

Escenarios de Leite:

Code Defenders

1.

Componente	Descripción
Título	Fase esbirros.
Objetivo	El jugador buscará formar la palabra símbolo a partir de los componentes expulsados por las naves destruidas, recibiendo el menor daño posible.
Contexto	Al iniciar la barra donde se acumulan los componentes (símbolos de la palabra) está vacía. Al final de la fase la barra puede estar o no estar vacía.
Recursos	Componentes que instancian las naves esbirro al ser eliminadas. Las barras que exponen la palabra símbolo actual, el historial de palabras correctas y la barra de vida.
Actores	Jugador, diferentes naves esbirros.
Set de episodios	<ol style="list-style-type: none">1. Las naves se presentan al jugador.2. Las naves atacan al jugador por un tiempo determinado.3. Las naves se retiran al finalizar la fase.4. Se inicia la fase Nave Nodriz.
Casos Alternativos	El jugador es eliminado por las naves. En este caso finaliza el juego y el jugador pierde. La música finaliza y el jugador pierde.

2.

Componente	Descripción
Título	Fase Nave Nodriza.
Objetivo	El jugador buscará romper el escudo a base de proyectiles especiales o destruir la nave nodriza una vez roto el escudo.
Contexto	El jugador tiene que haber superado la fase esbirros previa con al menos algo de salud restante.
Recursos	Las barras que exponen la palabra símbolo actual, el historial de palabras correctas y la barra de vida. Al romper el escudo, se mostrará en pantalla la barra de vida de la nave nodriza.
Actores	Jugador, Nave nodriza.
Set de episodios	<ol style="list-style-type: none"> 1. La nave nodriza se presenta en pantalla. 2. Por medio de distintos movimientos y disparos ataca al jugador por una determinada cantidad de tiempo. 3. Reaparecen naves esbirros. 4. La nave nodriza se retira de la pantalla y al hacerlo da inicio a una nueva fase de esbirros.
Casos Alternativos	El jugador es eliminado por las naves o la nave es destruida, en ambos casos el nivel finaliza. En el primero el jugador pierde y en el segundo ganaría. La música finaliza y el jugador pierde.

3.

Componente	Descripción
Título	Nivel especial: códigos unívocos.
Objetivo	El jugador debe eliminar la fila de naves esbirros que representa la palabra código correcta para generar un código unívocamente decodificable.
Contexto	El jugador debe haber superado el nivel uno [Código bloque] y el nivel dos [Código Singular].
Recursos	Las barras que exponen la palabra símbolo actual, el historial de palabras correctas y la barra de vida.
Actores	Jugador, diferentes naves esbirros.
Set de episodios	<ol style="list-style-type: none"> 1. Se le muestra la palabra código específica al jugador. 2. El jugador recibe una oleada de naves esbirros. 3. El jugador debe eliminar la fila de naves específica para obtener puntos. Cada disparo a una nave equivocada resta puntos. 4. Al pasar un set de oleadas, si el jugador llega a la cantidad de puntos necesarios sin ser destruido, finalizara exitosamente el nivel.
Casos Alternativos	El jugador es eliminado por las naves. En este caso finaliza el juego y el jugador pierde.