

CAPITULO II

GRUPO #3

**EDDY REYES
STEVEN YNOA
DAHIANA DIAZ**

2.1 Planificación (Diagrama de Gantt)

[illegible]

[illegible]

2.2 Diagramas y Casos de Uso

DIAGRAMA

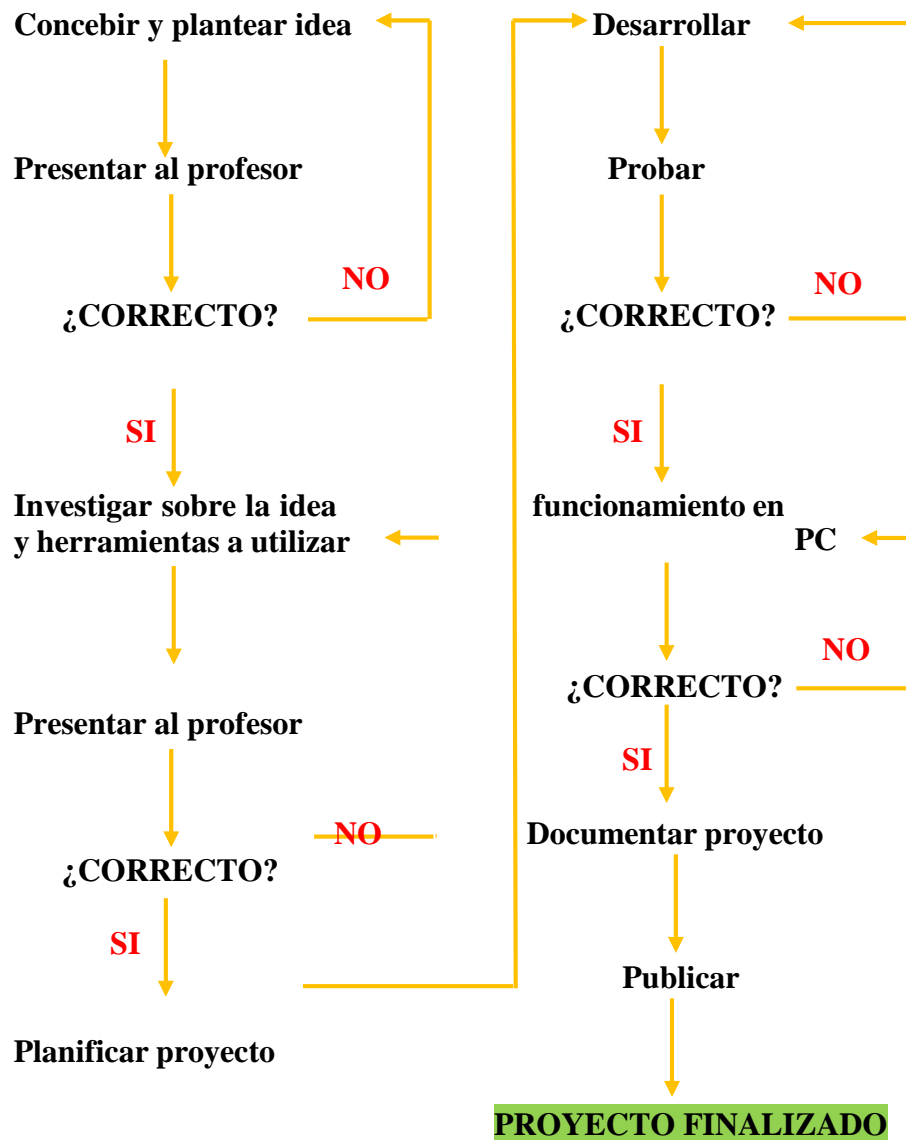
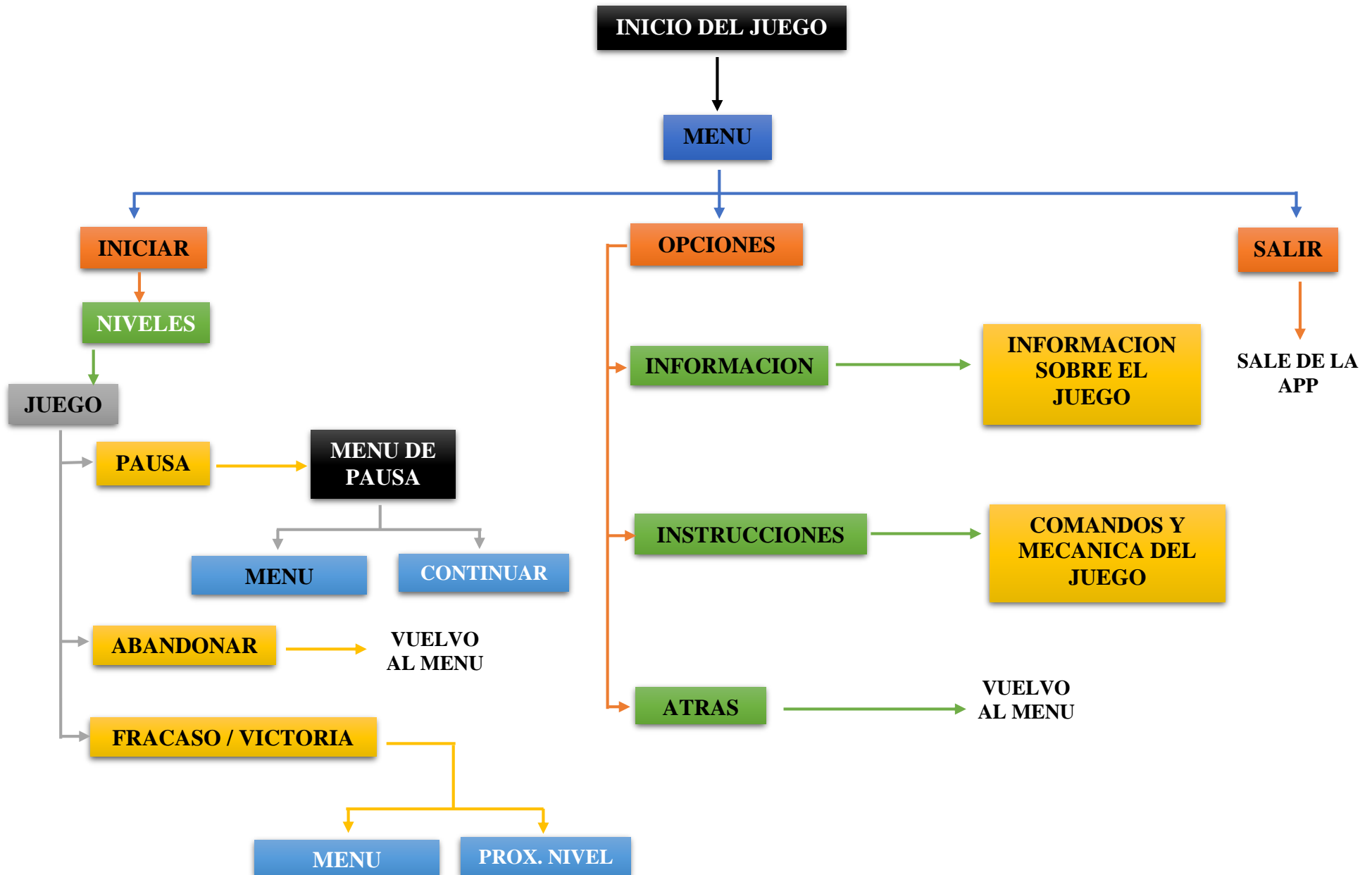


