

Juego de la asignatura *Juegos en red* – Grado de diseño y  
desarrollo de Videojuegos (URJC)

# **SPACE INVADERS ONLINE**

**Sergio Sánchez-Urán López (s.sanchezuran@alumnos.urjc.es - @sergete)**

**José María Segade de Tena (jm.segade@alumnos.urjc.es - @PepeSegade)**

# 1. FASE 1

## 1.1 Descripción

Cada jugador aparecerá en la parte inferior de la pantalla, como en el juego clásico, y el oponente aparecerá en la parte superior y cruzarán el fuego en el campo de batalla, cada uno tendrá 3 vidas y la batalla acaba bien cuando no queda ningún alienígena en la pantalla, bien cuando el oponente quede eliminado.

Los jugadores se enfrentan para conseguir la mayor puntuación sin ser eliminados por el oponente.

Es una revisión del clásico juego de *Space Invaders* adaptado para dos jugadores.

## 1.2 Trello

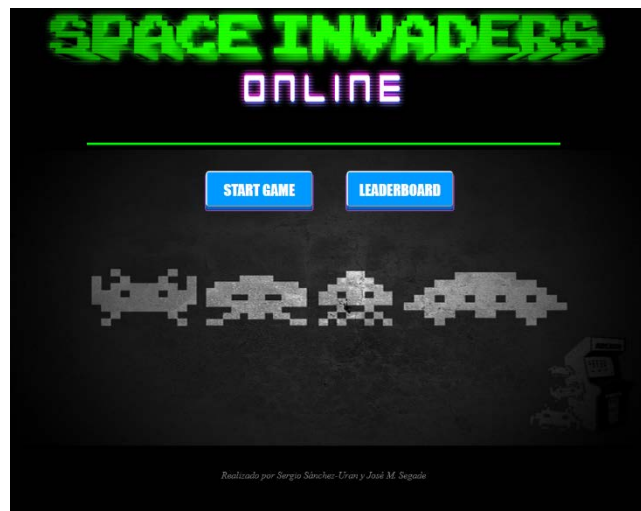
Enlace: <https://trello.com/b/LvgXmdKU/juego-en-red>

# 2. FASE 2

## 2.1 Páginas de navegación

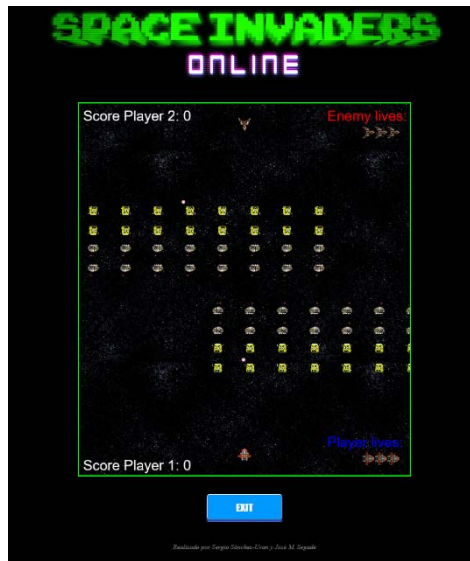
Menú:

Desde el menú de podrá seleccionar una nueva partida o acceder al panel de puntuaciones.



Juego:

En la página de juego se desarrolla el contenido del juego donde se enfrentan los jugadores a través del entorno javascript.



