

# **ULTIMATE PERONIST FIGHTER**

## **Concepto de dibujos de fondo y elementos secundarios del primer nivel**

### **Generalidades**

Todos los conceptos acá descriptos son ideas para que el artista pueda tomar como base a la hora de desarrollar los sprites de los distintos elementos de segundo plano y paisajes, que deberán tener transparencia como fondo.

El fondo del juego se dividirá en tres capas o layers. De más profunda a más superficial: cielo (capa 3), edificios de ciudad (capa 2), pavimento (capa 1). La idea es poder desarrollar una suficiente cantidad de elementos separados para cada una de las tres capas, para que el desarrollador pueda diseñar un escenario de longitud variable utilizando esas unidades básicas.

Todos los dibujos a desarrollar para este nivel deberán estar basados en la estética del barrio porteño Monserrat (Congreso), realzando el malestar de los edificios. Específicamente, la zona que va desde la intersección de Av. Entre Ríos y Av. Belgrano hasta la intersección de Av. Entre Ríos y Av. Rivadavia.

Todos los dibujos deben realizarse con el mismo punto de fuga (o “pseudo-fuga”).

Todos los dibujos deben ser originalmente diseñados para ser vistos en monitores con resolución de 1920 x 1080. Los dibujos se escalarán según corresponda al monitor utilizado.

Aproximadamente, la escala en altura de personajes – edificios (parte visible) será 0,7:1 y la escala en ancho de personajes – edificios (parte visible) será de 0,35:1.

A continuación, se mencionarán los sprites a desarrollar.

### **Lista de sprites**

#### **Capa 3 - Sprites #1 - #5: nubes**

Dibujos de nubes de distintos tamaños y formas. La idea es después poder modificar el canal alpha de estas imágenes, para darle mayor o menos grado de transparencia a las nubes del cielo.

#### **Capa 2 - Sprites #1 - #3: Intersección de Av. Entre Ríos y Av. Belgrano**

Este dibujo tiene que representar la intersección de las Avs. Entre Ríos y Belgrano. El punto de vista es desde Av. Entre Ríos, mirando hacia Av. Belgrano (ver

[https://www.google.com.ar/maps/@-34.6137828,-](https://www.google.com.ar/maps/@-34.6137828,-58.3917268,3a,90y,93.25h,87.51t/data=!3m6!1e1!3m4!1s8r-wbu4ZDvF1KUCci9ksmw!2e0!7i13312!8i6656?hl=en)

[58.3917268,3a,90y,93.25h,87.51t/data=!3m6!1e1!3m4!1s8r-](https://www.google.com.ar/maps/@-34.6137828,-58.3917268,3a,90y,93.25h,87.51t/data=!3m6!1e1!3m4!1s8r-wbu4ZDvF1KUCci9ksmw!2e0!7i13312!8i6656?hl=en)

[wbu4ZDvF1KUCci9ksmw!2e0!7i13312!8i6656?hl=en](https://www.google.com.ar/maps/@-34.6137828,-58.3917268,3a,90y,93.25h,87.51t/data=!3m6!1e1!3m4!1s8r-wbu4ZDvF1KUCci9ksmw!2e0!7i13312!8i6656?hl=en)). En la intersección debe haber autos

volcados. Debe poder verse un colectivo de la línea 12 chocado en la esquina. A mano derecha por Av. Belgrano, debe poder verse la Fundación Favaloro (vista casi frontal en

[https://www.google.com.ar/maps/@-34.6137479,-](https://www.google.com.ar/maps/@-34.6137479,-58.3917268,3a,90y,93.25h,87.51t/data=!3m6!1e1!3m4!1s8r-wbu4ZDvF1KUCci9ksmw!2e0!7i13312!8i6656?hl=en)

[58.391248,3a,49.6y,141.67h,91.16t/data=!3m6!1e1!3m4!1sZhUUH0csGgJJ7SehtYrcg!2e0!7i13312!8i6656?hl=en](https://www.google.com.ar/maps/@-34.613189,-58.391248,3a,49.6y,141.67h,91.16t/data=!3m6!1e1!3m4!1sZhUUH0csGgJJ7SehtYrcg!2e0!7i13312!8i6656?hl=en)) prendida fuego.

Se requieren tres frames de esta idea, cada una con distinta intensidad y altura del fuego que destruye a la Fundación Favaloro. El objetivo de esto es poder crear una animación sencilla de fondo.

#### **Capa 2 - Sprite #4: Pizzería**

Este dibujo tiene que representar a una pizzería Ugi's, utilizando los mismos colores que caracterizan dicha empresa, pero sin mencionar la marca.

#### **Capa 2 - Sprite #5: Kiosco**

Este dibujo debe representar a un kiosco Open 25, utilizando los mismos colores que caracterizan dicha empresa, pero sin mencionar la marca.

#### **Capa 2 - Sprite #6: Farmacia**

Este dibujo debe representar a una farmacia Farmacity, utilizando los mismos colores que caracterizan dicha empresa, pero sin mencionar la marca.

#### **Capa 2 - Sprites #7 - 9: Intersecciones**

Estos dibujos tienen que representar las intersecciones de la Av. Entre Ríos con otras calles menores. No es necesario que sean tan ricas en detalles.

