* Descripción:

Nuestra idea es hacer un videojuego de naves espaciales, en el que el jugador se podrá mover en dos ejes y con un botón tendrá la posibilidad de rotar 90 grados hacia la derecha para poder disparar hacia otras direcciones. Mientras que los enemigos salen por los costados de la pantalla, la cámara estará situada en un ángulo cenital por encima de la nave, esto para que el jugador tenga la posibilidad de ver toda la pantalla. Habrá ciertos enemigos que soltaran ítems que ayudaran a sobrevivir al jugar como la invencibilidad, aumento de la velocidad, congelar enemigos, etc.

* Características requeridas:

1. Multijugador.

Será un multijugador local en el que ambos jugadores manejaran su respectiva nave, el objetivo será destruir la nave del otro jugador, pero en este modo también saldrán enemigos que podrán hacer daño a ambos jugadores y que a su vez pueden dar ítems.

1. 2 modos de juego.

Modo un jugador: El jugador debe de sobrevivir todo lo que pueda, mientras mas tiempo hayas sobrevivido más puntuación obtendrás, más aparte los enemigos que hayas asesinado en el transcurso y los ítems obtenidos ayudaran a subir tu puntuación final.

1. Inteligencia artificial.

Se podría aplicar en ciertos enemigos para que sigan al jugador.

1. Partículas.

Cuando el jugador reciba daño, la nave se vera afectada y le saldrá humo como señal.

* Imágenes:

Asteroids (1980)

Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente con confianza media

Space Wars (1962)

Imagen que contiene computadora, taza, monitor, alimentos

Descripción generada automáticamente