



Documentación Videojuego

Carballido Acosta Uriel Efrén
Jarvio Hernández Yadira
Luna Pérez Yazmin
San Martín Méndez Cecilia
Xohua Chacón José Antonio

Videojuegos

Maestría en Sistemas Interactivos Centrados en el Usuario
Facultad de Estadística e Informática
Universidad Veracruzana

Introducción

El siguiente documento describe las características y proceso de desarrollo con el cual fue creado el videojuego “AyotziFighting”. La idea de este videojuego surge de los hechos ocurridos el pasado 26 de Septiembre, en el poblado de Iguala, Guerrero, en donde fueron desaparecidos 43 estudiantes normalistas.

El juego para esta primer versión consta de cuatro villanos y dos jóvenes retadores que se enfrentarán a estos villanos, cada enfrentamiento deberá tener tres rounds y el ganador de esa batalla será aquel peleador que gane dos de tres rounds, para lograr la victoria del videojuego recuperar a los 43 jóvenes el retador deberá vencer a los cuatro villanos.

El presente documento está conformado por las siguientes partes:

- Documento de diseño del videojuego
- Descripción técnica

1. Documento de diseño del videojuego

1.1. Resumen

AyotziFighting es un juego de artes marciales, dirigido a jóvenes mayores de 12 años, con el objetivo de rescatar a los 43 jóvenes privados de su libertad, lucha extrema, cuatro niveles, cuatro contrincantes, diversión, adrenalina al máximo y al final un ganador.

1.1.1. Descripción de contenidos

AyotziFighting es un videojuego de género batallas, dirigido a jóvenes valerosos decididos a alzar la voz y decir basta a sus gobernantes despiadados que intentan someter a su nación, basándose en el lema “Vivos se los llevaron, vivos los queremos”, se organizó un torneo marcial, son cuatro niveles de pelea extrema, con una duración aproximada de cinco minutos por nivel, donde los personaje “Milianano Zap” y la

“Corregidora”, podrán enfrentarse a sus imponentes villanos, “Emili Mo”, “el capo”, “el marra”, y “copete asesino”, para al final levantar la copa victoriosa y lograr ser el vencedor y liberar a los 43 jóvenes cautivos. Muchos intentaron pero tú tienes el poder, ¿Tú decides guerrero, aceptas el desafío o saldrás corriendo como un cobarde?.

1.1.2. Descripción básica del juego

AyotziFighting, un juego de género batallas, mediante artes marciales, para liberar 43 jóvenes cautivos.

1.1.3. Características relevantes del juego

AyotziFighting es un juego pensado para los apasionados en artes marciales, radica en un mundo alterno al nuestro llamado "otra tierra", donde existe una pequeña nación consumida por la corrupción, el pueblo levanta la voz, ¿Las consecuencias?, 43 jóvenes cautivos, ¿Tu misión? rescatarlos, ¿Cómo?, lucha hasta el final. “Milianano Zap” y la “Corregidora” te acompañan a lo largo de la batalla, son cuatro niveles, los villanos cada vez más difíciles, enfrentándose a “emili mo”, “el capo” “el marra”, y “copete asesino”, en destinos diferentes, pero la impresionante lucha, es motivo para lograr el objetivo, ser el vencedor, el que hace la diferencia, el que se levante en armas en contra de sus gobernantes corruptos, el que ponga fin a tanto dolor, el que demuestre quien realmente tiene el poder y destreza y finalmente grite ¡Libertad! para los 43 jóvenes cautivos.

1.1.4. Objetivos del juego

Lograr rescatar a los 43 jóvenes cautivos de AyotziFighting, mediante un combate marcial, que requiere habilidad y destreza por parte del jugador, combatir a los imponentes villanos para al final levantar una copa victoriosa.

1.2. Proyección

1.2.1. Género del juego

AyotziFighting pertenece al género batallas, específicamente en artes marciales.

1.2.2. Público al que va dirigido

El videojuego AyotziFighting va dirigido a jóvenes mayores de 12 años, que les guste los videojuegos de batallas mediante artes marciales.

1.2.3. Competencia y elementos diferenciadores

Las artes marciales, denominadas también sistemas de lucha, consisten en prácticas y tradiciones codificadas cuyo objetivo es defenderse mediante la técnica. En la actualidad las artes marciales se practican por diferentes razones, que incluyen la salud, la protección personal, el desarrollo personal, la disciplina mental, la forja del carácter y la autoconfianza. Además, puesto que el significado estricto es el de "artes militares", por extensión se aplica a todo tipo de forma de lucha cuerpo a cuerpo y a las artes militares históricas, lo cierto es que las artes marciales han marcado la cultura pop desde los 70 (época dorada del cine de artes marciales), y su presencia en los videojuegos, por tanto, era y es actualmente una apuesta para la industria.

Los juegos se derivan de una fórmula donde añadían algunas novedades, como fue el caso de la inclusión de múltiples enemigos con un camino por recorrer a base de matones, dando lugar a los primeros videojuegos, como Kung-Fu Master, que era quizá el que más conocido en el cine de artes marciales de Hong Kong. La revolución en el terreno de los juegos de lucha llegó de la mano de Capcom, en forma de una de las sagas más importantes de la historia de los videojuegos.

