# Sección 1 - Resumen del Juego

## 1.1 Concepto del Juego

Se trata en esencia de un juego de rol de aventura, con elementos similares a aquellos presentes en otros títulos populares del género como ser el Pokémon o el Legend of Zelda. El juego consiste básicamente, en un personaje que recorre unas ciudades basadas en el mundo real, interactúa con diferentes personajes, manteniendo diálogos que llevan a la consecución de la historia. En este mundo del futuro existen unos robots que son utilizados para múltiples propósito, uno de los cuales es la pelea de robots, donde en las ciudades más importantes del mundo se desarrollan grandes torneos que mueven increíbles sumas de dinero.

El protagonista, que sale del orfanato Robo-tito, apenas cumplida la mayoría de edad, se encuentra con la difícil tarea de salvar el establecimiento de ser clausurado por una gran organización denominada BadCorp, la cual tenía en mente hacerse con el lugar para quedarse con los menores que ahí habitaban allí y someterlos al trabajo esclavo de la construcción de robots, en su afán de ganarle en ganancias a otra empresa de gran renombre denominada GoodCorp, la misma que lleva adelante orfanatos en todo el mundo.

Los robots son maquinas de acero que acompañan a los personajes, las cuales cobran vida al conectarse a las arenas antes de comenzar la batalla.

## 1.2 Características especiales

Los diferentes escenarios del juego están basados en lugares del mundo real.

La dinámica de las batallas son realizados por turnos.

## 1.3 Género

Es un juego de tipo rol-aventura con el agregado de las peleas entre los robots.

## 1.4 Público Final

El juego está dirigido para todo público.

## 1.5 Look and Feel

El juego es visto desde arriba(topdown) con gráficos dibujas con una herramienta de diseño de imágenes vectoriales. Los escenarios de las diferentes ciudades donde se desarrolla la historia tendrán algún decorado especial para que se identifique el lugar que es está recorriendo.

## 

## 1.6 Alcance del Proyecto

El proyecto incluye el diseño del juego, un diseño gráfico básico y un prototipo funcional, la ciudad del comienzo y un prototipo de una pelea del robot.

## 1.6.2 Número de Unidades

Se cuenta con el personaje principal como única unidad del juego

## 1.6.3 Número de Enemigos

Las batallas son peleas de uno contra uno.