CAPITULO II

GRUPO #3

EDDY REYES STEVEN YNOA DAHIANA DIAZ

2.1 Planificación (Diagrama de Gantt)

PROCESOS	28/NOV/2022	29/NOV/2022	30/NOV/2022	01/DIC/2022	02/DIC/2022	03/DIC/2022	04/DIC/2022	05/DIC/2022	06/DIC/2022	07/DIC/2022	08/DIC/2022	09/DIC/2022	10/DIC/2022	11/DIC/2022	12/DIC/2022	13/DIC/2022	14/DIC/2022	15/DIC/2022	16/DIC/2022	17/DIC/2022	18/DIC/2022	19/DIC/2022	20/DIC/2022	21/DIC/2022	22/DIC/2022	23/DIC/2022	24/DIC/2022	25/DIC/2022
CAPITULO 1																												
Descripción																												
Motivación																												
Objetivo general																												
Objetivos específicos																												
Escenario																												
Contenidos																												
Metodología																												
Arquitectura de la aplicación																												
Herramientas de desarrollo																												
CAPITULO 2																												
Planificación (Diagrama de Gantt)																												
Diagramas y Casos de Uso																												
Plataforma																												
Género																												
Clasificación																												
Tipo de Animación																												
Equipo de Trabajo																												
Historia																												Ш
Guion																												Ш
Storyboard																												Ш
Personajes																												Ш
Niveles																												Ш
Mecánica del Juego																												
CAPITULO 3																												

Capturas de la Aplicación														
Prototipos														
Perfiles de Usuarios														
Usabilidad														
Test														
Versiones de la Aplicación														
CAPITULO 4														
Requisitos de la instalación														
Instrucciones de Uso														
Bugs														
Proyección a Futuro														
Presupuesto														
Análisis de Mercado														
Viabilidad														
CONCLUSIONES														

2.2 Diagramas y Casos de Uso

DIAGRAMA

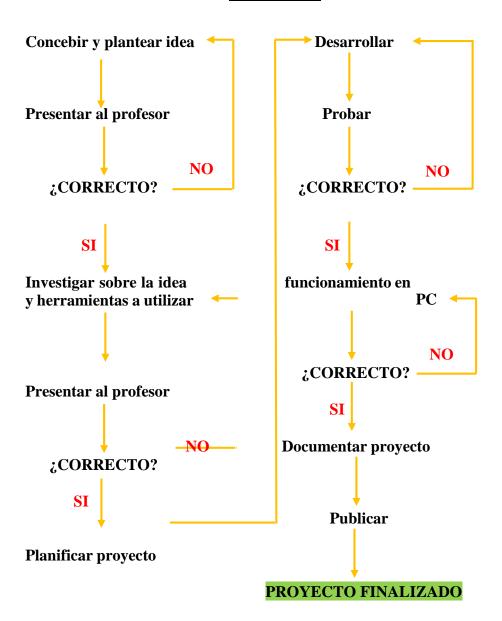
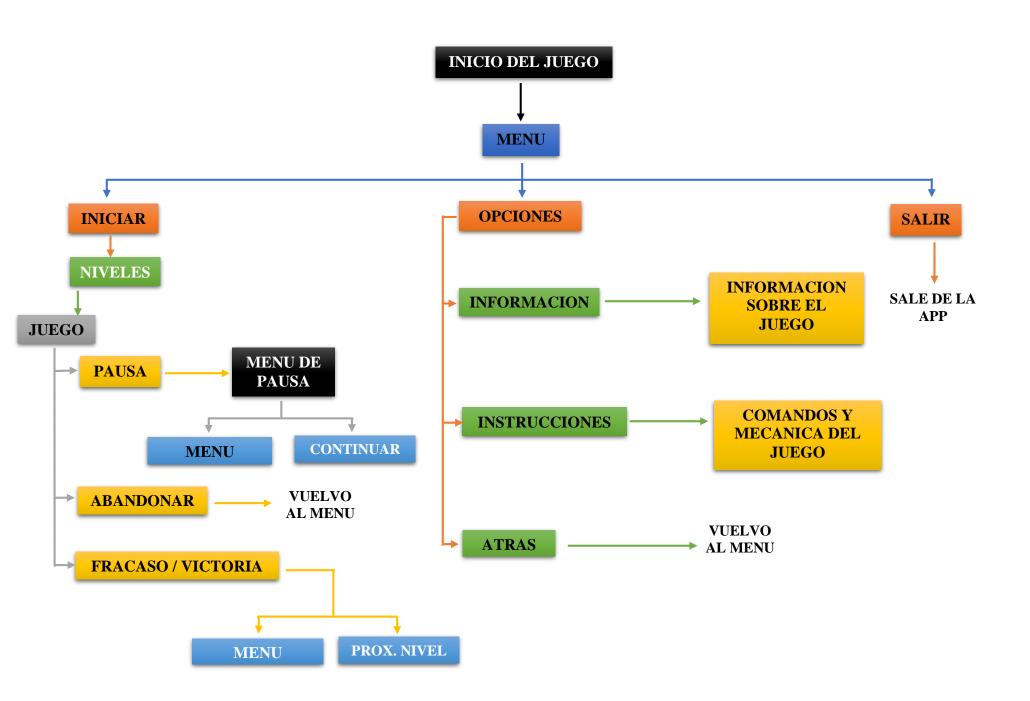