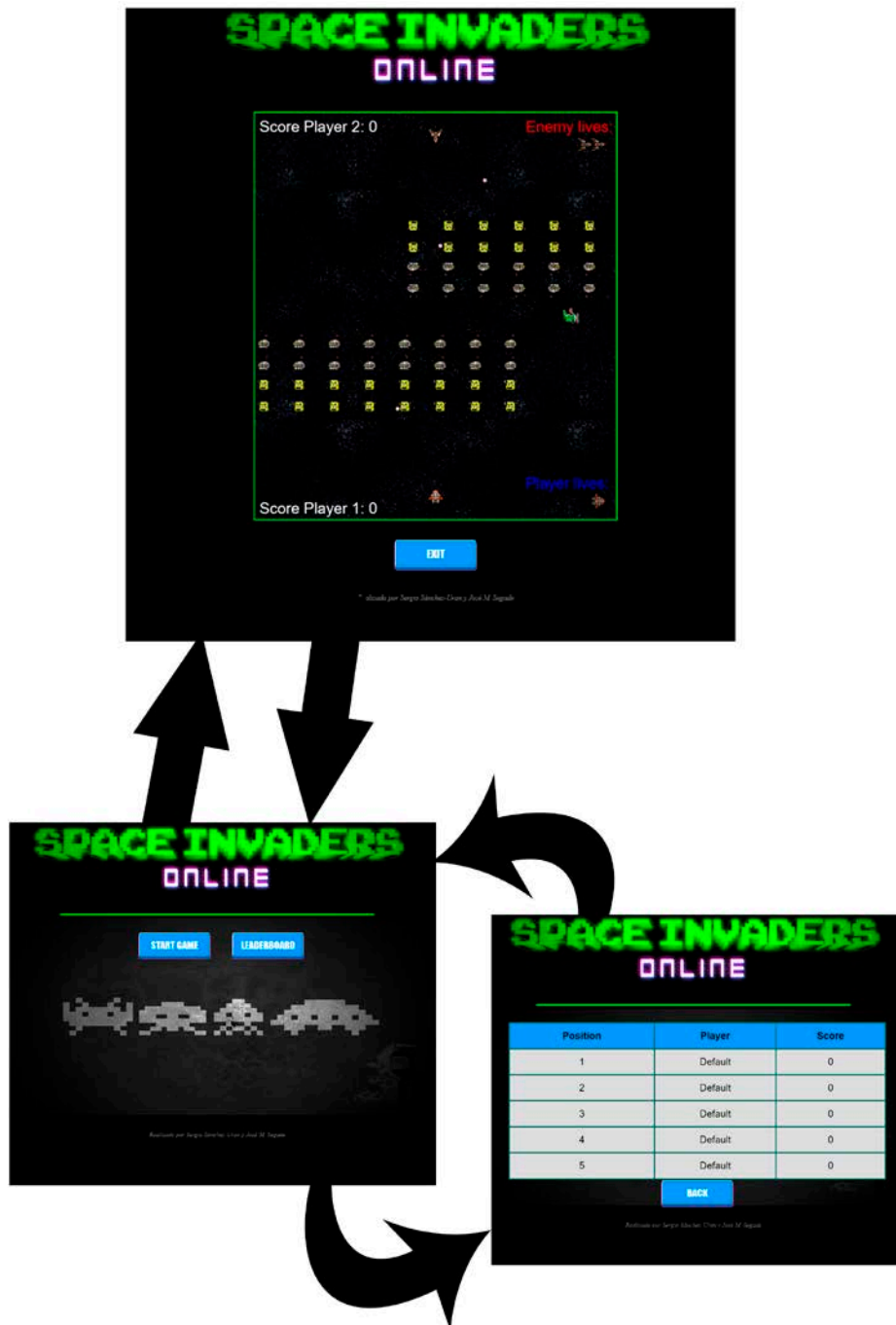
Leaderboard:

El panel de puntuaciones contendrá una tabla con los mejores jugadores.

A screenshot of the 'SPACE INVADERS ONLINE' leaderboard. The title is at the top in green and purple. Below it is a table with three columns: 'Position', 'Player', and 'Score'. The table has five rows, all with 'Default' as the player name and '0' as the score. A blue 'BACK' button is at the bottom center. At the very bottom, there is small text: 'Realizado por Sergio Sánchez-Cruz y José M. Segado'.

## 2.2 Diagrama de navegación

Desde el menú se puede ir al juego o a la tabla de puntuaciones, y desde cualquiera de estas páginas se puede volver siempre al menú de nuevo.



## 2.3 Diseño del juego

Para el diseño del juego se ha escogido como base el juego que provee la página de *phaser*: <http://www.phaser.io/examples/v2/games/invaders>. Hemos adaptado además un segundo jugador y nuevos tipos de enemigos. También se ha creado un nuevo panel de puntuación y una nueva lista de vidas de cada jugador. Queremos que el juego esté centrado en la competitividad entre los dos jugadores que se vayan a enfrentar, por tanto el juego no debe ser lento en ningún momento y ha de estar orientado a que suponga cierto nivel de reto para cada uno de los jugadores. Hemos optado por una estética que recuerde a las máquinas arcade.