

# Capítulo 1

## **Descripción**

[nombre] es un juego de pelea callejera de tipo beat em up, el cual tendrá una animación del tipo 2.5 con vista frontal en el cual el personaje principal irá pasando por diferentes “calles” de un barrio en donde tendrá que ir derrotando una cantidad X de enemigos para poder pasar a la siguiente calle y llegar al final del barrio.

## **Motivación**

### **Originalidad de la idea**

Se originó de las situaciones que ocurren mayormente en los barrios donde los conflictos se resuelven con peleas callejeras.

### **Estado del arte**

El juego aún se encuentra en un estado de producción en donde se están tomando en cuenta diferentes ideas las cuales se puedan implementar.

## **Objetivo general**

El objetivo del personaje es llegar al final del barrio para poder salir de él.

## **Objetivos específicos**

El objetivo del personaje en cada “calle” es derrotar a todos los enemigos para poder pasar a la siguiente.

## **Escenarios**

Los escenarios están ambientados en callejones, calles de ciudad.

## **Contenidos**

El juego tendrá el siguiente contenido:

- Modelos para los enemigos y el jugador.
- Sonidos de ambiente y de efecto (golpes).
- Música

- Sprites de los escenarios}

## **Metodología**

Se estará usando la metodología ágil(SCRUM).

## **Arquitectura de la aplicación**

La aplicación estará orientada para PC.

## **Herramientas de desarrollo**

Se usarán las siguientes herramientas:

Unity  
Photoshop  
Blender