# Diario de Desarrollo

## Proyecto Sunset Revenge

El videojuego selecto para desarrollar el concepto “Yo soy el enemigo” comprende título de arcade [Sunset Riders](https://es.wikipedia.org/wiki/Sunset_Riders) (Konami, 1991), focalizando el protagónico en el Jefe Scalpem (Chief Wigwam), enemigo final de la escena seis.

*“Se plantea la jugabilidad adoptando el rol del chaman, con el objetivo de tomar venganza contra aquellos que aniquilaron nuestra tribu, debiendo superar enemigos y dificultades para hallar a los cuatro cazarrecompensas que nos dieron caza: Steve, Bob, Cormano y Billy.”*

Se empleará un desarrollo iterativo, basado en prototipos para concretar el presente proyecto, que comprenderá un videojuego de cuatro niveles.

## Prototipo 00 (P00):

## Movimientos Básicos

El prototipo 00 abarca los movimientos básicos del jugador: Caminar (A - S), Saltar(W), Agacharse (S), Bloqueo(Q), Golpe(E).

## Prototipo 01 (P01):

## Enemigo Básico

El prototipo 01 introduce la primera unidad enemiga, un forajido raso. Se propone el empleo de la clase Enemy con la finalidad de instanciar distintos tipos de enemigos y controlar su comportamiento. En P01 se introduce la posición de guardia base del enemigo y un desplazamiento corto, verificable al apretar la tecla L.