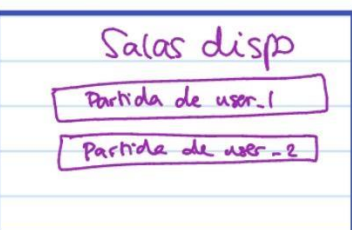
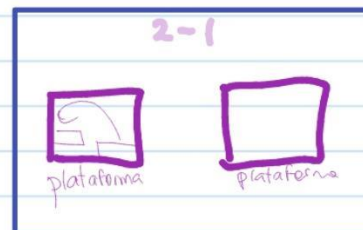
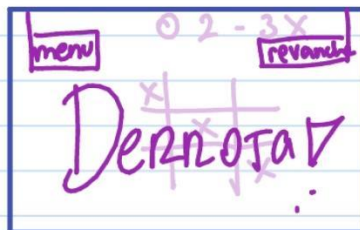
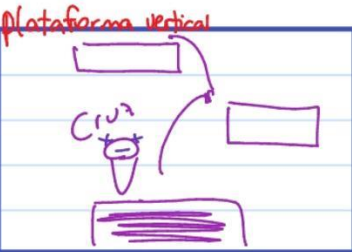
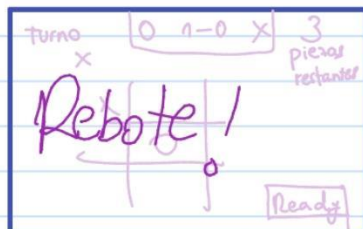
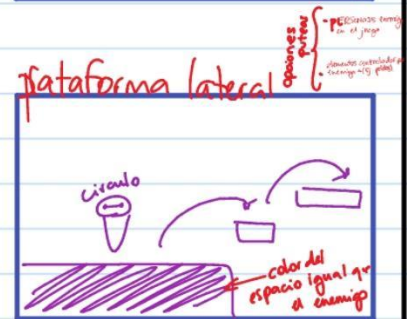
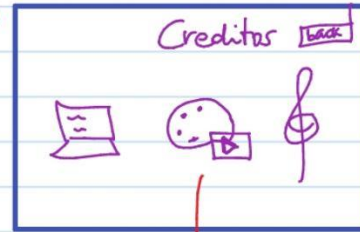
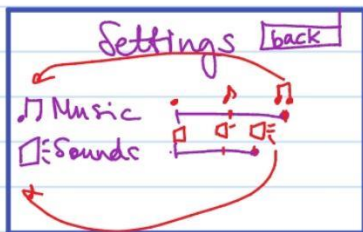
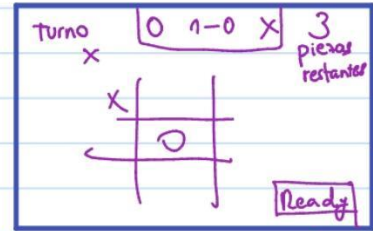
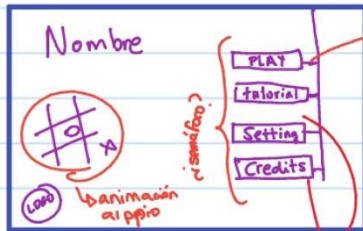


JUEGO

• 800 x 640px

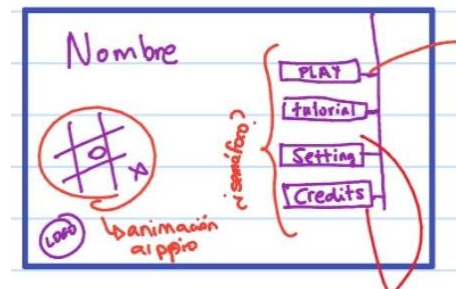
• 1280 x 1024



redimensionar el menu

Menú ppal

- El tres en raya que aparece es una pequeña animacion de un ejemplo de partida de tres en raya NORMAL
- Aparecen los submenus ppales
- Aparece un pequeño tutorial de como se juega

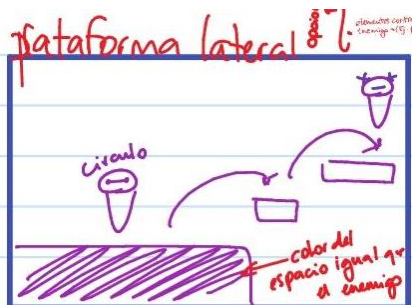
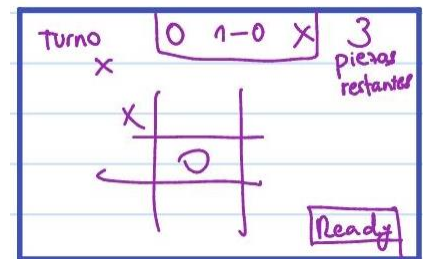


Menu play

- Aparecera una primera animacion de una moneda negra.
- Cuando ambos jugadores hayan elegido cara o cruz aparecerá el resultado de la tirada (se escucha la moneda al aire pero no se ve animacion)
- De fondo se ve el tablero del tres en raya