DIAGRAMA DE FUJO



CASOS DE USO



MENU PRINCIPAL

Iniciamos el juego

Abrimos las opciones

Salimos del juego

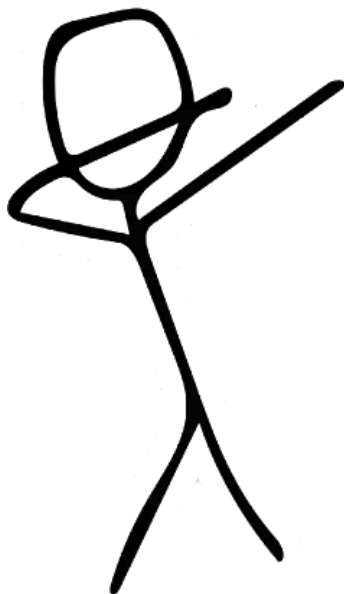


OPCIONES

Información

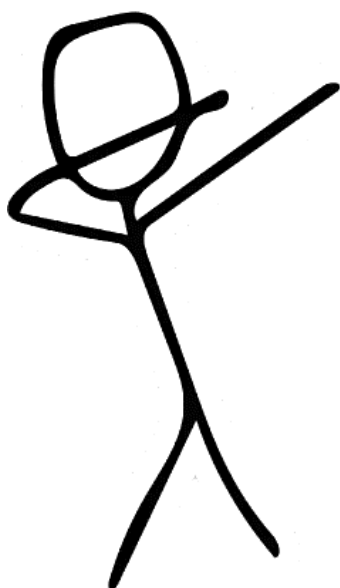
Instrucciones

Regresar al menú



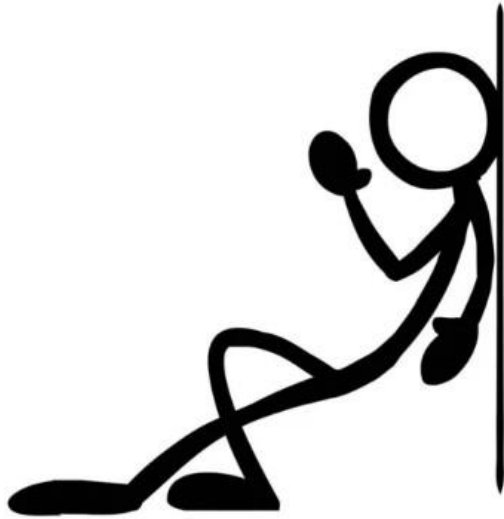
INFORMACION

Información
relevante sobre el juego



INSTRUCCIONES

Controles
Mecánica del juego

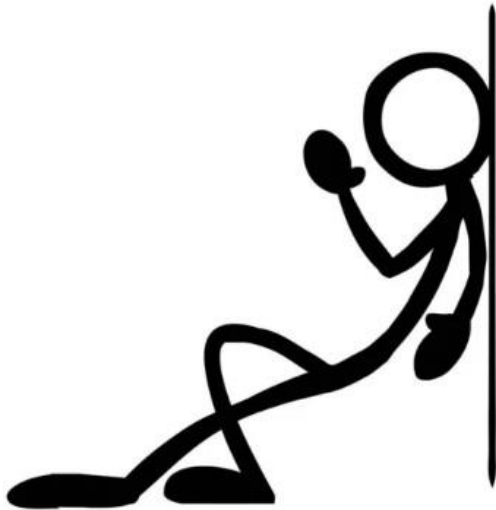


EN EL JUEGO

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

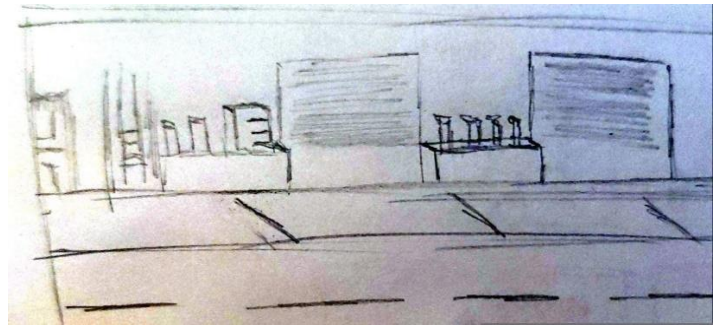
2.8 Historia

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



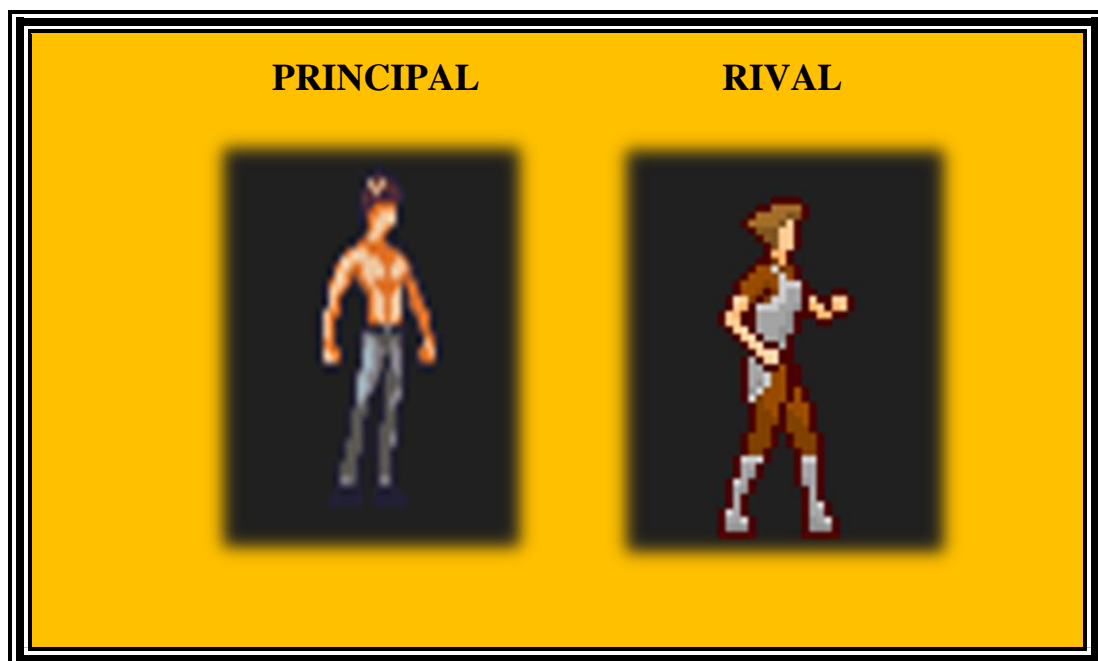
2.11 Personajes.

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.