PLANTILLA DE DISEÑO

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Titulo | | Poder Científico | | | |
| Estudio/Diseñadores | | Jhonatan Pineda  Juan Suarez | | | |
| Género | | Plataforma | | | |
| Versión | | 1.0 | | | |
| Plataforma | | PC | | | |
| Sinopsis de jugabilidad y contenido | | En este juego se tendrá como jugador principal a el cientifico Charles Darwin, , el juego consiste en que el jugador que elija el usuario debe matar muchos zombies para poder salvar el mundo. | | | |
| Categoría | | Este juego es distinto de muchos de plataforma dado que los personajes además de tener un estilo muy particular y ser muy conocidos para muchas personas, también podremos ver la historia y el avance de este a traves del tiempo, este juego está inspirado en science-kombat pero la gran diferencia es que pelean entre científicos y en poder científico la pelea es contra los zombies. | | | |
| Licencia | | El juego toma algunos personajes de  Science-kombat. | | | |
| Mecánica | | Charles Darwin podrá disparar y tener poderes especiales para combatir a los zombies y destruirlos con esto podrá conseguir energia, vidas para sobrevivir y avanzar a distintos niveles. | | | |
| Tecnología | | * Procesador de 500 MHz * 96 MB de RAM en el sistema * Microsoft Windows XP en adelante, Linux y Mac * Tarjeta de vídeo 16 MB * Ratón y teclado   Este juego fue desarrollado en el lenguaje de programación Python con la librería pygame con imágenes jpg, png y algunos sonidos wap y mp3 | | | |
| Publico | | Este juego va dirigido a los niños y aquellas personas que les guste entretenerse con juegos en plataforma y les apasione los desafíos | | | |
| HISTORIAL DE VERSIONES | | | | | |
| Las versiones que se ha tenido por el momento de este juego es esta versión la 1.0 la cual consta de dos niveles y una jugabilidad entretenida con Charles Darwin y los terribles zombies que tendrán que enfrentar. | | | | | |
| VISION GENERAL DEL JUEGO | | | | | |
| Introducción  En este juego se quiere recrear un ambiente distinto al de los demás, dado que estos personaje ha sido muy importante para el desarrollo de la humanidad y se verá como aplica sus descubrimiento para salvar el mundo.  En el juego se manejara el personaje de Charles Darwin que muchas personas recordaran por su historia, este personaje pondrá en práctica toda su inteligencia para destruir a los zombies que se apoderaron del planeta tierra, cada nivel será un desafío para el jugador.  Conclusión  Este juego nos hará recordar a este personaje Charles Darwin y como transformaron el mundo con sus aportes y apoyados en sus teorías podrán dar todo para lograr su objetivo. | | | | | |
| MECANICA DEL JUEGO | | | | | |
| En este juego el personaje Charles Darwin intentaran matar a todos los zombies, recolectar energia y vida para sobrevivir y crear el renacer de la humanidad. | | | | | |
| Cámara | | 2D | | | |
| Periféricos | | El periférico que va hacer usado por el jugador va a ser el teclado | | | |
| Controles | | * : movimiento izquierda * : movimiento derecha * : movimiento arriba * : movimiento abajo * space: Dispara monos | | | |
| Puntajes | | Se llevara un total de todos los puntos que consiga en cada nivel. | | | |
| ESTADOS DEL JUEGO | | | | | |
| Existen diferentes estados en este juego los cuales son:   * Menú Principal: en este estado del juego se podrán observar 5 distintas opciones las cuales serán iniciar juego para empezar a jugar, instrucciones, historia, los creditos y salir. * Instrucciones: cuando esta en este estado mostrara unas imágenes el cual explicara cómo podrá jugar con el personaje y para volver al menú principal presionar escape. * Pausa: en este estado se parara el juego y se tendrá 3 distintas opciones las cuales serán retornar para seguir jugando, volver al menú y salir al escritorio. | | | | | |
| INTERFACES | | | | | |
| En el juego se tendrá a Charles Darwin con el cuale interactuara el usuario, se tendrá una temática para el fondo y diferentes objetos que tendrá cada nivel con los cuales el personaje puede interactuar también se tendrán varios enemigos los cuales harán el juego un poco más complicado para el jugador | | | | | |
| Nombre de la pantalla | Menú Principal | | | | |
| Descripción de la pantalla | Esta sirve para controlar lo más importante de todo el juego como iniciar juego y acceder a las instrucciones a la historia o a los creditos y salir. | | | | |
| Estados del juego | Aquellos estados que se pueden invocar de esta pantalla son iniciar juego, la cual inicia la partida,acceder a las instrucciones a la historia o a los creditos y salir. | | | | |
| Imagen |  | | | | |
| Nombre de la pantalla | Instrucciones | | | | |
| Descripción de la pantalla | Esta nos mostrara unas imágenes las cuales contendran los diferentes comandos para saber como jugar y cosas de ese tipo. | | | | |
