**Proyecto final**

**Integrantes: Martín Riveiro, Lucas Khayat e Ignacio Lavalle Cobo**

**Introduccion**

En nuestro proyecto vamos a desarrollar un juego en la plataforma unity, el cual es un nuevo entorno de desarrollo para nosotros y vamos a tener que investigar y aprender para lograr nuestro objetivo

**Visión**

Realizar un videojuego casual del genero survival shooter en tercera persona con una historia y niveles donde un personaje principal deba sobrevivir un tiempo determinado en un nivel matando a los enemigos que aparecen aleatoriamente en el mapa. Poder lanzarlo al mercado y que el mismo se vuelva atrapante y “adictivo” para quienes lo juegan.

**Investigación de Mercado**

**I**ntroduccion Genero Shooter

Los videojuegos del tipo shooters son un género que abarcan un amplio número de subgéneros que tienen la característica común de permitir controlar un personaje que, por norma general, dispone de algún tipo de arma (mayoritariamente de fuego) que puede ser disparada a voluntad . Pertenecen al género de acción. Nuestro proyecto se basara en los juegos shooter en tercera persona del estilo survival en el que un personaje debe resistir a oleadas de enemigos que aparecen aleatoriamente en un mapa durante una cantidad de tiempo.

Competencia

Juegos como **Box Head** son un claro ejemplo del estilo de proyecto al cual apuntamos. Este se basa en oleadas infinitas de enemigos para aguantar el mayor tiempo posible. Para esto se van desbloqueando armas mientras mas enemigos matas. La idea de nuestro proyecto, es basarnos en el estilo de este juego, pero para hacerlo único y distinto a los demás, queremos que tenga por ej: una trama /historia , para que se vuelva mas atrapante. A su vez, tenemos la idea de que el personaje tenga poderes que se desbloquean a medida se avanza en la historia, el cual permite una jugabilidad más compleja y divertida.

**Call of Duty back ops 2: Zombie Mod**

Es un modo del juego, casi como un juego dentro del mismo, que se especializa en hacer mapas donde hay que sobrevivir contra zombies. A su vez posee una trama en la mayoria de los casos, Easter-eggs y misiones distintas, mas alla del objetivo principal que es resistir mas oleadas. Este juego esta destinado a un publico mas joven - adulto de entre 18 - 30 años, con mucho contenido violento y grosero; nuestro proyecto apunta a un target más joven de entre 8-18 años, con mucha menos violencia, enemigos distintos y más variados, siendo que en el Call of Duty solo hay un tipo de zombie, que no varía en todo el juego.

**Descripción del usuario:**

Julian es un joven de 15 años, que se levanta a las 7 de la mañana de Lunes a Viernes para poder ir a la secundaria, esta en 2 año. Vuelve a las 4 de la tarde a su casa y luego de estar todo el dia aprendiendo y estudiando, y prende la computadora para poder relajarse y divertirse un rato. A julian le gustan los juegos casuales, donde las reglas simples y que no requieren excesivo compromiso ni dedicacion a largo plazo. A julian le gustan los juegos con una trama por detras, y aunque no necesite comprometerse por un largo tiempo, vea un avance de la historia en el tiempo que juega.

**Características del juego:**

-Distintos niveles que sean progresivamente mas difíciles.

-Historia que avanza con el juego

-Diversos enemigos con características, propiedades y particularidades

-Distintas armas y poderes para el personaje principal, que vaya desbloqueando a medida que avanza el juego

-Registro e inicio de sesión que guarde todo lo hecho por ese usuario

-Jefes que aparecen cada varias oleadas

<https://es.wikipedia.org/wiki/Videojuego_de_disparos>

<https://unity3d.com/es/learn/tutorials/projects/survival-shooter-tutorial>

<https://docs.unity3d.com/es/current/Manual/2Dor3D.html> //MANUAL

https://www.mvcode.com/lessons/roll-a-ball-in-unity-5-c