Street Fighter (1987) y Street Fighter II (1991), incluyeron el tipo de novedades que hacían mejor la variedad en estilos de lucha y técnicas de combate. Fue además el primero en dar un perfil a cada personaje, una historia, una motivación para convertirse en El Mejor Luchador. Este hecho fue el que catapultó todo un mercado de merchandising a su alrededor, dio un paso adelante en la fórmula y fue copiado hasta la saciedad por sus rivales contemporáneos. De un modo parecido, Bruce Lee sirvió de modelo para toda una legión de actores clonados por romper moldes con su estilo, carente de florituras y extremadamente directo, lo cual contrastaba con las sobredimensionadas coreografías de Kung Fu contemporáneas. Y como no podía ser de otra forma, tuvo una enorme influencia en el mundo de los videojuegos. El género de la lucha en los videojuegos no termina de avanzar en esa dirección.

Los cambios en las plataformas de juegos de video hacen que pocos géneros sobrevivan generación tras generación. Afortunadamente, uno de ellos es el género de los juegos de artes marciales. A continuación

se muestra los juegos de artes marciales de todos los tiempos, que han sido considerados como los mejores:

Bruce Lee

El jugador dirige aquí al maestro del kung fu Bruce Lee en su búsqueda de linternas chinas. Para conseguirlo, debe enfrentarse a una serie infinita de ninjas y luchadores de sumo. El juego se destaca por su simplicidad y su estética pulida. El jugador dispone de dos ataques: puño y patada voladora.

Way of the Exploding Fist

Dos karatekas, uno rojo y uno blanco, luchando por convertirse en el maestro del puño explosivo, tal es la premisa de este gran clásico. Esta joya se destaca por la enorme cantidad de movimientos que lograban conseguirse usando un joystick de un solo botón.

Bushido Blade

Lo primero que nos impresionó de este juego era la capacidad de terminar un combate con un solo movimiento, como en la vida real. Igualmente, este juego no solo captura la eficacia de los movimientos del guerrero sino la dimensión espiritual de sus diferentes disciplinas.

Time Killers

Aunque controversial, creemos que este juego tiene su lugar en la lista de mejores Juegos de artes marciales. Se trata de un exitoso ejercicio de especulación en el que los diseñadores intentaron imaginar qué pasaría si artistas marciales de diferentes épocas se enfrentaran en combate.

Street Fighter IV

En esta última encarnación de la popular franquicia, el jugador encontrará que las artes marciales son llevadas a su más alta expresión digital. Una verdadero placer tanto para el entusiasta de las artes marciales como para el fanático de la ciencia ficción.

1.3. Construcciones técnicas

1.3.1. Complejidad de gráficos

El videojuego está desarrollado en el motor de videojuegos M.U.G.E.N, motor de lucha en dos dimensiones (2D) gratuito.

1.3.2. Plataformas a las que se dirige

La plataforma donde el público tendrá acceso será la pc, haciendo uso del teclado para manipular los movimientos del jugador.

1.4. Presupuestos y plazos de ejecución

A continuación se presenta el costo de producción del videojuego AyotziFighting, de acuerdo a nuestro libro referencia Marketing Hero, el cual es una herramienta comercial para videojuegos.

1.4.1. Costos, presupuesto necesario para difundir

Diseño y Producción

El desarrollo del videojuego se llevó a cabo mediante una actividad multidisciplinar, que involucra profesionales en programación, diseño gráfico, animación, sonido, música, etcétera. Conforme al presupuesto asignado a nuestro equipo de trabajo, en esta sección le pertenece el 25%, que es aproximadamente 200 pesos por hora.

Programación

Este proceso fue efectuado por los programadores del videojuego, los cuales enfocaron su destreza en las siguientes acciones:

- Procesar las interacciones de un personaje con su entorno según las entradas del usuario.
- Procesar los fenómenos indirectamente controlados por el usuario.
- Crear una imagen a partir de esas informaciones y mostrarlo en la pantalla (igual para el sonido).

Para este departamento se le asignó el 20% del presupuesto, el cual representa 160 pesos por hora.

Marketing

Las estrategias de marketing y la publicidad del juego permite la exposición constante del videojuego, el usuario se verá seducido por los valores de la marca y le generará una experiencia agradable, al sentirse identificado con el juego. Es el proceso social y administrativo por el cual los grupos e individuos satisfacen. Sus necesidades al intercambiar bienes y servicios. Para este departamento se le asignó el 12% del presupuesto, el cual representa 100 pesos por hora.

Grabación y empaquetado

En este departamento su función principal es hacer la grabación del videojuego en el formato correspondiente, así como también el empaquetado del mismo, para este proceso se le asigna un 5% del presupuesto destinado al proyecto que es un aproximado de 50 pesos por hora.

