

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.

**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

* TBA

**Describir 3 extensiones de la mecánica principal y los tutoriales utilizados, para crear el shooter 3D y como los modificaron**

Incluir Links y luego la descripción, si escogen otro estilo de juego 3 extensiones a estos estilos dependiendo de la dificultad del juego

* TBA 1:
* TBA 2:
* TBA 3:

**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** ¿Cual 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