

Escenario N°1

Título: Enfrentamiento contra enemigo (modo 1 jugador)

Objetivo

Atacar al enemigo manejado por la IA para sumar puntos en el modo 1 jugador.

Contexto

- El escenario se dispara cuando el jugador se encuentra en algún nivel del modo 1 jugador
- El juego debe estar corriendo.
- El jugador debe tener el celular con la app del juego abierta.
- No es necesario que el jugador esté conectado a internet o una red.
- El personaje del jugador puede estar mirando en cualquier dirección.

Recursos/Objetos

- Celular.
- Vida del jugador.
- Puntaje.
- Armas del personaje.
- Tiempo.
- Balas disparadas de las diferentes armas.
- Terreno destructible.
- Línea de “aim” del personaje.
- Pingüino (enemigos).

Actores

- Pingüino (personaje del jugador).

Set de Episodios

1. Un enemigo aparece en la pantalla del jugador.
2. El jugador cambia su dirección a la de donde viene el enemigo.
3. El jugador selecciona el botón “disparar”.
4. El jugador presiona sobre la pantalla para elegir una dirección de tiro.
5. El jugador dispara la bala, acertando al enemigo.
6. El enemigo se desvanece y el jugador suma puntos a su marcador.

Casos Alternativos

- En Caso de que el jugador no acierta el disparo al enemigo, y este último impactara al jugador, se perderán puntos de vida.

Escenario N°2

Título: Recolección de arma del suelo.

Objetivo:

El jugador podrá decidir por recolectar un arma del suelo para agregarla a su arsenal.

Contexto

- El escenario se dispara cuando es el turno del jugador en el modo multiplayer.
- El jugador debe tener el celular con la app del juego abierta.
- El jugador podrá divisar el arma que quiera agarrar desde lejos.

Recursos

- Pad de movimiento.
- Arma a seleccionar.
- Suelo destructible.
- Balas del personaje.

Actores

- Personaje manejado por el jugador.

Set de Episodios

1. El jugador comienza su turno.
2. El jugador opta por ir a adquirir un nuevo arma para su arsenal.
3. El jugador recorre el terreno hasta llegar a obtener el objetivo.
4. El jugador llega y toca el arma del suelo.
5. El arma se agrega al arsenal del jugador.

Casos Alternativos

- En caso del jugador ya contar con esta arma, se sumarán balas en el inventario de esta arma.

Escenario N°3

Título: Enfrentamiento contra otro jugador en modo LAN.

Objetivo

Describir cómo atacar al jugador enemigo.

Contexto

- El jugador está conectado a un servidor para jugar de manera online.
- El juego debe estar corriendo.
- El jugador debe tener el celular con la app del juego abierta.
- Es necesario que el jugador esté conectado a internet o una red.

Recursos

- Conexión a la red local.
- Armas del personaje.
- Balas.
- Cursor de movimiento.
- HUD de identificación de estadísticas.
- Botón disparar.
- Vidas de los personajes.
- Terreno destructible.
- Bala saliente.
- Arma seleccionada.
- Turno del jugador.

Actores

- Personaje jugador.

Set de Episodios

1. El jugador se encuentra en su turno para jugar.
2. El jugador podrá caminar libremente por el mapa para reposicionarse.
3. El jugador levantará algún arma del piso para herir a su enemigo.
4. El jugador selecciona el botón disparar para sacar el arma.
5. Se creará una bala y se deberá apuntar al jugador rival.
6. Al impactar al jugador enemigo, este perderá vida y se cambiará de turno.

Casos Alternativos

- En caso de errar la puntería y no pegarle al jugador enemigo, la bala seguirá su trayectoria, pudiendo impactar sobre el terreno y rompiéndolo dependiendo del tipo de bala disparada.