Introducción y objetivo

El diseño del videojuego se recoge en este apartado. Consiste en una descripción en líneas generales de las características básicas del videojuego a nivel conceptual y sirve como referencia entre todas las personas involucradas en el desarrollo.  Este apartado es un borrador que se irá completando durante todo el desarrollo a medida que se vayan fijando las carácteristicas del videojuego, es dinámico, y está sujeto a cambios y modificaciones continuamente.

Descripción del trabajo

El videojuego a desarrollar  será el típico dotado de gráficos 2D en el que la acción transcurre en

Perspectiva   up ­ Down.

El jugador adoptará el papel de será una nave espacial que debe derribar los meteoritos en cualquier momento

. El objetivo será evitar ser abatido por

Decenas de meteoritos  que le saldrán a su paso por todas partes.

La puntuación obtenida se corresponderá con el número de  meteoritos eliminados .

Tareas

**Diseño del videojuego:**

Especificación de la lógica de juego y diseño de su aspecto visual.

**Implementación:**

Implementar la gestión de los recursos multimedia y también programación.

**Pruebas:**

Durante el transcurso del desarrollo se irán probando las distintas partes desarrolladas a medida que Se vayan integrando, y una vez concluido se jugará repetídamente para comprobar que el Funcionamiento del juego es el deseado.

 Requerimientos de Hardware

Serán estimados más precisamente al finalizar las pruebas del programa. En principio se espera que la instalación requiera poco espacio de disco duro y que el programa sea mínimamente eficiente para que no se necesite un ordenador con un procesador muy rápido o con mucha memoria R.A.M. en comparación con juegos más grandes.  Al no utilizar por ahora funcionalidades 3D podemos asegurarnos de que la ejecución del videojuego no será muy exigente con el hardware.

Tipo de Videojuego

El tipo de videojuego elegido se adapta bien al alcance del proyecto. Pertenece al género de los videojuegos de disparos en 2D o shooter en los que la acción transcurre en perspectiva top­down.  Se podría a su vez incluir en el grupo de los videojuegos casuales, con un diseño de  base

Principio no tiene demasiados elementos, aunque es fácilmente ampliable con detalles artísticos o con distintas modalidades de juego para aumentar el atractivo de cara a los jugadores. Los juegos casuales tienen reglas de juego muy simples, un bajo nivel de estrategia y no requieren mucha práctica, habilidades especiales o largas sesiones de juego.

Objetivos del juego

El principal objetivo del videojuego en el único modo de juego inicialmente disponible será aguantar vivo el mayor tiempo posible eliminar meteoritos.   La puntuación obtenida se podría computar en función del tiempo transcurrido desde el inicio hasta el fin de la partida y del número de  meteoritos eliminados.