#### **Capa 2 - Sprites #10 - 15: Negocios y edificios residenciales**

Estos dibujos tienen que representar los distintos edificios residenciales y comerciales de la zona. Tomar como referencia los negocios y edificios de departamentos que se ven en [https://www.google.com.ar/maps/@-34.613189,-58.3917347,3a,75y,92.34h,79.94t/data=!3m6!1e1!3m4!1sLs3s0eRxTIFQ\\_N2dtOpDKg!2e0!7i13312!8i6656?hl=en](https://www.google.com.ar/maps/@-34.613189,-58.3917347,3a,75y,92.34h,79.94t/data=!3m6!1e1!3m4!1sLs3s0eRxTIFQ_N2dtOpDKg!2e0!7i13312!8i6656?hl=en) y en <https://www.google.com.ar/maps/@-34.6108658,-58.3919006,3a,75y,88.07h,87.69t/data=!3m6!1e1!3m4!1s0nJ96h75mkFRdynBd4HrVA!2e0!7i13312!8i6656?hl=en>.

#### **Capa 2 - Sprite #16: Congreso de la Nación**

Este dibujo debe representar al Congreso de la Nación. El Congreso debe estar intacto y escaparle a la ruina que caracteriza al resto de los dibujos. Ver [https://www.google.com.ar/maps/@-34.6097294,-58.3920025,3a,75y,264.68h,90.95t/data=!3m6!1e1!3m4!1sZlPnJn0uy9dfSZsBv86c\\_A!2e0!7i13312!8i6656?hl=en](https://www.google.com.ar/maps/@-34.6097294,-58.3920025,3a,75y,264.68h,90.95t/data=!3m6!1e1!3m4!1sZlPnJn0uy9dfSZsBv86c_A!2e0!7i13312!8i6656?hl=en).

#### **Capa 2 - Sprite #17: Intersección de Av. Callao y Av. Rivadavia**

Este dibujo tiene que representar la intersección de las Avs. Entre Ríos y Rivadavia. El punto de vista es desde Av. Entre Ríos, mirando hacia Av. Rivadavia (ver [https://www.google.com.ar/maps/@-34.6091898,-58.3920691,3a,75y,272.32h,94.04t/data=!3m6!1e1!3m4!1sp\\_aZyeZHozEWcuOQXKm\\_ag!2e0!7i13312!8i6656?hl=en](https://www.google.com.ar/maps/@-34.6091898,-58.3920691,3a,75y,272.32h,94.04t/data=!3m6!1e1!3m4!1sp_aZyeZHozEWcuOQXKm_ag!2e0!7i13312!8i6656?hl=en)). A ambos costados de la Av. Rivadavia tienen que poder distinguirse las bocas de entrada del subte A.

### **Capa 1 - Sprite #1: calle**

Dibujo básico que represente el pavimento de la Av. Entre Ríos. El color de este pavimento debe ser igual o similar al de las intersecciones previamente mencionadas.

### **Capa 1 - Sprites #2 - 8: baches y rajaduras**

Dibujos básicos que representen los distintos baches y rajaduras del pavimento.

### **Capa 1 - Sprite #9: parada de colectivo**

Dibujo que represente una parada de colectivo, con mucha carga de carteles de índole comercial y política.

### **Capa 1 - Sprite #10: tacho de basura**

Dibujo que represente los tachos de basura de color negro típicos de la Ciudad de Buenos Aires. Ver <https://www.google.com.ar/maps/@-34.6110362,-58.3918866,3a,20.6y,78.83h,77.67t/data=!3m6!1e1!3m4!1s0l4UgRaY8fkgsWSPQmOKNQ!2e0!7i13312!8i6656?hl=en>.

### **Capa 1 - Sprites #11 - 12: árboles**

Dibujos de distintos tipos de árboles.

### **Capa 1 - Sprites #13 - 14: colectivos**

Dibujos que representen a los colectivos de las líneas 12 y 150.

### **Capa 1 - Sprite #15: taxi**

Dibujo que represente un taxi de la Ciudad.

### **Capa 1 - Sprite #16: poste de luz**

Dibujo que represente a un poste de luz de la Ciudad, con algún cartel de prohibido estacionar y papeles chicos pegados (que representan los papeles con los que promocionan a las prostitutas). Ver [https://www.google.com.ar/maps/@-34.611126,-58.3918792,3a,73.2y,85.2h,104.1t/data=!3m6!1e1!3m4!1s1qpmIX14WH\\_HLOWVIE3RxQ!2e0!7i13312!8i6656?hl=en](https://www.google.com.ar/maps/@-34.611126,-58.3918792,3a,73.2y,85.2h,104.1t/data=!3m6!1e1!3m4!1s1qpmIX14WH_HLOWVIE3RxQ!2e0!7i13312!8i6656?hl=en).

### **Capa 1 - Sprite #17: kiosco de revistas**

Dibujo que represente a un kiosco de revistas típico de la Ciudad. Ver [https://www.google.com.ar/maps/@-34.6138701,-58.3929004,3a,16.8y,308.77h,82.81t/data=!3m6!1e1!3m4!1s5Q4x3NI1giPVfr2K5z\\_HTA!2e0!7i13312!8i6656?hl=en](https://www.google.com.ar/maps/@-34.6138701,-58.3929004,3a,16.8y,308.77h,82.81t/data=!3m6!1e1!3m4!1s5Q4x3NI1giPVfr2K5z_HTA!2e0!7i13312!8i6656?hl=en).