

Tabla 3. Plantilla del Documento de Diseño

CAMPO	DESCRIPCIÓN
CONCEPTO	
Título	El título del juego, debe ser un nombre que capte la atención del jugador y del lector del documento. A
Estudio/Diseñadores	Juan Luis Goovaerts - Juan Pablo Garcia Gallego
Género	Plataforma, Aventura.
Plataforma	Computador
Versión	version 1.0
Sinopsis de Jugabilidad y Contenido	El juego sera un juego de aventuras con plataformas, En el cual el jugador Principal, debera superar varios obstaculos y derrotar varios enemigos para lograr el objetivo, donde la trama de historia se basa en escapar del doctor Xan y no dejarse atrapar El cual habia raptado al persona princial, Samuro. (Sujeto a cambios en las siguientes versiones)
Categoría	Comparar con uno o varios juegos existentes y enfatizar en las diferencias y características principales de
Licencia	Copyright (c) <2016> <Juan Luis Goovaerts,Juan Pablo García> 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	El jugador podra moverse, saltar y disparar. Con esto el jugador podra saltar en las plataformas, disparar a los enemigos y lograr su cometido
Tecnología	Se necesita Python con Pygame
Público	Jugador Casual
HISTORIAL DE VERSIONES	
Este es la primera version del documento, y pronto se haran las primeras pruebas del juego.	
VISIÓN GENERAL DEL JUEGO	
El juego sera un juego de aventuras con plataformas, En el cual el jugador Principal, debera superar varios obstaculos y derrotar varios enemigos para lograr el objetivo, donde la trama de historia se basa en escapar del doctor Xan y no dejarse atrapar El cual habia raptado al persona princial, Samuro. Queriendo explorar el mundo y pasar obstaculo tiene alma de aventurero y explorador. (Sujeto a cambios en las siguientes versiones)	
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	Se usara en 2D y el tipo de camara Tercera persona
Periféricos	Teclado
Controles	Arriba, Abajo, Derecha, Izquierda, Barra espaciadora.
Puntaje	Al completar los objetivos y el nivel, se otorgara puntaje.

Guardar/Cargar	El jugador podra guadar su progreso en el juego , despues de cada nivel superado. Y en la interfaz del menu principal tendra un archivo cargar donde podrá cargar su progreso que lleva en el juego. El procedimiento de guardar y cargar se hará con archivos txt que guardarán en un tupla los datos.
ESTADOS DEL JUEGO	
Menu principal, jugando en nivel actual (depende de su proceso), historia (fragmentos de imágenes y texto). (Sujeto a cambios en las siguientes versiones)	
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
Descripción de la Pantalla	En este interfaz el jugador podrá elegir una opción en el juego, si quiere a jugar, ver la historia, guardar, cargar o salir.
Estados del Juego	Aca estaran Jugar, Historia, Cargar, Guardar y Salir
Imagen	Se mostrara como cursor un imagen que será tema del juego. (Sujeto a cambio en las siguientes versiones)
NIVELES	
Los juegos comúnmente se dividen en niveles o en mapas secuenciales dentro de los cuales se debe cumplir con ciertos objetivos para progresar en el juego. Existen juegos en los cuales los niveles solo cambian a razón de la dificultad y los objetivos siguen siendo	
Título del Nivel	El Parque
Encuentro	Primer nivel
Descripción	En este nivel el jugador puede explorar y debe intentar cruzar todo el Parque explorando y acostumbrando a la jugabilidad. (Sujeto a cambios en siguientes versiones)
Objetivos	El jugador debe pasar el nivel completo osea llegar hasta el final pasar todo el parque ya que es un nivel corto. (Sujeto a cambios en las siguientes versiones)
Progreso	Cuando el jugador gana el nivel se mostrará un pequeño historia y se va al siguiente nivel. (Sujeto a cambios en las siguientes versiones)
Enemigos	En el primer nivel no se encontraran enemigos el primer nivel es para ir acostumbrando a la jugabilidad. (Sujeto a cambios en las siguientes versiones)
Items	Ninguno (Sujeto a cambios en las siguientes versiones)
Personajes	Principal
Música y Efectos de Sonido	Tendra musica de fondo y sonidos de efecto (Sujeto a cambios en las siguientes versiones)
Referencias de BGM y SFX	(Sujeto a cambios en las siguientes versiones) en la sección de Música y Sonidos.
Título del Nivel	El Bosque de aventura
Encuentro	Segundo nivel
Descripción	En este nivel el jugador puede explorar y debe intentar cruzar todo el bosque. Donde va encontrar enemigos y obstaculos para poder pasar. (Sujeto a cambios en siguientes
Objetivos	El jugador debe pasar el nivel completo osea llegar hasta el final, ganando a sus rivales y pasando obstaculos para ganar nivel. (Sujeto a cambios en las siguientes versiones
Progreso	Cuando el jugador gana el nivel se mostrará un pequeño historia y se va al siguiente nivel. (Sujeto a cambios en las siguientes versiones)
Enemigos	Xan Warriors (Sujeto a cambios en las siguientes versiones)
Items	Ninguno (Sujeto a cambios en las siguientes versiones)
Personajes	Principal