Edición y Distribución

Contempla la tarea de ofrecer el mejor servicio posible a modo de intersección entre los socios de distribución, los comercios minoristas y los consumidores finales, estableciendo equipos de distribución con un profundo conocimiento de los videojuegos en todos los territorios. El contacto directo y sostenido con los minoristas permite que la compañía reaccione con rapidez a las necesidades del mercado y trasladar la situación del mercado directamente al socio de distribución. Para este proceso se le asigna 3% del presupuesto, aproximadamente 30 pesos por hora.

Licencia de contenidos

Es la que controla la manera en que se usa y distribuye el juego y archivos de video y contenido complementario protegido por DRM cubierto por derechos de uso de multimedia que permiten usos específicos para dicho contenido. En este departamento se le asignó un 5% del presupuesto con una equivalencia de 50 pesos por hora.

Retail

Se refiere a la versión que se comercializa de manera tradicional, en soporte físico, en contraposición al comercializado de manera digital, es decir los videojuegos de manera tradicional, aquí se asignó el 20% que equivale a 160 pesos por hora.

2. Descripción técnica

2.1. Introducción

En el presente documento nos permite introducirnos al apartado de la descripción técnica del videojuego AyotziFighting, de género batallas, implementado para Pcs, a partir de la idea, de los hechos ocurridos el pasado 26 de Septiembre, en el poblado de Iguala, Guerrero, en donde fueron desaparecidos 43 estudiantes normalistas. El videojuego se desarrollará en el motor de videojuegos M.U.G.E.N, motor de lucha en dos dimensiones (2D) de licencia gratuita, el público objetivo, jóvenes mayores de 12 años, entre las características se encuentra que su idioma origen será español, cuatro niveles, cuatro escenarios, cuatro villanos y dos héroes, a continuación se presenta la descripción de contenidos, conceptos básicos, tipos de personajes, género, objetivos, temática, escenarios, reglas de juegos e interfaces del videojuego AyotziFighting.

2.1.1. Descripción de contenidos

AyotziFighting es un videojuego de género batallas, dirigido a jóvenes mayores de 12 años, bajo el contexto de artes marciales, desarrollado en el motor M.U.G.E.N, en dos dimensiones, el videojuego consta de 4 niveles, cada uno con su diferente escenario, 2 héroes y 4 villanos, los héroes podrán ser seleccionados por los jugadores, mientras que los villanos estarán asignados por niveles, el primer nivel tendrá asignado al villano Emili Mo, el segundo nivel será el capó, el tercer nivel el marra, para finalmente concluir con el copete asesino, con un máximo de tres peleas por nivel, el jugador deberá elegir entre un rango de 20 a 99 segundos, al vencer a los 4 villanos, se le mostrará al héroe un ending que le indique que ha terminado su juego con éxito.

2.1.2. Tipos de personajes

Existirán dos tipos de jugadores dentro de este videojuego uno será el héroe y el otro el enemigo a vencer, durante la pelea que tendrá una duración aproximada de 5 minutos. Dentro de estos dos tipos de personajes se encuentra el retador, que es el peleador Milianano Zap, quien

es el personaje que representa a un joven valiente, capaz de luchar por salvaguardar la tranquilidad de su nación.

El segundo grupo de jugadores, corresponde a los villanos, y se encuentra integrado por cuatro principales personajes, en primer lugar Emily Mo quien representa a la Alcaldesa que es una licenciada en derecho la cual se sabe se dedicaba a la venta de joyas antes de llegar al poder, el segundo villano será El Marra quien representa al Gobernador que es licenciado en Derecho por la Universidad Iberoamericana fue Diputado Federal, por el distrito de la Ciudad de los 30 caballeros, el tercer villano se trata de él Copete asesino, quien representa al Presidente de la República, el cual llegó al poder después de una intensa campaña, y el último villano en esta batalla estará representado por El Capo, una cabecilla del crimen organizado en esa región. Con su victoria, aparte de conseguir la liberación de los estudiantes, podrá poner fin a tantos años de abuso y regresar la tranquilidad a la población.

2.1.3. Género

El videojuego está ubicado dentro del género de batallas, serán dos competidores quienes se enfrentan en la batalla cuerpo a cuerpo, cada uno de los villanos tendrá un escenario definido para llevar a cabo su batalla, el peleador vencedor será aquel que gane dos de tres rounds, y podrá pasar al siguiente nivel para enfrentarse a un competidor más fuerte, para lograr rescatar a los 43 jóvenes, el retador deberá derrotar a cuatro villanos, en diferentes batallas.

2.2. Objetivos del juego

Rescatar a los 43 jóvenes desaparecidos, a través de un videojuego que sea funcional, usable, intuitivo y divertido para los jugadores, deberá brindarle al usuario algún tipo de satisfacción el jugar.

El usuario deberá recibir retroalimentación sobre el videojuego indicando en tiempo real el número de golpes consecutivos que logre efectuar a su contrincante, los diferentes villanos a los que se enfrentan los retadores cada uno tiene habilidades diferentes y la dificultad de los mismos debe ir incrementando conforme avanza de nivel.

