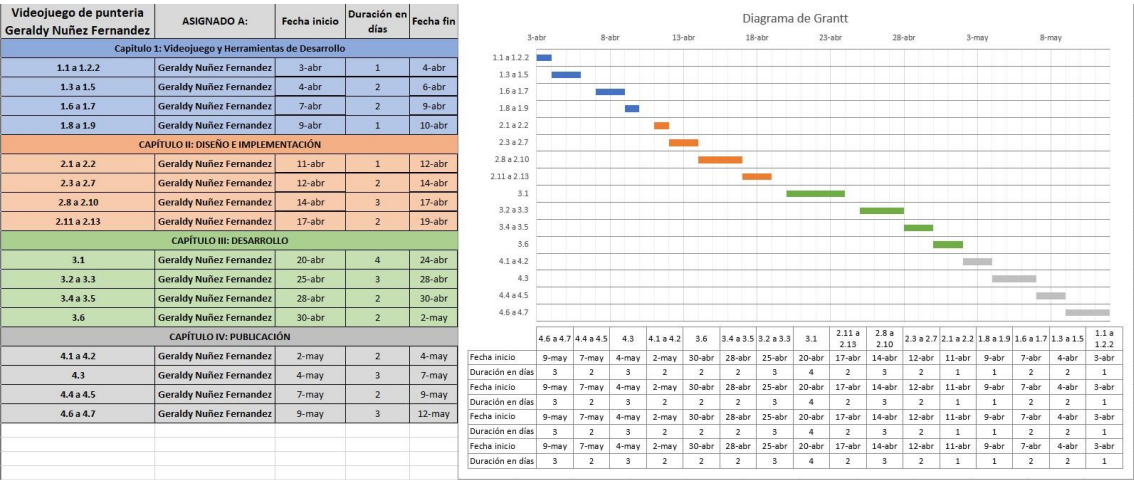
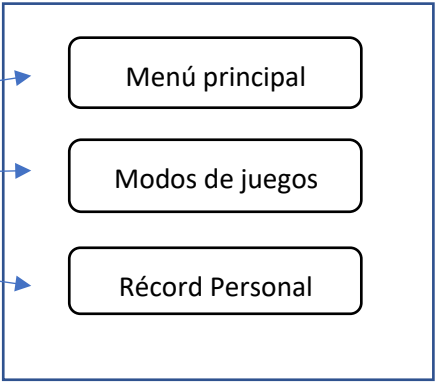


# CAPÍTULO II: DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN

## 2.1 Planificación (Diagrama de Gantt)



## 2.2 Diagramas y Casos de Uso



## 2.3 Plataforma

PC

## 2.4 Género

Videojuego de acción y aventura.

## 2.5 Clasificación

B: Contenido para adolescente a partir de 12 años.

## 2.6 Tipo de Animación

3D

## 2.7 Equipo de Trabajo

Ingenieros de audio: **Gerald Nuñez Fernandez.**

Diseñadores: **Gerald Nuñez Fernandez.**

Ilustradores: **Gerald Nuñez Fernandez.**

Programadores: **Gerald Nuñez Fernandez.**

Animadores: **Gerald Nuñez Fernandez.**

## 2.8 Historia

Eres el arquero solitario, entraste a un mundo donde le único fin es acabar contigo, eres el único héroe capaz de destruir y resistir todo el mal existentes.

Estarás en una incansable lucha por tu vida, acumula todas las habilidades para asi derrotar a tus enemigos.

## 2.9 Guion

No contiene un guion.

## 2.10 Storyboard

Enemigo que atacan.



Enemigo que atacan.

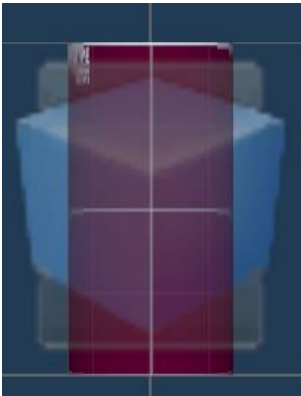


Flecha de del personaje principal.



## 2.11 Personajes

Personaje principal (Prototipo)



## 2.12 Niveles

Tendrá varios niveles y modo de juegos diferentes, para la entrega final.

## 2.13 Mecánica del Juego

Nos moveremos a través del mapa con el teclado, e ira disparando automático al enemigo mas cercano que tenga, nos moveremos con las teclas WSAD

**Link de GitHub:** <https://github.com/YdlareG/Geraldty-Capitulo-2-final>