





• PRESENTACIÓN

- **Título:** Streets Of Rage W Edition
- **Concepto:** mantener una lucha cuerpo a cuerpo con enemigos que intentan matarnos.
- **Género:** Beat'Em Up
- **Público:** jugador atraído por la acción continua, velocidad de juego trepidante y con gusto por las artes marciales.
- **Plataforma:** PC

• GAMEPLAY

- **Objetivos:** el objetivo principal del juego es detener a Mr. Evil, jefe de la organización criminal que domina las calles de la ciudad. Para llegar a él será necesario acabar con todos sus secuaces.
- **Jugabilidad:** el jugador experimentará la tensión y adrenalina propias de la lucha callejera a través del control de los movimientos del personaje principal. Con una trepidante banda sonora y gran diversidad de efectos sonoros, las emociones estarán a flor de piel.
El protagonista irá perdiendo salud a causa de los daños ocasionados por los golpes de los enemigos, pero también podrá aumentarla a través de items escondidos a lo largo del escenario.
La cámara proporcionará una visión lateral, e irá moviéndose con el jugador. No se desplazará hacia atrás en la escena. Al llegar al final de cada nivel se parará, sin posibilidad de mover hacia delante o hacia atrás, se empezará otro nivel y volverá al comportamiento inicial.



- **Progresión:** el jugador se irá desplazando por las distintas calles de la ciudad, así como bares, industrias, etc., propiedad del jefe de la organización criminal, con el objetivo de encontrarle y acabar con él. Se avanzará de fase cuando se llegue al final del nivel y se acabe con todos los enemigos.
- **GUI:** en la pantalla podremos ver, además de los escenarios propios del juego, la cantidad de puntos acumulados al acabar con enemigos y distintos elementos de la escena, así como la cantidad de salud que le queda al jugador. Esta última estará señalizada con un pequeño corazón a la izquierda de los caracteres numéricos que marcan la cantidad de vida que nos queda. Además, tendremos un sistema para guardar la máxima puntuación histórica del juego (Hi-Score). También habrá mensajes que se mostrarán en diferentes situaciones del juego (Game Over, Paused, etc).

• MECÁNICAS

- **Reglas:**
 1. El jugador acumulará puntos a medida que acabe con sus enemigos y/o destroce distintos elementos en la escena.
 2. El juego constará de distintos niveles, los cuales irán aumentando en dificultad, que se superarán cuando el jugador llegue con vida al final del escenario y acabe con todos los enemigos que salgan a su encuentro.
 3. El jugador podrá obtener premios en forma de recuperación de la salud perdida, así como del aumento del límite de salud que puede acumular. Estos premios se obtendrán con la recogida de items escondidos, que se mostrarán cuando se destruyan elementos concretos en la escena, y con la cantidad de puntos acumulados respectivamente.
 4. Tendremos la posibilidad de superar la puntuación máxima obtenida históricamente en el juego. Nos aparecerá en pantalla dicha puntuación y será uno de los retos batir al jugador que la posea.
 5. La misión es destruir al jefe final, superando previamente todos los niveles.



- **Interacción:** el jugador controlará el movimiento espacial del personaje principal a través de los distintos escenarios. Será un movimiento en 2 dimensiones, pero la disposición del escenario creará una cierta sensación de profundidad. Además, controlará los distintos tipos de golpes para acabar con los enemigos. Estos golpes son un puñetazo, una patada y una patada con salto.
- **Puntaje:** el sistema de puntaje consistirá en la acumulación de puntos mediante la destrucción de enemigos y/o diferentes elementos en la escena. A medida que vaya aumentando la dificultad de destrucción de los enemigos, aumentarán los puntos obtenidos.
- **Dificultad:** a medida que vayamos avanzando en el juego la dificultad aumentará, ya sea con la cantidad de enemigos a batir, así como la cantidad de golpes necesarios para destruirlos.

• ELEMENTOS DEL VIDEOJUEGO

- **Leyes físicas:** el juego transcurre en un mundo con las leyes físicas del mundo real, las del nuestro. Si bien es cierto, son una simulación de las mismas, ya que carecemos de gravedad, el jugador se mueve en el espacio en 2 dimensiones, entre unos márgenes para dar la sensación tanto de profundidad como de gravedad. Reacciona a golpes y elementos de la escena reaccionan a golpes del jugador.
- **Historia:** la ciudad está inmersa en una creciente ola de criminalidad. La policía no puede contener a través de los cauces legales al crimen organizado. Tres jóvenes policías entrenados en lucha cuerpo a cuerpo, cansados de la falta de medios de un gobierno corrupto, comprado y dominado por organizaciones criminales, tomarán la justicia por su mano liberar y tratarán de liberar a su ciudad de esta lacra e instaurar la anhelada paz social. Las calles de una ciudad apocalíptica se llenarán de combates por la supervivencia.



- **Personajes:**

- **Axel:** Varón de 27 años, 1.92 m de altura y 92 Kg. Cinturón negro en Full Contact y experto en armas blancas.
- **Adam:** Varón de 32 años, 1.99 m de altura y 103 Kg. Cinturón negro en Judo y Aikido, experto en armas de fuego.
- **Blaze:** Mujer de 29 años, 1.78 m de altura y 62 Kg. Cinturón negro en Karate y Capoeira.

- **Niveles:** los primeros niveles transcurren por las calles de la ciudad, luego pasaremos por edificios propiedad del jefe de la organización criminal. Bares, fábricas y entornos industriales. Hasta llegar al nivel final que será el rascacielos donde se esconde Mr. Evil.

- **Elementos culturales o geográficos:** el juego transcurre en una gran ciudad futurista, de finales del siglo XXI, llena de rascacielos y muy industrial. La brecha social es muy grande, existiendo barrios muy ricos fuertemente protegidos por las organizaciones criminales, previo pago de grandes sumas de dinero, y barrios muy pobres donde las drogas y la delincuencia común campan a sus anchas. Al igual que la riqueza, el nivel cultural baja drásticamente en los barrios más desfavorecidos. El erradicado analfabetismo a mediados de siglo vuelve a resurgir con fuerza.

- **ASSETS:**

- **Música:** la música consiste en distintos clips de audio de techno y electro, con aire de finales de los 80 y los 90. Es una música dinámica y muy apropiada para el ritmo alto del juego. Dispone de temas propios para la escena inicial, los distintos niveles, situación de Game Over, etc.
- **Efectos de sonido:** dispone de efectos de sonido para las múltiples situaciones y acciones del juego, tales como golpes, daños al jugador, aumento de nivel de vida, etc.



- **Modelos 2D:** los decorados están creados a partir de un tileset y combinados en un tilemap. Contamos también con elementos gráficos para otros elementos decorativos, como son coches, farolas, árboles etc. Los elementos gráficos interactivos son el jugador, los enemigos, barriles, coches, etc. Además, para el fondo de la pantalla contamos con una imagen que representa el skyline de la ciudad, que a través del efecto parallax nos ofrece una buena relación entre la profundidad y el movimiento.