

---

## Grupo 1C

Alejandro Company Rincón

Esteban Antón Sellés

Javier García Lillo

Luís Alfonso Culiáñez

Robert Kazaryan

Víctor Hernández Justamante

Nikita Polyanskiy

# PROPUESTA DE PROYECTO

**Nombre de la empresa:** Duke Nuke Games

**Nombre del producto:** Space Raiders

**Descripción general:** Nuestro proyecto consistirá en la implementación de un videojuego para ordenador. Los detalles del videojuego se basarán en las siguientes ideas principales:

### 1. Personajes

Habrá un menú que contenga los distintos personajes disponibles en el juego. Cada personaje tendrá su skin, stats, ataques básicos y habilidades propias. Algunos de ellos pueden ser adquiridos por llegar a un cierto nivel en el modo historia que explicaremos a continuación y otros podrán ser comprados con “chatarra espacial” (también puede ser adquirido con dinero).

Los movimientos del personaje serán en cualquiera de las 8 direcciones junto con un dash en una de ellas que lo hace inmune durante unos pocos segundos mientras lo haces.

### 2. Modos

El videojuego tendrá **3 modos de juego**:

- a. **Modo historia:** tendrá niveles los cuales serán de diferentes temáticas y contarán con música de fondo y background propio. Durante el nivel aparecerán powerups que mejoren las habilidades del personaje estos ayudarán al jugador a superar el nivel. El personaje también podrá encontrar piezas que aumentarán la “chatarra espacial” del jugador en el juego. Por otro lado, el personaje se irá encontrando con diferentes enemigos y obstáculos que podrán dañarle, el objetivo para el jugador será que no le maten. Los niveles durarán alrededor de 3 minutos.

Al completar ciertos niveles, obtendrás recompensas las cuales pueden ser “chatarra espacial” o escenarios para el modo infinito que explicaremos a continuación. Los escenarios simplemente serán backgrounds junto con su música de fondo.

Obviamente los niveles se irán incrementando de dificultad.

- b. Modo infinito:** A medida que el tiempo corra, la dificultad se irá incrementando y aparecerán diferentes enemigos, obstáculos, powerups y “chatarra espacial”. Habrá un contador de puntos que se irá incrementando en función del tiempo que aguante el jugador y los enemigos y obstáculos que vaya eliminando. El objetivo de este modo es superar la máxima puntuación alcanzada hasta el momento.
- c. Modo 2 jugadores:** En este caso la pantalla será dividida en 2 en caso de tratarse de un **nivel normal** en el que cada jugador intentará aguantar más que el otro (será como un modo infinito pero dual). Por otro lado, si se trata de un **nivel contra un “jefe”** será una única pantalla en la que los 2 jugadores estarán atacando el mismo objetivo.

Un jefe será como un enemigo el cual es difícil de derrotar debido a su gran nivel de vida y de ataque. Si los jugadores consiguen derrotarlo sin haber muerto antes, también obtendrán diferentes recompensas como las detalladas anteriormente.

### 3. Logros

Habrá diferentes logros que el jugador podrá ir completando como por ejemplo matar un cierto número de enemigos o completar X niveles.

Estos logros hacen que el jugador consiga recompensas como “chatarra espacial”, escenarios exclusivos, nuevos personajes, entre otras.

**Público objetivo (quiénes van a ser los principales usuarios):** El público objetivo son personas de entre 8 y 40 años, aficionadas a los videojuegos arcade y consumidoras de entretenimiento basado en la ciencia ficción.

**Requisitos técnicos (para llevar a cabo el proyecto):**

- Pygame
- Python 3
- Cualquier editor de código (Thonny, Sublime Text, Visual Studio Code)
- Herramientas de diseño gráfico (Pixel art)
- Repositorio Git.

