|  |  |
| --- | --- |
| **Tabla 3. Documento de Diseño** | |
| **CAMPO** | **DESCRIPCIÓN** |
| **CONCEPTO** | |
| Titulo | 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 | 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).  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 juna emprende una aventura en busca suministros para la supervivencia ella y él. |
| 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 geneticas, tambien se diferencia en el genero, After The Apocalyptic tiene survival y en TLOU survival horror. |
| Licencia | Copyright (c) <2016> <Juan Pablo Torres, Daniel Lopez >  Se concede permiso por la presente, de forma gratuita, a cualquier persona que obtenga una copia de este software y de los archivos de 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:  El aviso de copyright anterior y este aviso de permiso se incluirán en todas las copias o partes sustanciales del Software.  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. |
| 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 | Hardware:   * Core i3 a 2.90 GHz * 4 RAM * Intelgraphics 1000   Software:   * 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 | Flecha arriba: Saltar  Flecha derecha: Avanzar  Flecha izquierda: Atrás  X: Disparar  Z: Coger objetos |
| 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:   * 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:   * 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:   * 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 caníbal  -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 |
| Descripcion | 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 el ya que cada dia le da animos de salir por lo 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 |