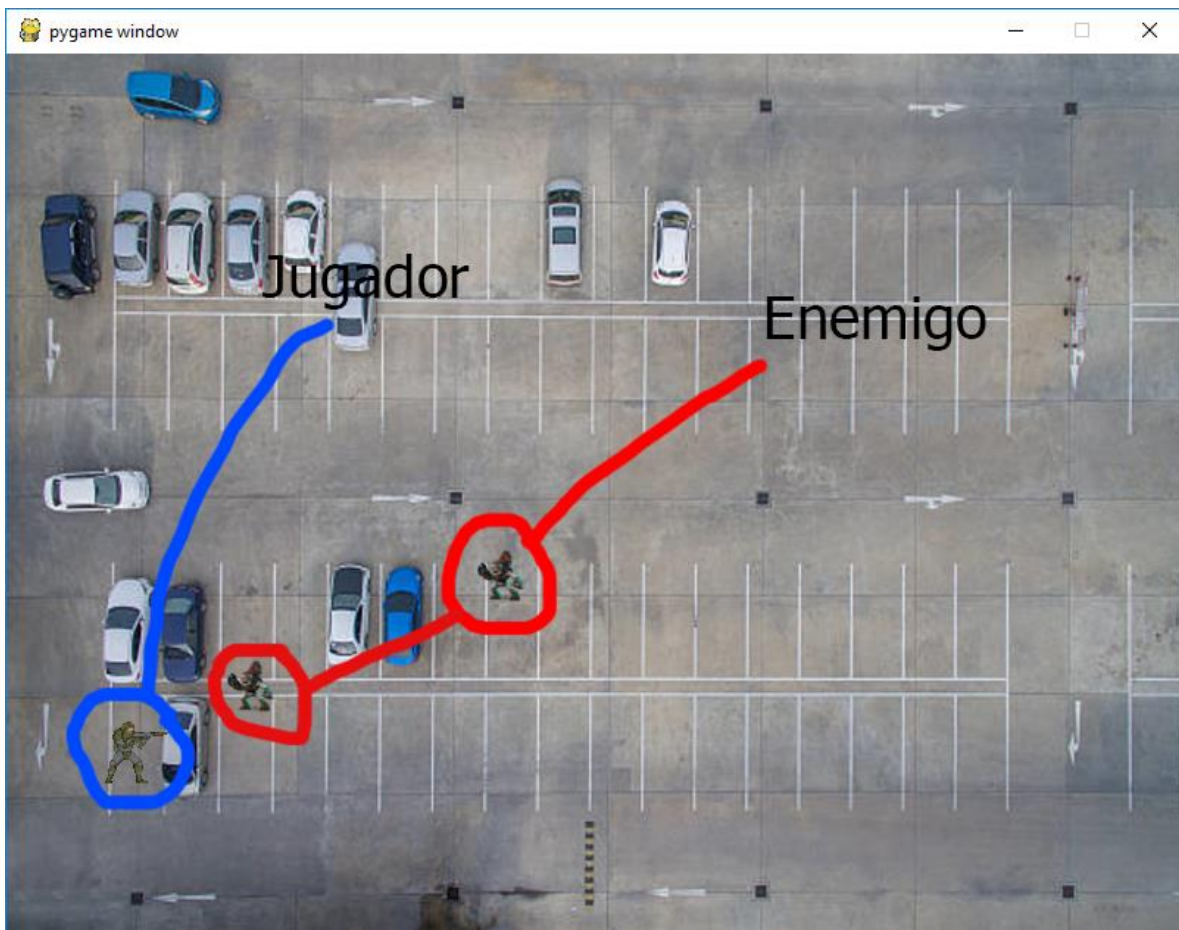


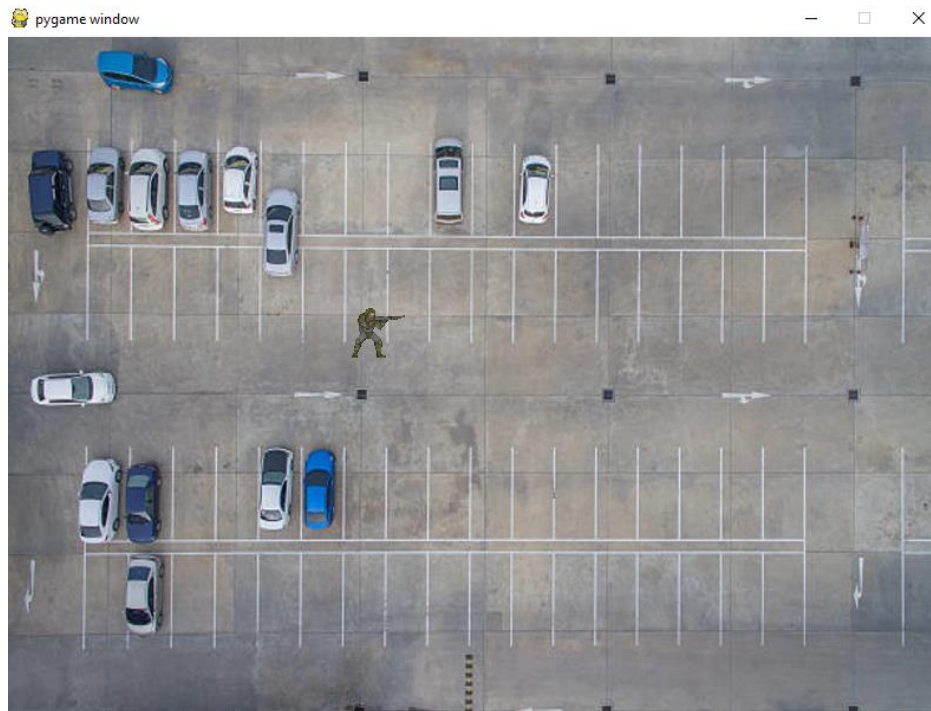
Propuesta de videojuego proyecto final

Javier Alejandro Vargas Sánchez

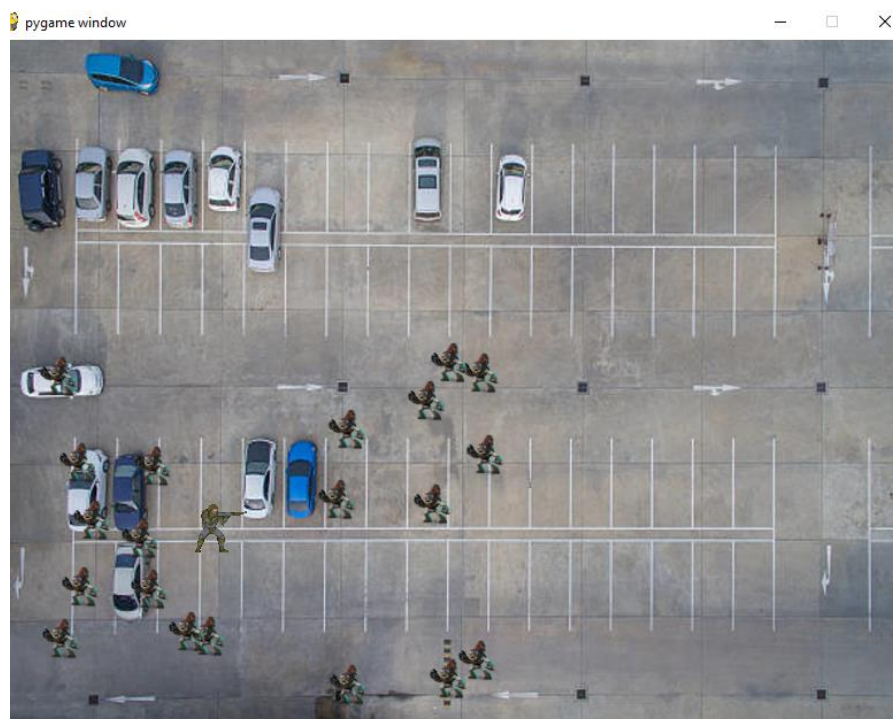
El juego que quiero hacer es un survival arcade, el personaje principal será un policía, este agente de la ley, se encuentra en un tiroteo contra un grupo de terroristas alienígenas kamikazes, el objetivo principal es sobrevivir durante un determinado tiempo (todavía no sé cuánto tiempo establecer); para que el jugador sobreviva, debe evitar tocar o estar cerca del radio de explosión de los alienígenas, el jugador cuenta con un arma automática AK47, misma que debe utilizar para evitar que los alienígenas entren en contacto con él.



El jugador se podrá mover libremente dentro de la pantalla de 800 por 600 píxeles, tomaré completa inspiración de la jugabilidad de un famoso juego indie llamado *The binding of Isaac*; para que el jugador se mueva, utilizará las teclas WASD, y para disparar lo hará con las flechas direccionales, en primera instancia, esta mecánica le otorgará algo de dificultad al juego, sin embargo, el jugador no debería tardar mucho en acostumbrarse a los controles.



