

Tabla 3. Plantilla del Documento de Diseño

Tabla 3. Plantilla del Documento de Diseño	
CAMPO	DESCRIPCIÓN
CONCEPTO	
Título	rise of dead
Estudio/Diseñadores	Alexander Tamayo Pino Daniela Delgado Galeano Juan Felipe becerra
Género	Plataforma
Plataforma	Computador
Versión	1.0
Sinopsis de Jugabilidad y Contenido	La historia empieza en un cementerio donde Juan Perez lucha contra una oleada de zombies buscando sobrevivir hasta salir de la ciudad matando enemigos
Categoría	resident evil 4
Licencia	rise of dead está basada en la historio de los videojuegos resident evil
Mecánica	El jugador se puede mover a la izquierda y a la derecha, salta, dispara para matar los enemigos y come para recuperar salud

Tecnología	<p>Hardware:</p> <p>Procesador: Intel Core i3 4005U (1700 MHz)</p> <p>RAM: 4GB DDR3 (1600 MHz)</p> <p>Pantalla: LED 14.0" (1366x768)</p> <p>Batería: 4 celdas (32000 mWh)</p> <p>Almacenamiento: HDD 500GB (5400rpm)</p> <p>Tarjetas de video: Intel HD Graphics 4400 (Integrada)</p> <p>Software:</p> <p>Sistema operativo: linux</p> <p>Lenguaje de programación: Python con librería Pygame Editor de audio: Adobe audition</p>
Público	El juego está diseñado para adolescentes y adultos con un perfil casual de juego que saquen algunos momentos de su tiempo para hacerlo.
HISTORIAL DE VERSIONES	
Para esta sección se maneja el control de las versiones con la tecnología git y el sitio web GitHub	


VISIÓN GENERAL DEL JUEGO	
<p>rise of dead es un juego tipo survivor de plataforma donde se vivenciara la situación Juan Pérez personaje principal combatirá en un apocalipsis zombie para sobrevivir y salir de la ciudad.</p> <p>Un cementerio abandonado será el lugar de inicio donde se enfrentará diferentes criaturas como zombies de presencia y fuerza escalofriante.</p>	
MECÁNICA DEL JUEGO	
El jugador tendrá que atravesar dos niveles en donde aparecerán dos tipos de zombies bulímicos y chasqueadores, murciélagos, calaveras arrastradas y dos jefes de mayor resistencia y fuerza, el personaje se valdrá de un arma que dispara para matar a los Monstruos moviéndose de derecha a izquierda por la pantalla hasta acabar con todos y usará comida para recuperar salud.	
Cámara	La perspectiva del jugador es en 2D

Periféricos	Teclado
Controles	flecha hacia la izquierda: movimiento lateral izquierdo flecha hacia la derecha: movimiento lateral derecho flecha hacia arriba: salto letra f: disparo
Puntaje	<p>En el primer nivel del juego se hará un conteo sobre cada uno de los enemigos, cuando todos lleguen a cero aparecerá el Jefe.</p> <p>En el segundo nivel se hará un conteo sobre cada uno de los enemigos.</p>
Guardar/Cargar	El juego no dispone de métodos para guardar partidas.
ESTADOS DEL JUEGO	
INTERFACES	
El juego cuenta con escenario en donde hay una combinación de escalas de colores oscuros como el negro, gris, café, verde y escasos colores claros la temática es de horror.	
NIVELES	
El juego consta de tres niveles en los cuales el personaje debe completar para poder terminar el juego	
Título del Nivel	instrucciones
Encuentro	Tutorial del juego

Descripción	En el tutorial el jugador encontrará las instrucciones necesarias para controlar el personaje del juego; Cómo moverlo, como disparar, además de que elementos puede Conseguir durante el juego para recuperar vida.
Objetivos	El jugador debe seleccionar alguna de las opciones que se muestran en la pantalla para poder pasar al siguiente nivel.
Progreso	Cuando el jugador termina este nivel pasa al segundo nivel
Música y Efectos de Sonido	En este nivel se escuchará la misma música que se muestra en el menú principal. canción: intro referencia sonido: M003
Título del Nivel	ZombiMenterio
Encuentro	Nivel 1


Descripción	<p>En el primer nivel, el jugador se encontrará en un cementerio donde se enfrentará a una oleada de monstruos que debe exterminar para poder llegar al jefe de este nivel.</p> <p>El jugador debe de matar a todos los enemigos que salen en el nivel hasta que lleguen a cero para poder pasar al jefe final, en este nivel encontramos varios tipos de enemigos.</p> <p>El primer enemigo que sales es un zombie que muerde. Este enemigo tiene bastante resistencia lo cual lo hace difícil de matar además de morder para matar a la víctima, pero tiene una desventaja y es que es muy lento a la hora de moverse.</p> <p>El segundo enemigo es un zombie que escupe vómito. Este enemigo es más débil que el anterior pero es más rápido además de tener la habilidad de escupir para matar a las víctimas.</p> <p>El tercer enemigo es una calavera que se arrastra hasta llegar al enemigo y morderlo, es débil porque se puede aplastar para matarlo.</p> <p>El cuarto enemigo es un murciélago que va volando hasta morder a la víctima. en este nivel Juan Pérez deberá ir a la cripta del cementerio con el fin de salir fácil del lugar pero deberá enfrentarse a motosierra</p>
Objetivos	El jugador debe exterminar todos los enemigos y el jefe para pasar al siguiente nivel.