2.3. Investigación de la temática del juego

En la primera versión del juego, se tiene pensado obtener una profundidad de 4 niveles, 2 héroes y 4 villanos, para posteriormente, después de lanzar el producto al mercado, poder desarrollar una segunda versión o continuación del videojuego.

2.4. Elementos del juego

2.4.1. Personajes

Miliano Zap: este retador joven cuenta con agilidad en sus movimientos, que son de gran ayuda al momento de estar combatiendo. Miliano Zap se mueve rápidamente, con lo que logra esquivar ataques y/o proyectiles de sus enemigos, se mantiene siempre en guardia por cualquier ataque que puede recibir.

Esté peleador a seguido muy de cerca el secuestro de sus jóvenes compañeros, reprimidos por manifestar su sentir e indignación en contra del abuso de poder de varios funcionarios de gobierno, harto de toda esta injusticia decide arriesgarse para poder rescatar a sus compañeros, y de esta manera demostrar al gobierno que el pueblo, se encuentra harto de tantos abusos y está dispuesto a todo, por conseguir la tranquilidad y dignidad que se merecen.

Lista de movimientos:

- D = moverse hacia abajo
- F= moverse a la derecha
- B= moverse a la izquierda
- U= moverse hacia arriba
- b= retroceso del enemigo de manera rápida

Combinaciones de teclas especiales:

- F + HP= sirve para agarrar al oponente y girarlo al otro lado
- F + HK= sirve para agarrar al oponente con la pierna y tirar al oponente hacia atrás
- QCF + MK= ofrece una rápida patada en el aire, para aterrizar suavemente en el suelo
- QCF + MP= golpeará con el codo a su oponente rápidamente
- D + MK= sirve para que el peleador pueda girar de manera rápida y acercarse a su oponente
- QCB + P= sirve para tomar al oponente con las piernas y arrojarlos al suelo, seguido de golpes de puño
- QCF + K= gira en el aire y lanza patadas a su oponente
- QCF + P= crea una onda de energía y la lanzará con sus palmas
- QCB + K= el peleador se levantará a sí mismo y comenzará a lanzar patadas giratorias rápidas que viajan hacia su oponente
- QCFx2 + K= lanzará a su oponente una onda de energía, si está toca al peleador contrario, se inicia un ataque desatado de combinaciones letales

La Corregidora: este retador al ser una joven cuenta con habilidades, de gran ayuda al momento de estar dentro de un combate. Por ejemplo cuenta con movimientos prácticamente certeros y de gran velocidad, elementos que a un peleador le son de gran ayuda, para vencer de manera rápida a los elementos de la escuela.

Es una joven retadora a sus gobernantes harta del clima de la inseguridad que se vive en su ciudad, situación que se vive día a día en esa ciudad. Es una joven con muchos deseos de justicia para sus 43 compañeros desaparecidos entre otros grandes factores de represión que se vive en su estado y nación como la suya.

Lista de movimientos:

- X= ataque ligero
- Y= poder hacer uso de la escopeta
- A= arrojar efectos luminoso en contra del enemigo
- b= retroceso del enemigo de manera rápida
- a + x= escapar del enemigo
- D, DB, B, X= lanzamiento de granada en alto
- D, DB, B= lanzamiento de grana baja
- D, DF, M, X= realizar una descarga eléctrica
- D, DB, B, S= Recuperar el 20% de las vidas perdidas

Emily Mo: Es una villana de edad media, lo cual le brinda experiencia necesaria al momento de enfrentarse a sus retadores, presenta diferentes habilidades, su agilidad y destreza la hace un contrincante difícil de vencer, no presenta combos por lo que sus adversarios tienen esa arma a su favor, para vencerla requieren de una buena estrategia de pelea.

Este personaje representa a una Alcaldesa, llena de ambición, la cual se aprovechaba de las necesidades que su pueblo tenía, saqueo a su pueblo para realizar viajes al extranjero, las leyendas cuentan que adquirió varias propiedades con el dinero del pueblo y otras solo se las adjudico, por lo que su pueblo la detesta.

Lista de movimientos:

- Tecla izquierda + i + tecla derecha + j + y= golpe mortal
- Tecla izquierda + i + tecla derecha + j + B= volver con vuelta
- Tecla derecha + X= moustrusidad
- Tecla abajo + tecla izquierda + A o Tecla abajo + tecla izquierda + B= atropello

- Tecla abajo + tecla derecha + tecla izquierda + A o Tecla abajo + tecla derecha + tecla izquierda + B

Este personaje no cuenta con superpoderes, sin embargo presenta una agilidad y destreza para combatir, por lo que es muy difícil derrotarla.

El capo: Es un veterano de combate cuerpo a cuerpo de mediana edad y un experto en misiones escondidas y otras opciones de batalla, ninguno de sus ataques normales se pueden encadenar en orden de intensidad, de débil a fuerte, por lo que cualquier secuencia de ataques pesada desencadena en un combo de múltiples características. Algunos de sus movimientos especiales consisten en ataques basados en armas en su mayor parte y son muy dañinos, pero tienen una cantidad decente de puesta en marcha para mantener el equilibrio. Sus movimientos son a una velocidad alta.

