

STELLA

Documento de Concepto

Versión 1.0.0

7 de julio de 2024

Escrito por Dante Rizzi

1. IDEA GENERAL

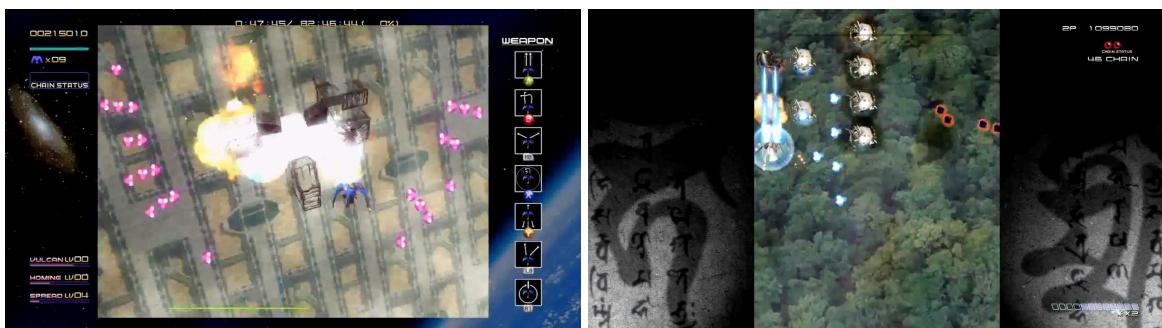
Sos el valiente tripulante de una nave que defiende la tierra de terroríficos invasores extraterrestres.

2. CARACTERÍSTICAS ESPECIALES

“Stella” es un videojuego del género “Shoot ‘em up”, el cual toma inspiración de los videojuegos clásicos del género de finales de la década de 1990 y principios del 2000. El jugador usa una nave llamada “Stella”. El principal objetivo es derribar todas las naves enemigas y los jefes de cada uno de los cinco niveles. Los enemigos disparan balas azules y rojas. El jugador puede utilizar un escudo del mismo color que las balas para no sufrir daño.

3. PERSPECTIVA GENERAL

El videojuego propondrá una experiencia desafiante que homenajea a dos clásicos del género desarrollados por la empresa Treasure: “Radiant Silvergun” (1998) e “Ikaruga” (2001). El gameplay toma inspiración de este último, donde el jugador puede alternar el color de su nave a su necesidad de defensa. A diferencia de estos juegos mencionados, su arte no será en tres dimensiones, sino en dos dimensiones con el fin de ahorrar tiempo en desarrollo.



Gameplays de “Radiant Silvergun” (izq.) e “Ikaruga” (der.). Ambas son versiones para la Xbox 360.

4. MOTIVACIÓN DEL JUGADOR

La dificultad, para que sea atractiva, se inspirará en juegos del subgénero “Bullet Hell”, donde la cantidad y velocidad de las balas incrementa a medida que avanza el juego. Su música electro rock debe poder animar al jugador a seguir intentando ganar los niveles.

5. PÚBLICO OBJETIVO

El público al cual buscará llamar la atención es un público adolescente a partir de los 12 años, sin importar su género, y al que le atrae los videojuegos cuya temática es de ciencia ficción, así como los videojuegos de buena dificultad.

6. COMPETENCIA

Al momento de ser lanzado, “Stella” estará compitiendo con varios juegos del mismo género, la mayoría desarrollados por estudios independientes. Entre ellos están:

- Sine Mora EX (Digital Reality, 2017)
- Dariusburst: Chronicle Saviours (Pyramid, 2015)
- Super Hydorah (Locomalito, 2017)

7. ARGUMENTOS ÚNICOS DE VENTA

El videojuego precisará destacarse por los siguientes puntos:

- **Jugabilidad simple pero desafiante:** Con un sistema de pocos botones y una buena dificultad, puede llegar a ser llamativo a los jugadores que buscan un desafío complicado pero justo.
- **Ciencia ficción atractiva:** La temática de este videojuego buscará homenajear a los videojuegos de los cuales toma inspiración, pero a su vez tiene el objetivo de tener personalidad propia.
- **Música electro-rock:** Para diferenciarse de otros juegos, usará un soundtrack que combine la música electrónica con el hard rock.

8. PLATAFORMA

El videojuego estará pensado para funcionar en computadoras personales de buen rendimiento, ya sea que su sistema operativo sea Windows (Microsoft), MacOS (Apple) o Linux.

9. METAS DE DISEÑO

Como el videojuego está pensado para PC, se puede usar Godot como el motor principal del videojuego, ya que es gratuito y evita complicaciones al momento de programar y diseñar los escenarios, aparte de que principalmente exporta a PC. Los plazos de las etapas de desarrollo pueden variar dependiendo del progreso del proyecto. La prioridad máxima del mismo es su calidad, pues es indeseable que sea lanzado al mercado con bugs y errores que hagan que el videojuego sea injugable.

Bibliografía

- *Ikaruga (Xbox Live Arcade) Full Playthrough.* (2013, 11 abril). YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=xxEwr01FPkA>
- *Radiant Silvergun (Xbox Live Arcade) Story Full Playthrough.* (2013, 6 febrero). YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=wmbtRW0noRw&t=457s>