Progreso	Cuando el jugador termina este nivel continua con el nivel 2
Música y Efectos de Sonido	<p>canción: final battle</p> <p>referencia: M001</p>
Título del Nivel	cripta
Encuentro	Nivel 2

Descripción	En el primer segundo nivel, el jugador se encontrará dentro una cripta donde se enfrentara a drones para escapar del cementerio.
Objetivos	El jugador debe exterminar todos los enemigos y salir del cementerio.
Progreso	Cuando el jugador termina este nivel vuelve al menú principal
Música y Efectos de Sonido	canción: Pyramid Heads Fight referencia: M002
Referencias de BGM y SFX	M003: describe un ambiente tétrico y angustioso M001: describe momento de angustia y de luchar por su vida.
PERSONAJE	
Imagen	
concepto	Juan Pérez es un músico alegre que le encanta tomar tequila, en medio de una borrachera termina en el cementerio de la ciudad "ta lejos de aquí" a visitar la tumba de su amigo en donde queda dormido, al despertar Juan escucha sirenas, explosiones y ve que la ciudad arde en llamas, el asustado se levanta de la tumba de de su amigo y nota que hay un Hombre que camina de forma extraña, Juan se acerca a él y ve que es un zombie, en ese momento Juan sabe que inicia la lucha para seguir con vida.

Encuentro	El personaje Juan Pérez aparece en el momento donde la ciudad “ta lejos de aquí” está en destrucción iniciado el apocalipsis zombie.
Habilidades	Juan Pérez tiene la habilidad de disparar a la perfección con un chango.
Items	<ul style="list-style-type: none"> ● sombrero mexicano

	<ul style="list-style-type: none"> ● chaqueta ● arma chango ● pistolas
ENEMIGOS	
Nombre	bulímicos
Nombre	chasqueadores
Nombre	murciélagos
Nombre	calavericos
Nombre	motosierra

Descripción	<ul style="list-style-type: none"> chasqueadores: son hombres muertos vivientes “zombie”, estatura 1,60 m , piel verde, cabello blanco, viste de pantalón azul, camisa roja, chaqueta café y tenis rojos , cuerpo del zombie no tiene deformidades en el cuerpo. bulfímicos: son hombres muertos vivientes “zombies”, estatura 1,60 m, piel entre blanca y verde, sin cabellos, tiene deformidad en los pies, manos y cabeza y tiene un pantalon cafe. murciélagos: animal mamífero de piel gris y morado, alas cortas y ojos rojos. calavéricos: hueso de forma de cabeza humana color habano. motosierra: hombre encapuchado mide 1,65 m , viste de camisa blanca y overol azul oscuro,zapatos cafes y no tiene deformidades en el cuerpo. Drone: armar de metal que ha humanos y zombies.
Encuentro	<ul style="list-style-type: none"> Los bulfímicos,chasqueadores, murciélagos y calavéricos son enemigos que se presenta en el inicio de cada nivel y dejan de encontrarlos en el momento en el que el personaje se enfrenta al boss de cada nivel.
Imagen	

Habilidades	<ul style="list-style-type: none"> ● chasqueadores: tiene la habilidad de morder y contagiar de la condición de vida que padece. ● bulímicos: tienen la habilidad de vomitar ácido quemando la piel de los humanos. ● murciélagos: vuelan y muerde a los humanos causando ardor y dolor. ● calavéricos: se arrastran por el suelo fácilmente y muerde a los humanos causando dolor en todo el cuerpo. ● motosierra: este jefe de nivel 1 cuenta con gran agilidad y fuerza lo que hace es ágil en sus movimientos de manos.
Armas	<ul style="list-style-type: none"> ● motosierra: una motosierra
Items	<ul style="list-style-type: none"> ● motosierra: capucha
LOGROS	
En el desarrollo del juego el personaje principal logra recoger toda la comida que le ayudará a alargar la vida.	
MÚSICA Y SONIDO	

- Nombre: final battle
Descripción:música de fondo para el primer nivel

Referencia: M001

- Nombre: intro
Descripción: música de fondo para el menú e instrucciones

Referencia: M003

- Nombre: motosierra
Descripción:efecto del sonido de una motosierra

Referencia: S003

- Nombre: pistola
Descripción: efecto de explosión de una pistola

Referencia: S004

IMAGENES DE CONCEPTO



1) nivel 1 zobimenterio



2) nivel 2 cripta



3) menú

MIEMBROS DEL EQUIPO

- Nombre: Alexander Tamayo Pino
Rol: Jefe de proyecto, programador senior
Contactar: alexamayop@gmail.com
- Nombre: Juan Felipe vergara osorio
Rol: programador semi senior, jefe de imagen
Contactar: jufevos@utp.edu.co
- Nombre: Daniela Delgado Galeano
Rol: programadora semi senior, jefe de sonido
Contactar: dani.dega57@gmail.com

DETALLES DE PRODUCCIÓN

fecha de inicio	02 de febrero de 2017
fecha de terminación	02 de abril de 2017

presupuesto	cinco millones de pesos (5,000,000)
-------------	-------------------------------------