El capo es una cabecilla de la delincuencia organizada, protegida por el gobierno a cambio de una cuota mensual que brinda a los gobernantes, también realiza trabajos sucios para beneficio de los gobernantes, por lo que no le conviene el pueblo se levante en armas en contra del gobierno y está dispuesto a luchar en contra del pueblo para apoyar al gobierno.

Lista de movimientos:

B,F,P= pistola especial, existen tres variantes que dependen de la fuerza del prensado del botón.

MP= disparo en medio del ataque.

HP= realiza dos disparos consecutivos.

F, DF, D, DB, B, K= emite una serpiente que desaparece aproximadamente en 10 o 12 segundos, solo puede ser utilizada por tres ocasiones en la batalla.

D, DF, F, P= granada en mano, las granadas pueden golpear a los enemigos caídos.

HP= permite realizar un tiro de arco a larga distancia, con un largo tiempo de suspensión.

B, F, K= serpiente tira una granada de aturdimiento por el suelo, deja vulnerable al enemigo durante 2-3 segundos.

Combinaciones de teclas especiales:

- HP + HK= tiro estándar de Snake.
- B + HP= realiza lanzamientos de serpiente, puede ser bloqueada la serpiente lanzada.

El marra: Es un peleador villano gordo, pero fuerte. De alguna manera, él todavía tiene la capacidad de saltar, pero la capacidad es muy limitada. El solo contiene lo básico, pero para compensar este defecto, él tiene un montón de salud, es super resistente. El no tiene movimientos especiales, en realidad no los necesita. Todo lo que hace es estar allí y ataques de spam, por lo que es casi imposible de acercarse lo suficiente para pegarle.

Como la gran mayoría de los políticos es repudiado por la ciudadanía a quien gobierna, por su negligencia como gobernante, mantiene a su pueblo en una inseguridad cada vez más grande, él como gobernador se niega a reconocer en público la situación de inseguridad tan grande que atraviesa su estado, reclama a los periodistas sus notas, pues dice que solo lo hacen con el afán de manchar su gobierno. Sin embargo la ciudadanía ya no cree más en sus mentiras.

Lista de movimientos:

- D = moverse hacia abajo
- F= moverse a la derecha
- B= moverse a la izquierda
- U= moverse hacia arriba
- a/b/c= patadas
- x/y/z= golpe de mano

No cuenta con combinaciones de teclas especiales, para lograr efecto sobresaliente en su batalla.

El copete asesino: Su mayor capacidad para luchar es la velocidad y combinación de técnicas, siempre es acompañado de su amada y fiel esposa, conocida como La Paloma, quien aparece siempre antes y después de sus batallas. El Copete asesino se distingue por su rapidez y potencia en sus batallas, sin embargo nunca ha sido un personaje muy fuerte en términos de defensa.

Este personaje es altamente odiado por su pueblo, debido a que no le importa el bienestar de sus ciudadanos, es fuertemente criticado por su falta de cultura, repudiado por saquear a su nación con el fin único de conseguir beneficios hacia su persona, el pueblo lo considera un traidor a su nación.

Lista de movimientos:

- D = moverse hacia abajo
- F= moverse a la derecha

- B= moverse a la izquierda
- U= moverse hacia arriba
- DF= bajar a derecha
- DB= bajar a la izquierda
- UF= subir a la derecha
- UB= subir a la izquierda
- a/b/c= patadas
- x/y/z= golpe de mano
- s= provocar

Combinaciones de teclas especiales:

- Tecla abajo + tecla derecha + tecla L o tecla abajo + tecla derecha + tecla M
- Tecla izquierda + tecla derecha + tecla L o Tecla izquierda + tecla derecha + tecla M
- Tecla derecha + tecla izquierda + tecla derecha + tecla L o tecla derecha + tecla izquierda + tecla derecha + tecla M
- Tecla abajo + tecla derecha + tecla abajo + tecla derecha + tecla L o tecla abajo + tecla derecha + tecla abajo + tecla derecha + tecla M
- Tecla abajo + tecla derecha + tecla abajo + tecla izquierda + tecla H

2.4.2. Escenarios

Los enfrentamientos se llevarán a cabo en distintos escenarios, cada uno de estos escenarios están vinculados a cada uno de los villanos del juego, a continuación se describe cada uno de los escenarios utilizados por estos personajes.

- Emily Mo: lleva a cabo sus batallas en un Dojo, el cual se encuentra sin ningún tipo de público, es su lugar secreto para enfrentarse a sus enemigos, sin que la ciudadanía se entere de sus enfrentamientos.
- El capo: siempre realiza sus batallas dentro de un teatro con butacas, la batalla se lleva a cabo sobre la tarima del teatro, de esta área nunca sale ninguno de los peleadores. No existen obstáculos entre ellos y pueden realizar la batalla cuerpo a cuerpo sin ningún impedimento, les brinda la facilidad de ver los movimientos que realizan sus oponentes.
- El marra: lleva a cabo sus enfrentamientos bajo la oscuridad de la noche, en medio de las calles más solitarias, siempre se enfrenta sobre el asfalto de las calles.
- El copete asesino: este villano es quien tiene bajo su poder a los jóvenes secuestrados, los mantiene encerrados en un vagón de tren que recorre toda la nación, por lo que sus enfrentamientos

los lleva a cabo sobre el vagón del tren en el que viajan cautivos los jóvenes, en especial prefiere enfrentarse a sus retadores en una zona desértica, para evitar evidencias de sus enfrentamientos.