**Proyectos similares (proyectos ya existentes y en qué los vais a mejorar):** Raiden, Spacewar Infinity, Space Squids, Star Valor

## Lienzo canvas:

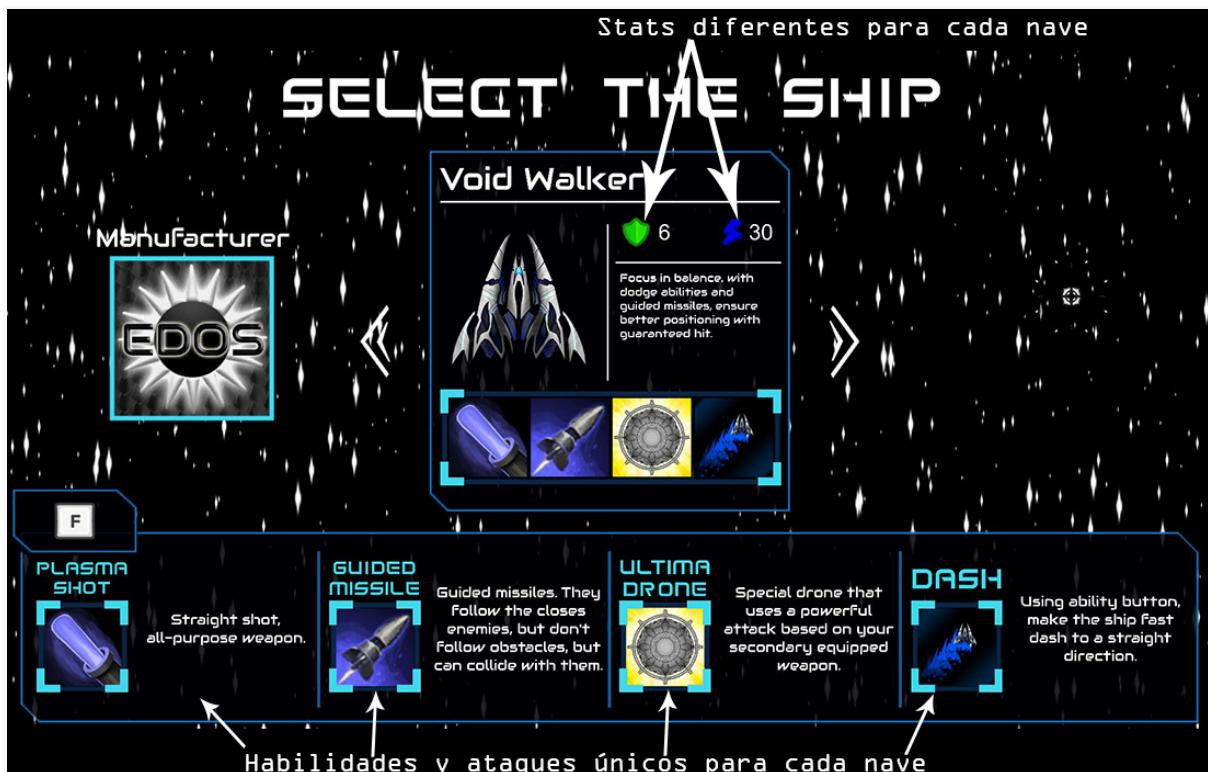
<b>PROBLEMA</b>	<b>SOLUCIÓN</b>	<b>PROPOSICIÓN DE VALOR ÚNICA</b>	<b>VENTAJA ESPECIAL</b>	<b>SEGMENTO DE CLIENTES</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aburrimiento</li> <li>- No saber a que jugar</li> <li>- Juegos complicados.</li> <li>- Los juegos de hoy en dia consumen mucho tiempo.</li> <li>- Dispositivos con especificaciones muy limitadas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Jugabilidad sencilla</li> <li>- Tiempos cortos de juego</li> <li>- Adictivo</li> </ul>	<p>Reta y disfruta de frenéticas partidas con tus amigos o solo por todo el espacio sideral, con mecánicas únicas y fáciles de aprender.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Videojuego multiplataforma.</li> <li>- Diferentes modos de juego</li> <li>- Gran número de niveles</li> <li>- Diferentes backgrounds y música ambiental en cada uno de los niveles</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Personas entre 8 y 40 años</li> <li>- Aficionados de los videojuegos</li> <li>- Aficionados de la ciencia ficción</li> <li>- Personas con poco tiempo para jugar</li> </ul>
<b>ALTERNATIVAS</b>	<b>MÉTRICAS CLAVE</b>		<b>CANALES</b>	<b>EARLY ADOPTERS</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Raiden (juegos)</li> <li>- Spacewar Infinity</li> <li>- Star Valor</li> <li>- Space Squids</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Descargas/mes</li> <li>- Tiempo jugado/mes</li> <li>- Nuevos Usuarios/mes</li> <li>- Usuarios perdidos/mes</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Google Play/App Store</li> <li>- Microsoft Store</li> <li>- Steam</li> <li>- Xataka</li> <li>- 3DJuegos</li> <li>- Anuncios de YouTube</li> <li>- Redes sociales</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Aficionados de los videojuegos</li> </ul>
<b>ESTRUCTURA DE COSTES</b>		<b>FLUJO DE INGRESOS</b>		
Alquiler de oficina (fijo) Desarrolladores (fijo) Equipo de ventas (fijo) Servidores (fijo)		Precio fijo por comprar el juego Micro-transacciones para comprar la moneda del juego		

