# 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:

## Movimientos Básicos

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