2.5. Funcionamiento del juego

2.5.1. Reglas del juego

1. El jugador retador deberá derrotar a 4 villanos para rescatar a los 43 estudiantes desaparecidos.
2. El jugador tiene que ganar dos rounds de tres para derrotar a cada villano, cada pelea tiene una duración aproximada de 5 minutos.
3. Si el jugador pierde contra alguno de los villanos deberá volver a iniciar el juego.

2.5.2. Interfaces de hardware

Para esta primer versión del videojuego solo estará implementada para funcionar en PC's, haciendo uso de teclado, joystick, pantalla que soporte la emisión de distintos colores, RAM de 128 MB, una tarjeta aceleradora de vídeo, sea o no integrada de 16 MB(32 MB o 64 MB recomendados), un procesador Pentium de 90 a 700 Mhz (Óptimo: Athlon/Pentium de 1.60 Ghz).

Conclusión

El desarrollo de un videojuego es un proceso complejo en el que intervienen múltiples disciplinas como el diseño, las matemáticas, la física, música, programación, entre otras. este proceso se detona con una idea, la cual se inicia de una manera ambigua y se va enriqueciendo con la aportación de las diferentes áreas involucradas.

La complejidad del videojuego y las plataformas en que será lanzado, son un factor que puede determinar el tamaño del equipo de trabajo, así como también el presupuesto requerido para conseguirlo. Durante el desarrollo de este proyecto pudimos identificar algunas de las problemáticas a las que se puede enfrentar el equipo de desarrollo. La comunicación se convierte en un factor importante, para estar enterados en todo momento sobre las actividades que se están realizando y poder ajustar el plan de trabajo de acuerdo a la evolución que se tenga.

Si bien la programación del videojuego es una tarea compleja, existen herramientas que ayudan a los desarrolladores a conseguir un producto de calidad en relativamente poco tiempo, pero es importante, como en todo desarrollo de software, las pruebas durante el desarrollo con los usuarios para identificar fallas potenciales antes de lanzar el producto al mercado. En nuestro caso utilizamos M.U.G.E.N como motor para el desarrollo del juego, iMovie como editor de video para las intros, RAD Video Tools para la transformación de videos en archivos PCX, Fighter Factory para la integración de PCX en archivos SFF necesarios para la animación del juego.

Además consideramos que los acontecimientos que se viven en nuestro país son una oportunidad de mercado potencial para posicionar el videojuego en los primeros lugares de popularidad porque es un tema sensible para la mayoría de las personas, no buscamos enriquecernos a costa del dolor ajeno, sino, más bien lo que se busca es brindar una posibilidad de desahogar su dolor y coraje de una manera lúdica y sin perjudicar a terceros.

APÉNDICE 1. MANUAL TÉCNICO AYOTZIFIGHTING



Índice

- 1. Historia**
- 2. Héroes**
- 3. Villanos**
- 4. Modos de juego**
- 5. Créditos**

1. Historia

En un mundo alterno al nuestro llamado "Otra Tierra", existía una pequeña nación consumida por la corrupción. El fuerte se aprovecha del débil y en medio de esa demencia y caos sus habitantes sufrían una gran agonía. El poder sólo servía para robar la riqueza del pueblo; presidentes, gobernadores o regidores, todos eran iguales.

Un día unos jóvenes valerosos decidieron alzar la voz y decir basta manifestándose en un pequeño poblado de su región. Aquello sólo enfureció a sus gobernantes por lo que dieron órdenes a sus guardias y a sus aliados más despiadados de someter aquella débil voz que había surgido.

Luego de oírse un estruendoso ruido por aquella caza implacable, ya no se oía nada. Aquel silencio ensordecedor se hizo manifiesto en la población y comenzaron a buscar a aquellos jóvenes valerosos, luego la región se les unió, después toda la nación y finalmente el mundo se unió bajo una consigna.

¿Donde están? Vivos se los llevaron, Vivos los queremos.

Esto ocasionó que cada ciudadano tomará a la justicia de la mano, para hacer todo lo posible por recuperarlos.

Los líderes en un intento macabro por detener la alegoría, organizaron un torneo marcial. Si eran derrotados cada uno de ellos en combate, el vencedor podía reclamar la vida de los jóvenes cautivos. Muchos intentaron pero fracasaron y quedaron desaparecidos.

¿Qué me dices tú guerrero, aceptas el desafío o saldrás corriendo como un cobarde?

2. Héroes



Este retador joven cuenta con agilidad en sus movimientos, que son de gran ayuda al momento de estar combatiendo. Miliano Zap se mueve rápidamente, con lo que logra esquivar ataques y/o proyectiles de sus enemigos, se mantiene siempre en guardia por cualquier ataque que puede recibir.

