

SURVIVOR

Documento de Concepto

Versión 1.0.0

28/07/24

Lautaro Eugster

Descripción:

Survivor es un juego en el cual tendremos que permanecer vivos la cantidad de tiempo que podamos para obtener el mayor puntaje posible y así poder seguir avanzando hacia los siguientes niveles, los cuales son más difíciles y debemos estar más atentos para poder sobrevivir!

Género y Plataforma:

- *Arcade, Acción.*
- *PC, Dispositivos Móviles.*

Características Principales:

En esta aventura por la supervivencia, debemos evitar que los enemigos nos destruyan mientras demostramos nuestras habilidades de esquiva y logramos sobrevivir el tiempo necesario para poder avanzar en nuestro trayecto.

- **Movimiento del Jugador:**

El jugador puede moverse en todas las direcciones utilizando las teclas de dirección o, en caso de dispositivos móviles, el stick táctil.

- **Esquivar Naves:**

Las naves enemigas intentan colisionar con el jugador para reducir sus puntos de vida. El jugador debe esquivar estas naves para evitar perder vida.

- **Puntuación:**

El jugador acumula puntos por cada segundo que permanece vivo. Los mismos son necesarios para poder avanzar al siguiente nivel.

- **Vida del Jugador:**

El jugador tiene un número limitado de puntos de vida, cada colisión con una nave enemiga reduce estos puntos. Si los puntos de vida llegan a cero, el juego termina.

- **Niveles:**

Al alcanzar una cantidad específica de puntos, el jugador avanza al siguiente nivel. Cada nivel incrementa la dificultad.

Objetivos del Juego:

- **Supervivencia:** Mantenerse vivo el mayor tiempo posible.
- **Puntuación Alta:** Acumular la mayor cantidad de puntos posibles.
- **Avance de Nivel:** Alcanzar y superar el mayor número de niveles posible.

Dificultad y Progresión:

- **Nivel 1:** Introducción básica, naves enemigas con movimientos lentos y predecibles.
- **Nivel 2:** Incremento moderado en la velocidad y cantidad de naves.
- **Nivel 3:** Naves enemigas más rápidas.

Audiencia y Tecnologías Soportadas:

El público al que está orientado este videojuego es principalmente para los jóvenes, ya que se trata de estar atento y concentrado a no perder para poder continuar, eso hace que el jugador pueda usar el tiempo libre para intentar superar el nivel en el que se encuentra.

No se enfoca a un público de gente mayor ya que no tiene la misma concentración ni la misma disponibilidad de tiempo que un joven a la hora de jugar a un juego en la PC o un dispositivo móvil.

Arte y Música:

El arte del videojuego es algo simple sin demasiados colores para no confundir al jugador y además para no cansar la vista del mismo teniendo demasiadas cosas para ver, ya que eso puede molestar o frustrar a la persona en este caso, teniendo en cuenta que se debe estar concentrado mirando a la pantalla para no perder.

El videojuego contiene música de acción para mantener la tensión y que no sea muy aburrido y silencioso el tiempo en el que estamos jugando.

Esta música no es tan intensa ni se escucharía demasiado fuerte para no estresar ni confundir al jugador, solo serviría de ambientación y que no haya silencio constante.

Justificación:

Este proyecto tiene potencial ya que es un juego casual que a la vez es muy intuitivo, ya que mantiene al jugador en constante acción y ganas de superar su puntuación y también superar los niveles propuestos.

Además, puede retar a sus amigos para intentar superar su puntuación y generar ganas de jugar al videojuego.