**INTRODUCCIÓN**

**CAPÍTULO I: VIDEOJUEGO Y HERRAMIENTAS DE DESARROLLO**

# 1.1. Descripción

El juego estará basado en archero, es un juego de aventura, donde iremos matando a los monstruos de los diferentes niveles e iremos consiguiendo puntos y subiendo nuestro personaje de nivel.

# 1.2. Motivación

Me parece que es un juego muy entretenido y de un fácil entendimiento, asiendo así que sea fácil de jugar y despejar la mente en momentos de tensión.

## 1.2.1. Originalidad de la idea

Existe un juego como este, la diferencia es que quiero llevarlos a otras plataformas como lo son las pc, consolas y móviles.

**1.2.2. Estado del Arte**

# 1.3. Objetivo general

El objetivo es matar a todos los monstruos del mapa y sobrevivir a las hordas de ataques y conseguir todos los puntos posibles e ir mejorando nuestros personajes.

# 1.4. Objetivos específicos

* Conseguir la muerte de todos los enemigos posible con una única vida.
* Conseguir entretenerte y desestresarte de la vida cotidiana.
* Tener varios modos de juego diferentes.

# 1.5. Escenario

El escenario es un mapa cuadrado con varias paredes a su alrededor con el propósito de protegerte de los ataques de los enemigos y darle más dinamismo al juego, tendrán diferentes colores y formas los escenarios y paredes.

La pantalla de inicio tendrá la opción de iniciar el juego y te dejará ver el ultimo récord que obtuviste, además tendrá varios modos de juego.

# 1.6. Contenidos

El contenido del juego es conseguir pasar el nivel con la mayor puntuación posible, esto mientras más se dificulta según avance.

El juego tendrá su sonido también, como las eliminaciones de los enemigos.

# 1.7. Metodología

El método a seguir será crear un cronograma para determinar todo lo que hay que hacer y el tiempo en el que se tiene que terminar para saber el tiempo que tardaremos en terminar el juego y así tener un orden de cómo se ira trabajando casa parte del juego.

# 1.8. Arquitectura de la aplicación

Unity es el software a utilizar para la creación del videojuego, donde hay 2 escenas, la de inicio, que es la que nos muestra la pantalla de inicio y la del juego en sí, aquí veremos la plataforma y el juego iniciado.

Manejaremos el siguiente script:

* Tendremos un contador de puntos, esto nos ira marcando los puntos que consigamos.

También tendremos un script para todo el sonido del juego.

# 1.9. Herramientas de desarrollo

Unity, versión: 2020.3.30f1

**GitHub**: <https://github.com/YdlareG/Capitulo-1-de-Geraldy>