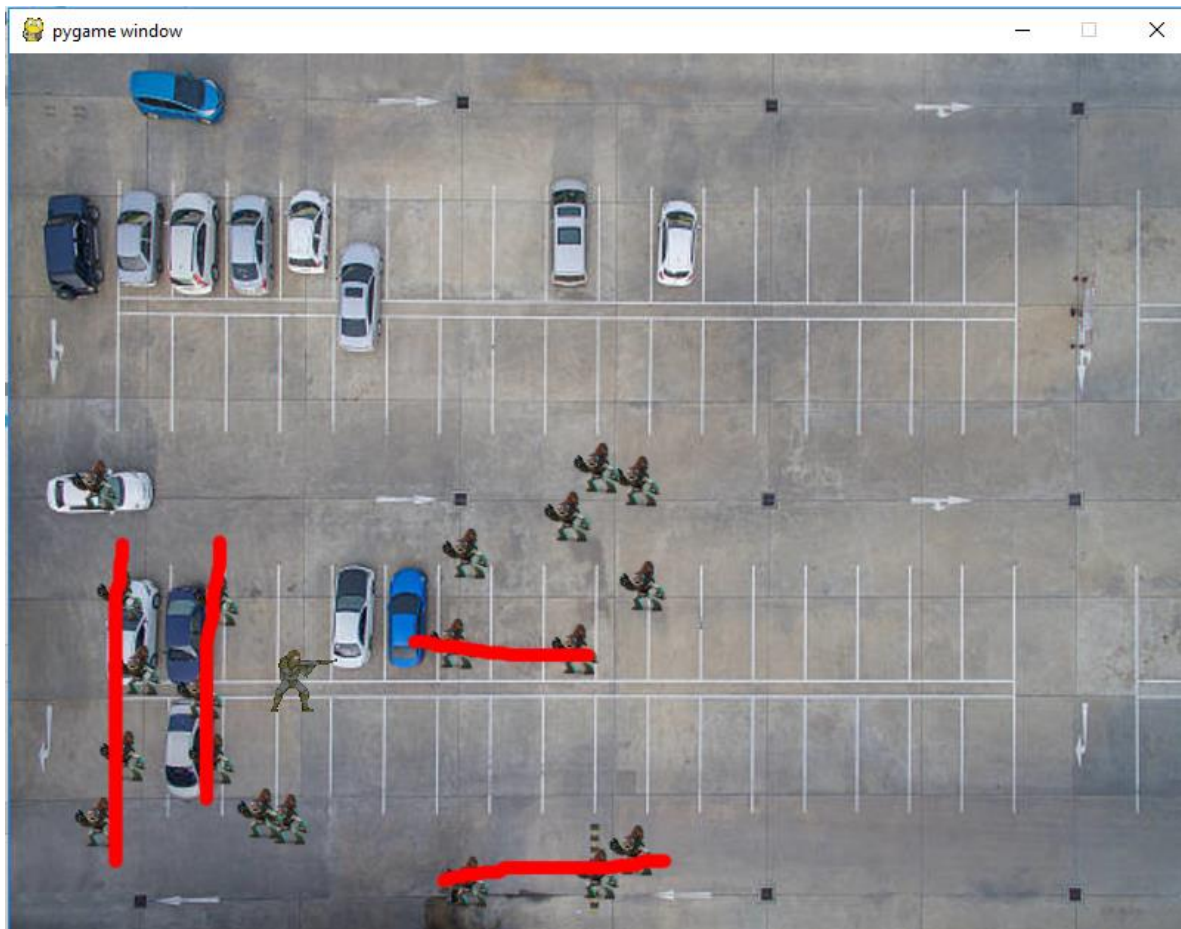
El objetivo de los enemigos es perseguir al jugador a lo largo de la pantalla, estos serán más lentos que el jugador, pero si son muchos enemigos juntos le será más difícil al jugador sobrevivir. El jugador solo tiene 3 corazones de HP; si al jugador le explota un alienígena, perderá un corazón, es decir que al recibir 3 golpes el jugador habrá perdido y tendrá que reiniciar.



Conforme el jugador vaya resistiendo las oleadas, la dificultad aumentará gradualmente, los enemigos spawnearán y se moverán cada vez más rápido.

Aún no tengo claro que debería ocurrir una vez superado el tiempo de supervivencia, quizá un jefe final o darle la victoria al jugador.

En cuanto ítems de momento solo he pensado en uno, un francotirador, al disparar una bala de esta arma, el jugador podrá matar a todos los alienígenas que estén formados en fila.



Las líneas rojas son algunos ejemplos de los enemigos que morirían si el jugador tuviera el ítem del francotirador.

Creo que para estilo de arte y diseño adoptaré los 16 o 32 bits. Así que tengo que pasar todas mis imágenes a un estilo de píxeles.

Me faltan bastantes cosas, añadir más opciones al menú, cambiar la orientación de imagen de los enemigos balas y personaje dependiendo de a donde se van a mover, y sobre todo el temporizador. A pesar de todo lo que falta considero que es un juego totalmente posible de hacer, hasta me he cuestionado que quizá es demasiado simple.