Música y Efectos de Sonido	Tendra musica de fondo y sonidos de efecto (Sujeto a cambios en las siguientes versiones)
Referencias de BGM y SFX	(Sujeto a cambios en las siguientes versiones) en la sección de Música y Sonidos.
Título del Nivel	El Bosque de aventura
Encuentro	Segundo nivel
Descripción	En este nivel el jugador puede explorar y debe intentar cruzar todo el bosque. Donde va encontrar enemigos y obstaculos para poder pasar. (Sujeto a cambios en siguientes versiones)
Objetivos	El jugador debe pasar el nivel completo osea llegar hasta el final, ganando a sus rivales y pasando obstaculos para ganar nivel. (Sujeto a cambios en las siguientes versiones
Progreso	Cuando el jugador gana el nivel se mostrará un pequeño historia y se va al siguiente nivel. (Sujeto a cambios en las siguientes versiones)
Enemigos	Xan Warriors (1) - Xan Specialists (2) (Sujeto a cambios en las siguientes versiones)
Items	Ninguno (Sujeto a cambios en las siguientes versiones)
Personajes	Principal
Música y Efectos de Sonido	Tendra musica de fondo y sonidos de efecto (Sujeto a cambios en las siguientes versiones)
Referencias de BGM y SFX	(Sujeto a cambios en las siguientes versiones) en la sección de Música y Sonidos.
PROGRESO DEL JUEGO	
Enlistar de manera secuencial o por medio de un diagrama de flujo los eventos o niveles que el jugador debe de pasar para progresar en el juego. Existen juegos que tienen distintos modos de juego, en ese caso se requieren varias listas y/o diagramas.	
PERSONAJES	
Los personajes principales y secundarios que aparecerán en el juego. Esta sección se puede omitir si el juego no tiene personajes. (Sujeto a cambios en las siguientes versiones)	
Nombre del Personaje	Samuro (PERSONAJE PRINCIPAL)
Descripción	Humano, aventurero. (Sujeto a cambios en las siguientes versiones)
Imagen	(Sujeto cambios en las siguientes versiones)
Concepto	Personaje principal , animado por aventurar y superar sus metas.
Encuentro	Siempre de principio a final.
Habilidades	Salto doble, disparos
Armas	Arma de disparo (Sujeto a cambios en las siguientes versiones)
Items	(Sujeto a cambios en las siguientes versiones)
Personaje No-Jugable	
ENEMIGOS	
Los enemigos obstaculizan el progreso del jugador, pueden ser máquinas, otros personajes, monstruos, etc. (Sujeto a cambios	
Nombre	Xan Specialist
Descripción	Humano, inteligente buscando el personaje principal.
Encuentro	Tercer nivel
Imagen	(Sujeto a cambios en las siguientes versiones)

Habilidades	(Sujeto a cambios en las siguientes versiones)
Armas	Arma de disparo
Items	Ninguno (Sujeto a cambios en las siguientes versiones)
Nombre	Xan Warrior
Descripción	Humano, guerrero intenta ganar al personaje principal. (Sujeto a cambios en las siguientes versiones)
Encuentro	Segundo y tercer nivel (Sujeto a cambios en las siguientes versiones)
Imagen	(Sujeto a cambios en las siguientes versiones)
Habilidades	(Subejeto a cambios en las siguientes versiones)
Armas	Arma de disparo
Items	Ninguno (Sujeto a cambios en las siguientes versiones)
HABILIDADES	
El personaje principal solo tendra salto doble, los enemigos no.	
ARMAS	
El personaje principal podra disparar	
ITEMS	
El personaje principal tendra un arma con la cual podra disparar a los enemigos.	
GUIÓN	
Partes de historia mientras se juega.	
LOGROS	
Puntos al destruir un enemigo y al superar un nivel.	
CÓDIGOS SECRETOS	
No existiran codigos secretos	
MÚSICA Y SONIDOS	
La música y/o sonidos que se usarán en el juego, nombre, descripción junto con un número de referencia. Si es música de fondo, la referencia debe de empezar con una 'M' seguida de un número en secuencia. Si es un efecto de sonido, empezar con 'S'. (Sujeto a cambios en las siguientes versiones)	
IMÁGENES DE CONCEPTO	
Todas las imágenes que muestren algún posible nivel, personaje, objeto, etc., deben ser incluidas en esta sección y deben estar enumeradas y con título. (Sujeto a cambios en las siguientes versiones)	
MIEMBROS DEL EQUIPO	
Juan Luis Goovaerts y Juan Pablo García, ambos los desarrolladores del juego	
DETALLES DE PRODUCCIÓN	
Antes de entrar a la etapa de Producción, se definen en el documento algunos detalles del proyecto.	
Fecha de Inicio	20 de Mayo 2016
Fecha de Terminación	jun-16
Presupuesto	None .