal
Imagen	
NIVELES	

Título del nivel	Primer Sub-Nivel
Encuentro	Inicio del juego
Descripción	Este nivel se centrara mas que todo en el comienzo de la historia, el personaje saldrá a recorrer el mapa y ahí se encontrara a una mujer ya descrita en el resumen del juego, a su misma vez se encontrara con los enemigos mas básicos del juego.
Objetivos	El objetivo principal es conseguir los recursos más importantes los cuales son vitales para poder sobrevivir.

Progreso	Se desplegará un mensaje en la pantalla que diga bienvenido al nivel final, apenas es el comienzo.
Enemigos	-Babusol -magna -gamnata
Items	Carne que actuara como un elixir de vida Modificador de vida, esta incrementara la vida cierto porcentaje
Personajes	-Juan -Valentina -Babusol -magna -gamnata
Boceto	
Música, efectos y sonidos	Aun por definir
Referencias BGM y SFX	
Titulo del nivel	Segundo Sub-Nivel
Encuentrio	Aproximadamente en el 40% del juego
Descripcion	En este se nivel se conserva la dinámica del juego, buscar y explorar para conseguir los recursos necesarios para la supervivencia, en este se tendrá que enfrentar a varios enemigos los cuales le impedirán llegar a los recursos con facilidad y a su vez con el enemigo final.
Objetivos	El objetivo principal es conseguir los recursos los cuales son vitales para poder sobrevivir pero con una dificultad aun mas elevada y con diferentes enemigos.
Progreso	Al acabar con el segundo sub-nivel se desplegara un mensaje que dice: Felicidades, has terminado la beta abierta de After the apocalyptic.
Enemigos	-Babusol -magna -gamnata -Arbolius Canibal -The first
Items	Carne que actuara como un elixir de vida Modificador de vida, esta incrementara la vida cierto porcentaje Pocion de envenenamiento
Personajes	-Juan -Valentina -Babusol -magna -gamnata -Arbolius canibal









	-The first
Boceto	
Música, efectos y sonidos	Aun por definir
Referencias BGM y SFX	
PROGRESO DEL JUEGO	
Cuando se pase este nivel se acabara la beta abierta de "After the Apocalyptic"	
PERSONAJES	
Nombre	Juan
Descripción	El personaje es un ser humano cuyo color de piel es blanco, su traje está cubierto en un camuflaje color verde y azul
Imagen	
Concepto	El personaje es el protagonista principal, el pasado de él está conformado de momentos tristes y de momentos alegres, a sus 25 años perdió a la persona que más amaba y aunque él tenía una vida feliz con sus amigos y familia después de la llamarada todos ellos murieron. Después de la llamarada, en el año 2025 encontraría una razón para vivir ya que se encontraría una joven que le haría recordar ese amor que alguna vez supo tener.
Encuentro	Inicio del juego
Habilidades	Ninguna
Arma	Pistola
Items	Pistola
Nombre	Valentina
Descripción	Mujer rubia de color de piel blanco, vestio naranja
Imagen	
Concepto	Esta mujer es un personaje secundaria que hace parte de la vida amorosa de Juan, es muy importante para él ya que cada día le da ánimos de salir por los suministros y de seguir adelante para poder sobrevivir
Encuentro	En diferentes partes del juego
Habilidades	Ninguna
Armas	No registra
Items	No registra
ENEMIGOS	
Nombre	Babusol
Descripción	Es una babosa que debido a la alta radiación solar sufrió una modificación genética

Imagen	
Habilidades	Escupe un tipo de baba de color (color por definir)
Armas	Ninguna
Items	Ninguno
Encuentro	Al principio del juego
ENEMIGOS	
Nombre	Arbolius Canibal
Descripción	Un árbol de color gris que tiene en sus ramas trapos de ropa que se llevó el viento después de lo ocurrido en el año 2020
Encuentro	Punto de referencia más o menos en la mitad del juego
Imagen	
Habilidades	Tirar murciélagos
Armas	Ninguna
Ítems	Ninguna
ENEMIGOS	
Nombre	Magna
Descripción	Enemigo estático de color morado el cual obstruirá el camino del jugador
Encuentro	Se puede encontrar en cualquier parte del juego
Imagen	
Habilidades	Una bala cilíndrica de color (Por definir)
Armas	Ninguna
Ítems	Ninguno
ENEMIGOS	
Nombre	Gamnata
Descripción	Personaje en forma de hongo de color beige
Encuentro	Se puede encontrar en cualquier parte del juego
Imagen	
Habilidades	Dispara en forma de esporas
Armas	Ninguna
Items	Ninguno
ENEMIGOS	
Nombre	The first

Descripción	Una bestia desconocida de un color café
Encuentro	Al final del juego
Imagen	
Habilidades	Lanza una bala desconocida de color negro
Armas	Ninguna
Ítems	Ninguna
Habilidades	
-Tirar murciélagos - Bala desconocida de color negro -Tirar esporas -Tirar baba radioactiva	
ARMAS	
-Pistola	
ITEMS	
- Carne que actuara como un elixir de vida -Modificador de vida, esta incrementara la vida cierto porcentaje -Poción de envenenamiento	
GUION	
No registrado	
LOGROS	
No registrado	
CODIGO SECRETOS	
No registrado	
MUSICA Y SONIDOS	
Soundtracks Dark Souls 3 Soundtracks bloodborne	
IMAGEN DEL CONCEPTO	
	
MIEMBROS DEL EQUIPO	
- JUAN PABLO TORRES GARCÍA - DANIEL LÓPEZ MURCIA	
DETALLES DE PRODUCCION	
Fecha de inicio	20/05/2016
Fecha de entrega	3/06/2016

Presupuesto	0
-------------	---