| Estados del juego | Este estado vendra del menu principal, y en este estado se tendran opciones como volver al inicio que me llevara al menu principal e iniciar partida que me llevara al juego. | | | | |
| Imagen |  | | | | |
| Nombre de la pantalla | Historia | | | | |
| Descripción de la pantalla | En este se mostrara la historia del juego. | | | | |
| Estado del juego | Este estado vendra del menu principal, y en este estado contara con la opción de ir pasando con las flechas para leer toda la historia y posteriormente en el momento deseado volver al menú. | | | | |
| Imagen |  | | | | |
| Nombre de la pantalla | créditos | | | | |
| Descripción de la pantalla | En este se mostrara el nombre de los desarrolladores del juego. | | | | |
| Estado del juego | Este estado vendra del menu principal. | | | | |
| Imagen |  | | | | |
| Nivel 1 | | | | | |
| Título del nivel | | | | ¿AMANECER ZOMBIE? | |
| Encuentro | | | | Luego de pasar el intro se mostrara este nivel para su jugabilidad | |
| Descripción | | | | En este nivel el jugador debe empezar a matar a los zombies para que pueda salvar el mundo y deberá de evitar a los enemigos o matarlos para ganar más puntos y liberar el mundo de estas criaturas. | |
| Objetivos | | | | Deberá de llegar a la meta para avanzar al siguiente nivel. | |
| Progreso | | | | Cuando se termina este nivel pasara inmediatamente al siguiente nivel | |
| Personajes | | | | Charles Darwin | |
| Enemigos | | | | * Momzombie * Bart zombie * Troll zombie | |
| Música y Efectos | | | | La música que tendrá será relajante para disfrutar de este maravilloso nivel | |
| Nivel 2 | | | | | |
| Título del nivel | | | | OLEADA FINAL | |
| Encuentro | | | | Luego de terminar el primer nivel empezara este nivel | |
| Descripción | | | | En este nivel el jugador deberá de destruir una determinada cantidad de zombies e intentar no ser dañado por estos. | |
| Objetivos | | | | Al destruir todos los zombies podra llegar a la meta | |
| Progreso | | | | Cuando se termina este nivel se terminara el juego. | |
| Personajes | | | | Charles Darwin | |
| Enemigos | | | | * Exzombie * Blackzombie * Troll zombie | |
| Música y Efectos | | | | La música que tendrá será una música de suspenso. | |
| PROGRESO DEL JUEGO | | | | | |
|  | | | | | |
| PERSONAJE | | | | | |
| Nombre del personaje | | Charles Darwin | | | |
| Descripción | | Charles Darwin es un gran científico que contribuyo a la humanidad con su teoría de la evolución | | | |
| Imagen | |  | | | |
| Concepto | | El personaje es un cientifico muy evolucionado, es el protagonista principal y su funcion es matar zombies para poder liberar el mundo. | | | |
| Encuentro | | Aparece en todos los niveles. | | | |
| Habilidades | | * Dispara monos * se agacha * salta | | | |
| ENEMIGOS | | | | | |
| Nombre | | | El bart zombie | | |
| Descripción | | | Es un bart de color gris verdoso lo cual su funcionalidad es quitarle vida al personaje impactándose con él su movimiento es horizontal | | |
| Encuentro | | | Este aparece solo en el primer nivel | | |
| Imagen | | |  | | |
| Habilidades | | | Es impactarse directamente con el enemigo y quitarle vida. | | |
| Nombre | | | blackzombie | | |
| Descripción | | | Es un zombie negro muy peligroso y su funcionalidad es quitarle vida al personaje impactándose con él su movimiento es horizontal | | |
| Encuentro | | | Este aparece solo en el segundo nivel. | | |
| Imagen | | |  | | |
| Habilidades | | | Impactarse directamente con el enemigo. | | |
| Nombre | | | El momzombie | | |
| Descripción | | | Es una momia zombie lo cual su funcionalidad es quitarle vida al personaje impactándose con él su movimiento es horizontal | | |
| Encuentro | | | Este aparece solo en el primer nivel | | |
| Imagen | | |  | | |
| Habilidades | | | Es impactarse directamente con el enemigo | | |
| Nombre | | | Exzombie | | |
| Descripción | | | Es una zombie de color morada y con una risa malvada lo cual su funcionalidad es quitarle vida al personaje impactándose con él su movimiento es horizontal | | |
| Encuentro | | | Este aparece solo en el segundo nivel | | |
| Imagen | | |  | | |
| Habilidades | | | Es impactarse directamente con el enemigo | | |
| Nombre | | | Troll zombie | | |
| Descripción | | | Es un troll zombie manejado por un zombie pequeñp como los plant vs zombie lo cual su funcionalidad es quitarle vida al personaje impactándose con él su movimiento es horizontal | | |
| Encuentro | | | Este aparece solo en los dos niveles | | |
| Imagen | | |  | | |
| MUSICA Y SONIDOS | | | | | |
| Los sonidos que varían en el juego son cósmicos, intergalácticos | | | | | |
| IMÁGENES DE CONCEPTO | | | | | |
|  | | | | | |
| MIEMBROS DEL EQUIPO | | | | | |
| * Jhonatan Pineda  Programador y Diseñador * Juan Suarez  Programador y Diseñador | | | | | |
| DETALLES DE PRODUCCION | | | | | |
| Fecha de Inicio | | | | | 13/mayo/2016 |
| Fecha Final | | | | | No determinada |