Menu juego

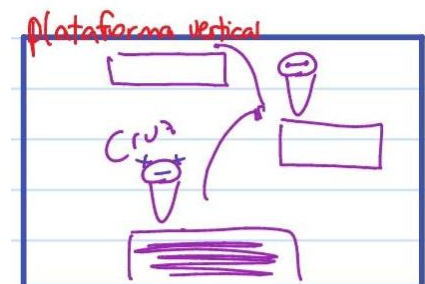
- El tablero se ve ya nitidamente.
- En la pantalla se indica si el turno le pertenece a X o a O, sus piezas restantes para colocar y el numero de victorias que llevan.
- Botón de ready para indicar que ambos estan listos para el minijuego

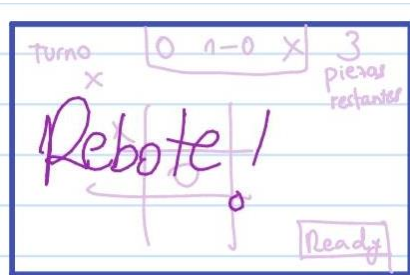


Minijuegos

- El jugador estara en el mundo del jugador contrario
- Tiene que pasar el nivel sin morir para poder colocar ficha
- El jugador enemigo frustrará la victoria del jugador del nivel

- Puede ser a traves de elementos del nivel (Ej. pelotas) minijuego o el propio jugador



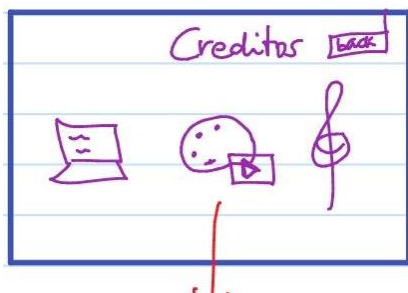
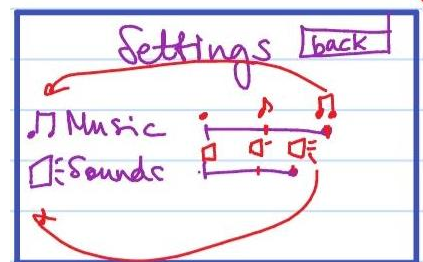


Rebote

- Cuando el jugador pierda o sea eliminado por el enemigo, saldrá una pantalla de rebote donde se indique de manera clara que el turno es del jugador contrario
- De fondo se verá la pantalla principal del juego

Menu de ajustes

- Contendrá PRINCIPALMENTE el control de la musica y los efectos de sonido.
- La barra de control de sonido modificara el icono que aparece a la izquierda de cada nombre. INDICATIVO visual

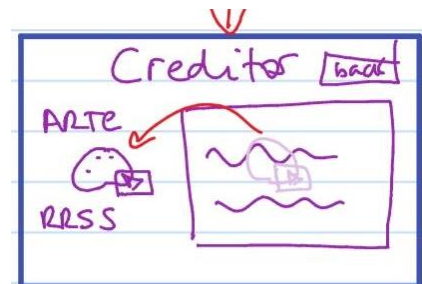


Créditos

- Menu interactivo
- Aparece un icono representativo de cada rol
- Al pulsarlo, el icono se moverá a la parte de la izquierda de la pantalla y aparecerá toda la información relativa al

desarrollador.

- Tambien se incluirán las redes sociales de VRSDevs



Victoria

- Una vez pierda o gane una partida podrá retroceder al menu principal con una animacion similar a la del principio o reiniciar la partida



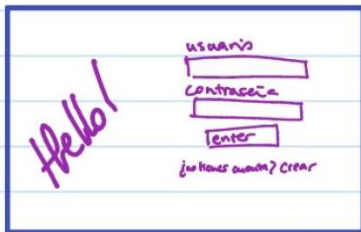
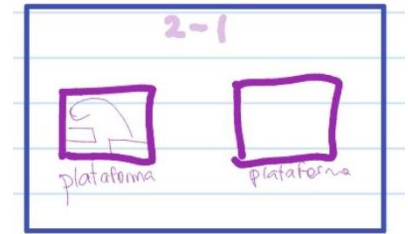


Reinicio de partida

- Saldrá una pantalla donde pondrá que el jugador esta ready para jugar y esta esperando al otro jugador.
- En caso de no entrar, se redigira automaticamente al menu principal (pasado el minuto de cortesía)

Elección de minijuego

- El jugador elegirá entre 2 juegos según la mayor preferencia.
- Se baraja la posibilidad de que el enemigo pueda interrumpir en X ocasiones para fastidiar al otro jugador



Inicio de sesión

- Los usuarios tendrán una cuenta para poder jugar
- En caso de no tener cuenta, se redirigirá a otra pantalla similar donde se le meterá en la red de datos.

Salas disponibles

- En caso de querer unirse a una sala o estar las salas llenas, se redirigirá a esta pantalla, donde pondrán unirse a una partida ya creada por otro jugador.

