
CAPÍTULO I: VIDEOJUEGO Y HERRAMIENTAS DE DESARROLLO

Erickson Manuel Holguin • 2-17-1266

Descripción

El videojuego que estaré desarrollando es de aventura y acción. Los Guerreros Z deberán de encontrar todas las esferas del dragón, mientras se van enfrentando con diferentes enemigos a lo largo de los niveles.

Motivación

Quién no creció disfrutando de las aventuras de Dragon Ball y Dragon Ball Z, porque la verdad es que yo sí, y de verdad esto es más que una motivación para crear un videojuego como este, donde el usuario podrá sumergirse en la experiencia de juego que este título les podrá brindar

Originalidad de la idea

Hasta ahora ningún compañero presentó un videojuego de este estilo, entonces, me puse a pensar en algo que me gustara mucho y me llevo a la mente un juego que fusione videojuegos de Mario y el anime de Dragon Ball y asi nacio Dragon Ball Adventure, que es el título del videojuego.

Estado del Arte

He estado recolectando diferentes recursos de distintas páginas para poder llevar a cabo el desarrollo de este videojuego, algunas de ellas son: Pinterest, Youtube, Deviantart

Objetivo general

Brindar al usuario diversión
mientras este disfruta del
videojuego.

Objetivos Específicos

- Completar los niveles que hay disponibles.
- Recolectar las esferas del dragon en cada uno de los niveles.
- Cumplir con las metas expuestas a lo largo de los niveles.
- Derrotar a los enemigos.

Escenario

La idea es que en este videojuego
hayan diferentes escenarios en el
cual se pueda ir desarrollando la
trama de cada nivel

Contenidos

A lo largo del videojuego, el usuario se encontrará con distintos elementos, como pueden ser las esferas del dragon, personales, enemigos, montañas, plataformas, semillas curativas, entre otras cosas

Metodología

La metodología que estaré utilizando para el desarrollo sería una metodología agile, ya que tengo buena experiencia con esta y que me ha resultado de mucha ayuda a lo largo de mi vida profesional

Arquitectura de la aplicación

Este videojuego tendrá una arquitectura de carpetas lo más organizada posible, ya que habrán carpetas específicas solo para assets, scripts, animaciones, sprites, personajes, enemigos, entornos, entre otras cosas.

Herramientas de desarrollo

- Internet
- Unity
- Visual Studio
- Git
- Github