Bocetos y diseños preliminares:

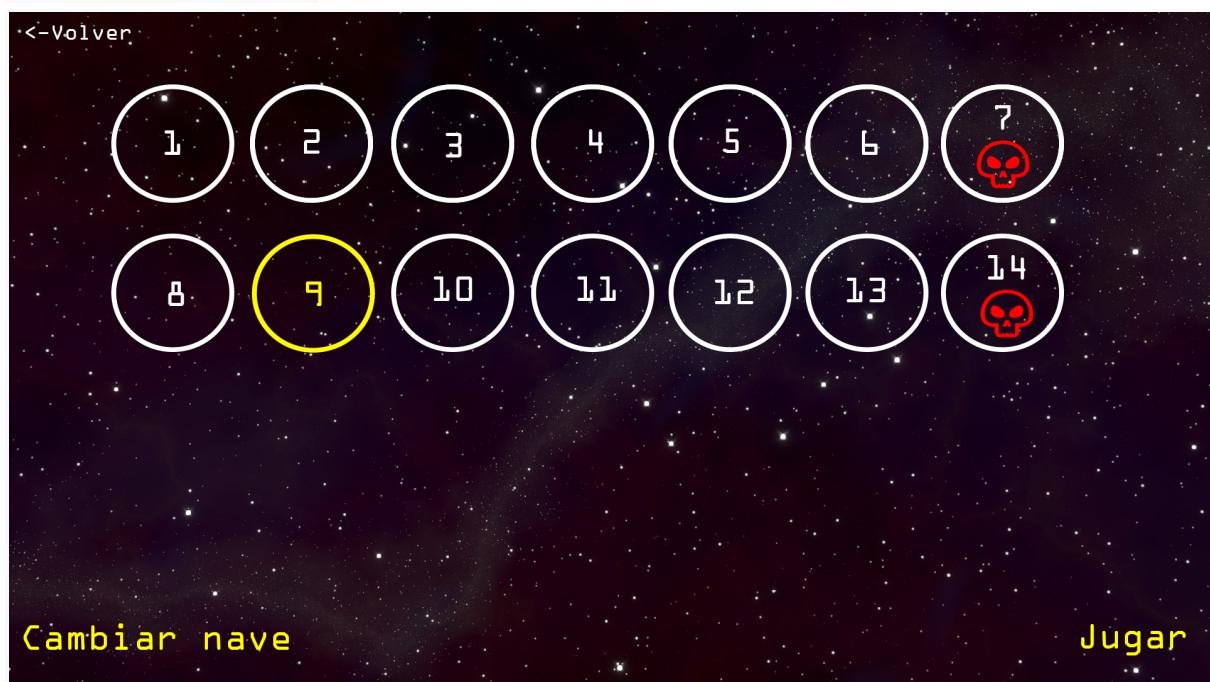
Menu Principal:



Selección de nave:



## Selección de nivel:



## Juego (Historia o infinito):



## 2 Jugadores:

