

# Ideación proyecto final

Fall in love by Pucca

**Ana María Ardila Ariza**

Departamento de Ingeniería Electrónica y  
Telecomunicaciones  
Universidad de Antioquia  
Medellín  
Octubre de 2021

# Índice

<b>1. Sección introductoria</b>	<b>2</b>
<b>2. Sección de contenido</b>	<b>2</b>
2.1. Tematica de Fall in love by Pucca . . . . .	2
2.2. Ideación . . . . .	2

## 1. Sección introductoria

A continuación, se expondrá la ideación del proyecto final el cual se llamó "Fall in love by Pucca", se darán a conocer las respectivas ideas y temática de este borrador de juego del cual se tiene la motivación y las suficientes expectativas para lograr un resultado satisfactorio

## 2. Sección de contenido

### 2.1. Tematica de Fall in love by Pucca

El juego se desarrolla en Sooga específicamente en el cielo de Sooga (el pueblo natal de la famosa serie que se tomó de inspiración para el desarrollo de este juego), consiste en un personaje principal el cual es la misma Pucca protagonista de la serie con el mismo nombre, la cual va a estar cayendo y a la vez se va a enfrentar a los ninjas los cuales van a intentar acabar con ella disparandole multiples veces shurikens, el objetivo de Pucca es sobrevivir a su ataque y llegar a donde su amado Garu el cual se encuentra en el suelo ( final de la caída) el cual habia sido secuestrado por estos ninjas.

### 2.2. Ideación

Las ideas respecto al juego son las siguientes:

1. El juego va a consistir de 3 niveles.  
Nivel 1: 2 ninjas a cada lado disparando a velocidad moderada  
Nivel 2: 4 ninjas, dos a cada lado disparando a velocidad moderada  
Nivel 3: 4 ninjas, dos a cada lado disparando a velocidad rapida
2. Este tendrá una clase de villano el cual va a aparecer multiples veces con su ataque de disparos.
3. Mantendremos un fondo solido pero para simular la caída, este se enfocará en Pucca.
4. El personaje se moverá hacia abajo abajo, izquierda y derecha al antojo del jugador ( a tecla de arriba estará habilitada pero solo para aminorar la velocidad de caída, esto para dar mas realismo a la caída libre).
5. Los villanos aumentaran su dificultad segun avance el nivel (es decir, el primer nivel es mas facil esquivar los disparos de los shurikens, que en el segundo nivel ya que tendrá mas villanos, y el tercero es mas difícil de esquivar que el segundo ya que tiene mas villanos que el 1 y mas disparos que el 2)
6. El ataque de los villanos será de disparos de shurikens, el jugador pierde vidas si es alcanzado por uno de los disparos y/o por tocar al villano directamente
7. El jugador tiene 3 vidas
8. Si el jugador pierde todas sus vidas, se regresará al menu principal donde tendrá la opción de volver a jugar o salir del juego
9. El juego tendrá multijugador siendo el segundo jugador Abyo, amigo de Garu en la serie.
10. Habrá un Login y un Register de usuario, le cual tendra la opción de cargar los datos de partida de usuarios ya registrados.