DIAGRAMA DE FUJO



CASOS DE USO



MENU PRINCIPAL

Iniciamos el juego

Abrimos las opciones

Salimos del juego

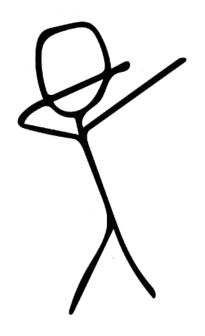


OPCIONES

Información

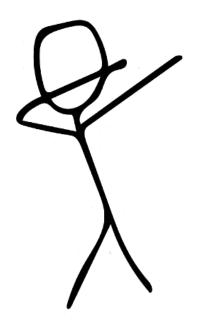
Instrucciones

Regresar al menú



INFORMACION

Información relevante sobre el juego



INSTRUCCIONES

Controles

Mecánica del juego



EN EL JUEGO

Inicializar juego

Pausar el juego

Abandonar el juego



JUEGO FINALIZADO

Reiniciar nivel

Siguiente nivel

Volver al menú



NIVELES

Seleccionar nivel

Iniciar juego

2.3 Plataforma

Nuestro videojuego estará desarrollado para implementar su funcionamiento en plataforma pc

2.4 Género

Beat em up, accion

2.5 Clasificación

Mayores de 13 años



2.6 Tipo de Animación

El videojuego será desarrollado con animación 2d.

2.7 Equipo de Trabajo

NOMBRES	FUNCIONES
EDDY REYES	Diseño y Game Objects
STEVEN YNOA	Scripts y Prefabs
DAHIANA DIAZ	Programación y sonido

2.8 Historia

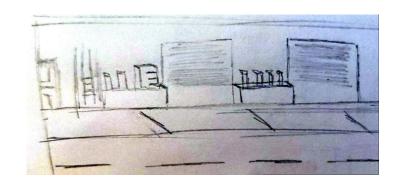
La historia comienza cuando un líder de pandilla llamado miguel deja su vida criminal pero la organización Dark Mirror que controla las calles, busca vengarse por haberlos abandonados, por lo tanto, debe enfrentarse a los secuaces, hasta llegar a la cabecilla del grupo y derrotarlo para cambiar su vida y continuar en paz.

2.9 Guion

Miguel se enfrenta a la organización para la que trabajaba con la esperanza de que no vuelvan a interponerse en su camino, pelea con diferentes tipos de secuaces, mientras avanza en su rutina, hasta derrotar al jefe.

2.10 Storyboard





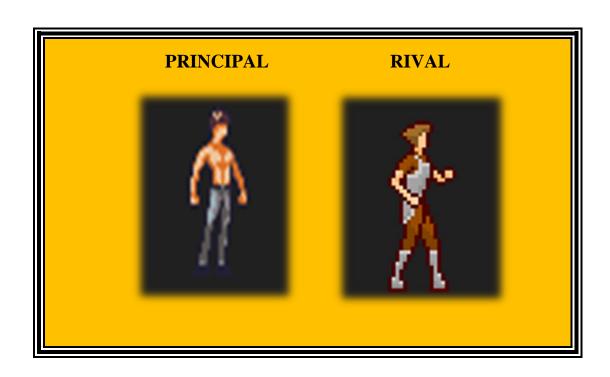
2.11 Personajes.

Contamos con el personaje PRINCIPAL y el RIVAL:

Miguel (PRINCIPAL)

Con diferentes secuaces que va aumentando la dificultad a miguel, ya que serán más difíciles de derrotar mientras vaya avanzando de nivel.

Secuaces (RIVAL)



2.12 Niveles

Contaremos con 3 niveles a lo largo del juego, que se desarrollaran en diferentes escenarios de la historia.

Nivel 1: calle

Nivel 2: ciudad

Nivel 3: pueblo



2.13 Mecánica del Juego

Es un juego de lucha donde el jugador se enfrenta a enemigos, en combates cuerpo a cuerpo, mientras se desplaza por el escenario que avanza en una única dirección.

El jugador toma el control del personaje que debe abrirse camino a través de los enemigos usando sus puños, pies o armas.

Es similar a los juegos de lucha, el jugador se ve obligados constantemente a avanzar nivel por nivel para luchar contra enemigos en lugar de un enfrentamiento cara a cara, en el recorrido de cada nivel se presentarán coleccionables, el juego presentara 3 niveles en los que se aumentara la dificultad de jugabilidad.

Los comandos para controlar los movimientos del jugador, serán las teclas de direcciones del pc, al igual que (A, S, D, W), y la tecla de espacio.