

Tough Streets

Beat Em’ Up 3D

**Canned Potato Dev**

Pau Peña

*¿Esperabas ver alguien aquí?*

**Descripción del juego**

**Descripción general**

20 líneas min, describir su juego, y ambientación del juego, estilo y progresión

* **Tough Streets** es un juego *beat em’ up* en 3D el cual se encuentra ambientado en un vecindario de clase socioeconómica baja, donde el jugador tiene que abrirse paso entre enjambres de enemigos, los cuales se volverán más difíciles de derrotar y más numerosos. El jugador tiene a su disposición la habilidad de golpear y patear, aparte de poder usar un esquive rápido recargable hacia donde este mirando, permitiendo un movimiento más variado y flexible a voluntad del jugador.

**Mecánica principal**

Que mecánica destaca en su juego por sobre todas, explicar a manera general y de manera detallada, como le preguntaran a ChatGPT (Importante para que sus compañeros vean, como se puede buscar y realizar la misma interacción de ser posible).

* [Video tutorial usado para las mecánicas.](https://youtu.be/2jK0xAm7gsM?si=eFL-Jj6ygzvkSQ65)

**Describir cómo se utilizó el tutorial para el movimiento 3D**

Incluir Links y luego la descripción

* [ChatGPT](https://chatgpt.com)  
  ***Prompt(s)* de ChatGPT**: “Can you make a script that allows 3D movement while also managing an Animator parameter for a walking animation?” / “¿Puedes hacer un script que permita el movimiento 3D mientras se maneja un parámetro del Animator para la animación de caminata?”  
    
  Este prompt me permitió conseguir un script casi completamente funcional de movimiento 3D para el juego, obviamente sin el esquive incluido y teniendo algunos ajustes leves que hacer, como ajustar y arreglar un bug extraño que hace que el jugador no pueda darse la vuelta estando en contacto con un muro y agregar la acción de correr, pero sirvió como una base de script de movimiento.

**Describir mecánica propia y tutorial usado para el juego**

Incluir Links y luego la descripción

* TBA

**Descripción general por nivel y sus elementos**

Incluir imagen por nivel y su descripción, representen donde parte y donde termina cada nivel o su representación

* **Nivel 1 *(Tutorial)***:  
  Este nivel sirve como inicio y tutorial para el jugador, conteniendo un muñeco de prueba el cual es indestructible y sirve para probar los sistemas de combo que el jugador tiene a su disposición para atacar contra enemigos, aparte de probar el movimiento que el jugador tiene a su poder.
* **Nivel 2**:
* **Nivel 3 *(jefe)***:  
  El final del juego. Este solo contiene una sola turba de enemigos antes de que el jefe se presente e inicie la batalla final, el nivel solo consiste en salas individuales, una sirviendo como la entrada, el segundo como la turba de enemigos y el tercero como el final, junto a ser la habitación donde se encuentra el jefe y el final del nivel.

**Enemigos**

2 enemigos y 1 jefe, **incluir imágenes o representaciones al describir**. Utilicen o modifiquen la estructura de esta sección como crean que se les haga más fácil describir a los enemigos.

**Comportamiento**

**Ataques** o patrones de ataque

**Funcionamiento** ¿Cuál es el objetivo de tener al enemigo en el nivel?

**Interfaces**

Presentar las interfaces con imágenes o representaciones (mapas de flujo), incluir la descripción de transiciones al presionar botones, en caso de ser necesario, ejemplo: “Menú principal”, presiono Start y carga el “Nivel 1”

**Menú Principal**

* TBA

**Menú Pausa**

* TBA

**Menú de “Game Over”**

* TBA

**Menú Final**

* TBA

**Input**

Controles e input, Requiere imagen

* Tecla Escape: Activa / desactiva el menú de pausa durante la partida, en caso de presionarse en la pantalla principal, cierra el juego.
* Tecla WASD / Direccionales: Sirven para mover al jugador en el plano 3D, de izquierda a derecha y hacia el frente y atrás.
* Tecla Z: El personaje del jugador da un golpe, el cual puede ser presionado múltiples veces en una sucesión para realizar un **combo**, el cual aumenta la potencia del daño cada golpe sucesivo que se realiza.
* Tecla Shift Izq.: El jugador será capaz de dar un “*dash*”o un esquive rápido hacia la dirección donde se está moviendo, solo pudiendo realizar ese movimiento después de un “**cooldown**” o un enfriamiento para recargarlo.

**Pilares del Desarrollo**

Describir los cuatro pilares del desarrollo que afectan sus juegos y qué valoración tienen dentro de su proyecto. Esto será reconocido dentro de la presentación por sus compañeros.

* Mecánica:
* Estética:
* Tecnología:
* Narrativa:

**Primeros minutos de juego**

Expresar cómo serán los primeros minutos de juego. Cuando el usuario inicia por primera vez una partida. Además explicar las emociones que el juego debe evocar a la hora de jugar.

Son solo los primeros 5 minutos o lo necesario para explicar la experiencia

* Primeros minutos van aquí.

**Referencias de Mecánicas**

Referencias para crear el juego, Requiere imagen, es de apoyo para ustedes y es necesario mencionarlo dentro de la presentación.

**Referencias de Arte**

Referencias para crear el juego, Requiere imagen, es de apoyo para ustedes y es necesario mencionarlo dentro de la presentación.

**Créditos**

De donde se sacaron las imágenes, sonidos u otros Assets, de que pagina en especifico o de si fueron creados por usted.

**Extras**

Explicar las dificultades más grandes del desarrollo hasta el momento de la entrega del GDD

Consejos para construir las mecánicas de su juego, como si estuvieran comentando a sus compañeros **Estos se tendrá que comentar en la presentación**

Recordar

Entrega

* Entrega se hará en formato PDF
* Nombre del documento NombredelJuego.pdf
* Portada como se señala en este documento

Cosas a considerar

* Se pueden incluir imágenes y bocetos para ejemplificar o explicar en cualquier sección de este documento
* Intentar organizar sus ideas por sección
* Revisar ortografía con el corrector automático