

<Invasores>

Documento de descripción

<Versión 1.0.0>

<Fecha 06/08/2014>

<Oscar Sánchez>

1. Concepto

Juego de guerra de vista lateral en el cual el jugador controla una base militar que debe protegerla del ataque de zombis paracaidistas lanzando proyectiles.

2. Características Principales

Condición de victoria: se gana (se pasa de nivel) al eliminar los zombis y no dejar que entren a la base durante un tiempo determinado.

Condición de derrota: si un zombi entra a la base el jugador pierde una vida. El juego termina cuando el jugador se perder todas las vidas.

- El personaje comienza con tres vidas.
- Se pasa de nivel luego de eliminar una cantidad determinada de zombis o luego un tiempo determinado.
- Cada nivel agrega nuevas dificultades:
 - Los zombis son más rápidos
 - Los zombis son más resistentes
 - La cantidad de proyectiles se reducey también agrega nuevos assets:
 - El jugador puede obtener powerups
 - El jugador puede obtener distintos tipos de proyectiles
 - El jugador puede fortificar su base
- El escenario consta de un tamaño fijo sin scrolling. En el medio del mismo hay una base con cañón móvil que permite disparar tanto al cielo como a tierra.
- La base no puede desplazarse.
- Los powerups aparecerán una vez terminado el nivel y deberán ser seleccionados antes de comenzar el mismo

Mecánica del juego:

- El jugador controla la base direccionando el cañón el cual gira en un radio de 180°
- El jugador controla el movimiento del cañón por medio del mouse.
- El jugador utiliza el botón derecho del mouse para disparar el cañón.
- Los zombis caen den la parte superior de la pantalla utilizando un paracaídas
- Los zombis al caer a tierra se dirigen a la base para intentar entrar en ella y comerle el cerebro del jugador que controla la base.
- El jugador puede eliminar los zombis en cualquier momento y sea cuando estos están cayendo en paracaídas o cuando están caminando por el suelo.
- El jugador podrá hacer uso de los distintos assets antes de empezar el nivel para impedir que los zombis lleguen a la base.

Oponentes:

Aparecen de manera aleatoria cayendo desde la parte superior de la pantalla.

Ejemplo:

https://atariage.com/screenshot_page.html?SoftwareLabelID=98