Capítulo 1

Descripción

[nombre] es un juego de pelea callejera de tipo beat em up, el cual tendrá una animación del tipo 2D con vista lateral en el cual el personaje principal irá pasando por diferentes “calles” de un barrio en donde tendrá que ir derrotando una cantidad X de enemigos para poder pasar a la siguiente calle y llegar al final del barrio.

Motivación

En la búsqueda de ideas para desarrollar un videojuego que fuera de nuestro agrado y a su vez divertido, nos llegó la idea de hacer un juego que refleja de forma exagerada como sería la vida violenta de un barrio, sus peleas, sus escenarios, etc.

Originalidad de la idea

Los juegos de este estilo fueron muy comunes hace unas 2 décadas pero hoy dia ya no son juegos muy populares, sin embargo son bastante buenos y divertidos, por esa razón quisimos traerlos de nuevo a la actualidad tomando la temática de las peleas callejeras en los barrios porque es algo que puede ser muy llamativo para cierto público.

Estado del arte

Constantemente solemos ver como en reiteradas ocasiones muchas personas, en su mayoría personas de más de 35 años, suelen criticar como los videojuegos afectan a los jóvenes de hoy haciéndolos más violentos y antisociales.

En este estado del arte se pretende indagar sobre cómo afectan directamente los videojuegos en los jóvenes del hoy ya que nuestro videojuego es precisamente un juego violento.

Primero deberíamos empezar definiendo ¿qué es un videojuego?, un video juego no es más que un programa de computadora el cual por lo general imita alguna actividad del mundo real con el propósito de entretener a los jugadores.

**¿Los videojuegos nos vuelven violentos?**

Si somos personas que por lo general no jugamos a ningún tipo de videojuegos, es probable que pensemos que sí, sin embargo estudios demuestran que: “los videojuegos violentos tienen, según los estudios más completos, un impacto mínimo en el comportamiento de los jugadores fuera de la pantalla, y no permiten hablar de que haya vínculos entre jugar a juegos violentos y ser más agresivo”.

Realmente el argumento de que jugar te hace una persona violenta es una falacia, la cual suele tomar fuerza cuando ocurre algún caso extremo de que una persona que de por sí es violenta, cometa un acto violento, pero esto no indica que dicha persona cometió ese acto porque se vio influenciado por el juego en cuestión.

**¿Los videojuegos nos vuelven antisociales?**

Cada vez es más común ver como muchas personas se aíslan en sus hogares y van cada vez más careciendo de la habilidad de relacionarse con personas físicamente. Podemos observar como muchas de las relaciones familiares en todo el mundo cada vez se pierden más, pero… ¿Es esto realmente culpa de los videojuegos?

La respuesta a la pregunta anterior es “no necesariamente”, varios estudios indican que ciertamente muchos de los jóvenes que se pasan largas horas delante de una pantalla jugado cualquier cosa tienen dificultades para relacionarse, pero el bache en la problemática es que esto no solo pasa con los videojuegos, sino con la tecnología en general, redes sociales, películas, etc.

Objetivo general

El objetivo general del juego es pasar por todos los escenarios hasta llegar al final, vencer y así finalizar el juego.

Objetivos específicos

* Vencer a todos los enemigos del piso donde te encuentres.
* Pasar a la siguiente etapa o calle.

Escenarios

Los escenarios están ambientados en callejones, calles de ciudad.

Contenidos

El juego tendrá el siguiente contenido:

* Modelos para los enemigos y el jugador.
* Sonidos de ambiente y de efecto(golpes).
* Música
* Sprites de los escenarios

Metodología

Se estará usando la metodología ágil(SCRUM).

Arquitectura de la aplicación

La aplicación estará orientada para PC.

Herramientas de desarrollo

Se usarán las siguientes herramientas:

* Unity: se estará usando para la creación del juego en sí mismo, aquí se uniran todos los game object, sprites, sound clips,scripts, etc. para crear el juego.
* Photoshop: se estará usando para el diseño de los fondos, menús, escenarios, etc.
* Aseprite: se estará usando para la creación de los sprites, personajes y sus animaciones.

Link GitHub: <https://github.com/stevenYnher/proyecto-final-videojuegos>