Esté peleador a seguido muy de cerca el secuestro de sus jóvenes compañeros, reprimidos por manifestar su sentir e indignación en contra del abuso de poder de varios funcionarios de gobierno, harto de toda esta injusticia decide arriesgarse para poder rescatar a sus compañeros, y de esta manera demostrar al gobierno que el pueblo, se encuentra harto de tantos abusos y está dispuesto a todo, por conseguir la tranquilidad y dignidad que se merecen.

Lista de movimientos:

- D = moverse hacia abajo
- F= moverse a la derecha
- B= moverse a la izquierda
- U= moverse hacia arriba
- b= retroceso del enemigo de manera rápida

Combinaciones de teclas especiales:

- F + HP= sirve para agarrar al oponente y girarlo al otro lado
- F + HK= sirve para agarrar al oponente con la pierna y tirar al oponente hacia atrás
- QCF + MK= ofrece una rápida patada en el aire, para aterrizar suavemente en el suelo
- QCF + MP= golpeará con el codo a su oponente rápidamente
- D + MK= sirve para que el peleador pueda girar de manera rápida y acercarse a su oponente
- QCB + P= sirve para tomar al oponente con las piernas y arrojarlos al suelo, seguido de golpes de puño
- QCF + K= gira en el aire y lanza patadas a su oponente
- QCF + P= crea una onda de energía y la lanzará con sus palmas
- QCB + K= el peleador se levantará a sí mismo y comenzará a lanzar patadas giratorias rápidas que viajan hacia su oponente
- QCFx2 + K= lanzará a su oponente una onda de energía, si está toca al peleador contrario, se inicia un ataque desatado de combinaciones letales



Esta joven cuenta con habilidades, de gran ayuda al momento de estar dentro de un combate. Por ejemplo cuenta con movimientos prácticamente certeros y de gran velocidad, elementos que a un peleador le son de gran ayuda, para vencer de manera rápida a los elementos de la escuela.

Es una joven retadora a sus gobernantes harta del clima de la inseguridad que se vive en su ciudad, situación que se vive día a día en esa ciudad. Es una joven con muchos deseos de justicia para sus 43 compañeros desaparecidos entre otros grandes factores de represión que se vive en su estado y nación como la suya.

Lista de movimientos:

- X= ataque ligero
- Y= poder hacer uso de la escopeta
- A= arrojar efectos luminoso en contra del enemigo
- b= retroceso del enemigo de manera rápida
- a + x= escapar del enemigo
- D, DB, B, X= lanzamiento de granada en alto
- D, DB, B= lanzamiento de grana baja
- D, DF, M, X= realizar una descarga eléctrica
- D, DB, B, S= Recuperar el 20% de las vidas perdidas

3. Villanos



Es una villana de edad media, lo cual le brinda experiencia necesaria al momento de enfrentarse a sus retadores, presenta diferentes habilidades, su agilidad y destreza la hace un contrincante difícil de vencer, no presenta combos por lo que sus adversarios tienen esa arma a su favor, para vencerla requieren de una buena estrategia de pelea.

Este personaje representa a una Alcaldesa, llena de ambición, la cual se aprovechaba de las necesidades que su pueblo tenía, saqueo a su pueblo para realizar viajes al extranjero, las leyendas cuentan que adquirió varias propiedades con el dinero del pueblo y otras solo se las adjudicó, por lo que su pueblo la detesta.

Lista de movimientos:

- Tecla izquierda + i + tecla derecha + j + y= golpe mortal
- Tecla izquierda + i + tecla derecha + j + B= volver con vuelta

- Tecla derecha + X= moustrusidad
- Tecla abajo + tecla izquierda + A o Tecla abajo + tecla izquierda + B= atropello
- Tecla abajo + tecla derecha + tecla izquierda + A o Tecla abajo + tecla derecha + tecla izquierda + B



Este personaje no cuenta con superpoderes, sin embargo presenta una agilidad y destreza para combatir, por lo que es muy difícil derrotarla.

Es un veterano de combate cuerpo a cuerpo de mediana edad y un experto en misiones escondidas y otras opciones de batalla, ninguno de sus ataques normales se pueden encadenar en orden de intensidad, de débil a fuerte, por lo que cualquier secuencia de ataques pesada desencadena en un combo de múltiples características. Algunos de sus movimientos especiales consisten en ataques basados en armas en su mayor parte y son muy dañinos, pero tienen una cantidad decente de puesta en marcha para mantener el equilibrio. Sus movimientos son a una velocidad alta.

El capo es una cabecilla de la delincuencia organizada, protegida por el gobierno a cambio de una cuota mensual que brinda a los gobernantes, también realiza trabajos sucios para beneficio de los gobernantes, por lo que no le conviene el pueblo se levante en armas en contra del gobierno y está dispuesto a luchar en contra del pueblo para apoyar al gobierno.

Lista de movimientos:

- B,F,P= pistola especial, existen tres variantes que dependen de la fuerza del prensado del botón.
- MP= disparo en medio del ataque.
- HP= realiza dos disparos consecutivos.
- F, DF, D, DB, B, K= emite una serpiente que desaparece aproximadamente en 10 o 12 segundos, solo puede ser utilizada por tres ocasiones en la batalla.
- D, DF, F, P= granada en mano, las granadas pueden golpear a los enemigos caídos.

- HP= permite realizar un tiro de arco a larga distancia, con un largo tiempo de suspensión.
- B, F, K= serpiente tira una granada de aturdimiento por el suelo, deja vulnerable al enemigo durante 2-3 segundos.

Combinaciones de teclas especiales:

- HP + HK= tiro estándar de Snake.
- B + HP= realiza lanzamientos de serpiente, puede ser bloqueada la serpiente lanzada.



Es un peleador villano gordo, pero fuerte. De alguna manera, él todavía tiene la capacidad de saltar, pero la capacidad es muy limitada. El solo contiene lo básico, pero para compensar este defecto, él tiene un montón de salud, es super resistente. El no tiene movimientos especiales, en realidad no los necesita. Todo lo que hace es estar allí y ataques de spam, por lo que es casi imposible de acercarse lo suficiente para pegarle.

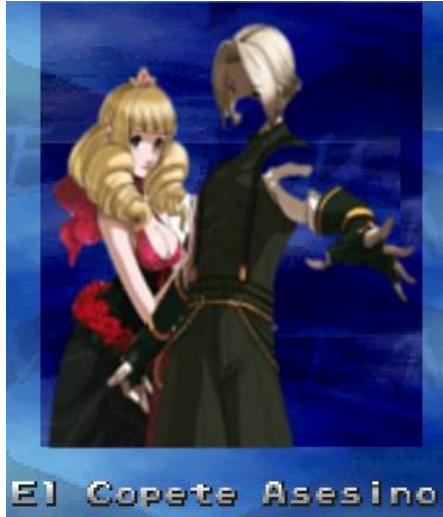
Como la gran mayoría de los políticos es repudiado por la ciudadanía a quien gobierna, por su negligencia como go-

bernante, mantiene a su pueblo en una inseguridad cada vez más grande, él como gobernador se niega a reconocer en público la situación de inseguridad tan grande que atraviesa su estado, reclama a los periodistas sus notas, pues dice que solo lo hacen con el afán de manchar su gobierno. Sin embargo la ciudadanía ya no cree más en sus mentiras.

Lista de movimientos:

- D = moverse hacia abajo
- F= moverse a la derecha
- B= moverse a la izquierda
- U= moverse hacia arriba
- a/b/c= patadas
- x/y/z= golpe de mano

No cuenta con combinaciones de teclas especiales, para lograr efecto sobresalientes en su batalla.



Su mayor capacidad para luchar es la velocidad y combinación de técnicas, siempre es acompañado de su amada y fiel esposa, conocida como La Paloma, quien aparece siempre antes y después de sus batallas. El Copete asesino se distingue por su rapidez y potencia en sus batallas, sin embargo nunca ha sido un personaje muy fuerte en términos de defensa.

Este personaje es altamente odiado por su pueblo, debido a que no le importa el bienestar de sus ciudadanos, es fuertemente criticado por su falta de cultura, repudiado por saquear a su nación con el fin único de conseguir beneficios hacia su persona, el pueblo lo considera un traidor a su nación.

Lista de movimientos:

- D = moverse hacia abajo
- F= moverse a la derecha
- B= moverse a la izquierda
- U= moverse hacia arriba
- DF= bajar a derecha
- DB= bajar a la izquierda
- UF= subir a la derecha
- UB= subir a la izquierda
- a/b/c= patadas
- x/y/z= golpe de mano
- s= provocar

Combinaciones de teclas especiales:

- Tecla abajo + tecla derecha + tecla L o tecla abajo + tecla derecha + tecla M
- Tecla izquierda + tecla derecha + tecla L o Tecla izquierda + tecla derecha + tecla M
- Tecla derecha + tecla izquierda + tecla derecha + tecla L o tecla derecha + tecla izquierda + tecla derecha + tecla M
- Tecla abajo + tecla derecha + tecla abajo + tecla derecha + tecla L o tecla abajo + tecla derecha + tecla abajo + tecla derecha + tecla M

- Tecla abajo + tecla derecha + tecla abajo + tecla izquierda + tecla H

4. Modos de juego

Los modos de juego son:

- Aventura: Se puede seleccionar dos personajes (Miliano Zap y la Corregidora) para enfrentarse a los villanos e ir subiendo de nivel hasta llegar al jefe final.
- Entrenamiento: En esta modalidad de juego, el jugador puede practicar los movimientos de cada personaje.
- Versus: Pueden participar hasta dos jugadores para enfrentarse, cada uno puede elegir el personaje de su preferencia.

5. Créditos

El videojuego “AYOTZIFIGHTING” fue desarrollado por:

- Carballido Acosta Uriel Efrén
- Jarvio Hernández Yadira
- Luna Pérez Yazmín
- San Martín Méndez Cecilia
- Xohua Chacón José Antonio