



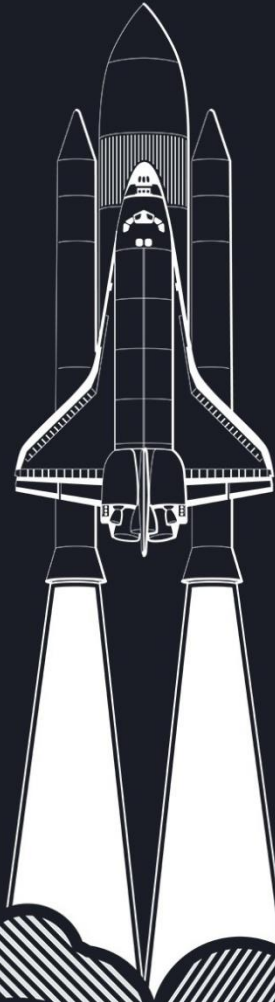
APOLLOX

Grupo:

PYRO GAMES

Integrantes:

Raquel González Romá
Ángel Jesús Terol Martínez
José Manuel Malagón Alba
Carla Maciá Díez





APOLLOX

SISTEMA

En el sistema de juego se distinguen **dos partes** claramente. Una, cuando la nave está viajando a su destino, se tratará de un juego de **scroll vertical** donde el jugador se podrá **mover de izquierda a derecha** para esquivar los obstáculos o coger objetos de apoyo (munición, escudos, etc). También podrá **disparar pulsando una tecla**. Cuando se enfrente al jefe se detendrá el avance y la nave podrá **moverse en todas las direcciones**, además el disparo pasará a ser automático.

MODOS

Modo historia: El comentado anteriormente.

Modo infinito: En este modo **no habrá un destino ni enemigo final**. La nave viajará a través del espacio encontrándose con los **obstáculos** comentados anteriormente **aumentando la dificultad** y la frecuencia de aparición de estos **proporcionalmente al avance** de la nave. Según lo que haya avanzado, cuando la nave choque se le dará una puntuación. También, podrá **recoger materiales** para más tarde **reparar** la nave del modo historia



www.pegi.info

PÚBLICO DIRIGIDO

Personas que les gusten los videojuegos 2D de ordenador y que además les interese la temática del **espacio exterior**.

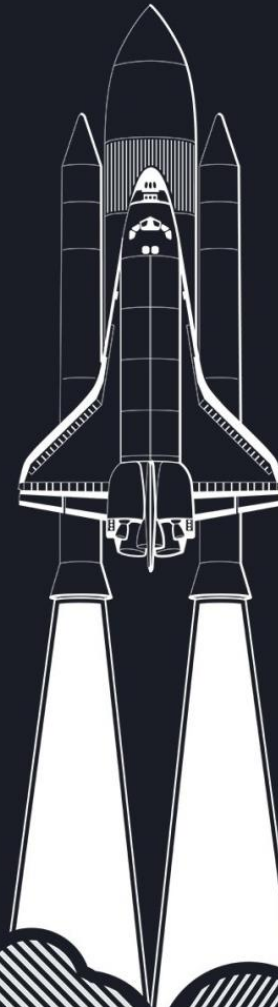
- Touhou
- Space Shooter: Galaxy Attack
- Star Fox

RESUMEN JUEGO JUGABILIDAD

El juego se dividirá en **niveles con misiones**. En cada nivel, la nave deberá viajar desde la Tierra hasta el planeta destino esquivando todo tipo de obstáculos (meteoritos, naves enemigas, asteroides, satélites, basura espacial, etc). Al llegar al planeta destino **deberá derrotar a un jefe** que empezará a lanzarle **todo tipo de ataques**. En cada misión dichos ataques serán muy **característicos** del jefe (no serán jefes con iguales ataques) así como el jugador deberá desarrollar una **estrategia para derrotarlo** mientras esquivas sus ataques.

PUNTOS

- Combinación de **travesía** con derrotar a un **jefe**.
- **Jefes únicos** en cada misión (no hay una manera única de derrotarlos a todos).
- Distintos **tipos de munición**, ergo distintos tipos de ataque.
- Aparición de **escudos u otros objetos defensivos**.
- **Personalización, modificación y reparación** de la nave.



J U G A B I L I D A D

Cómo se progresa en el juego: Inicialmente todos los niveles están bloqueados menos el primero. Para jugar el siguiente deberás completar la misión anterior. Tu vida es limitada, para recuperarla debes reparar la nave con los materiales obtenidos en el modo infinito.

Misiones y estructura de retos: Avanzar en el camino hasta el jefe y al llegar a él derrotarlo. La dificultad y la distancia del trayecto aumentan según la distancia de la Tierra al planeta destino.

Objetivos del juego: Llegar al jefe final con la mayor cantidad de vida posible y vencerlo.

F L U J O S

1. Menú principal
2. Selección de modo de juego
 - 2.1 Modo historia
 - 2.1.1 Selección de misión
 - 2.1.1.1 Reparación de la nave
 - 2.1.2 Animación de despegue
 - 2.1.3 Comienza el nivel (fase trayecto)
 - 2.1.3.1 Reparación de la nave
 - 2.1.4 Aparición del jefe
 - 2.1.5 Comienza el nivel (fase jefe)
 - 2.1.6 Resultados
 - 2.1.7 Selección de misión

C U A N T I F I C A C I Ó N

Lugares en los que se desarrolla el juego: Espacio exterior (Sistema Solar).

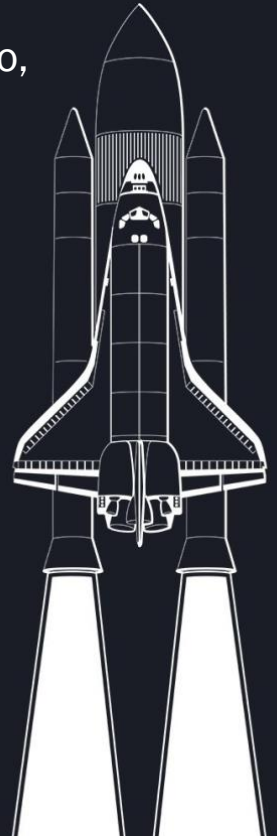
Número de niveles: 3 mínimo.

Número de NPC's: Jefes finales, alienígenas (varios tipos con distinto movimiento cada uno) y meteoritos.

Numero de armas: 4 balas (normal, bomba, cañón y ráfaga). Escudo (duración por resistencia).

Tipos de materiales: carbón, hierro, titanio y magnesio.

- 2.2 Modo infinito
 - 2.2.1 Animación de despegue
 - 2.2.2 Comienza el nivel
 - 2.2.3 Resultados
 - 2.2.4 Menú principal



EJECUTABLES

Hito 1

Funcionalidades básicas:

- Movimiento de la nave (Ángel).
- Coger objetos (materiales, armas y escudos). (Raquel)
- Interfaz (Carla).
- Choque con obstáculos (Raquel).
- Creación de mapas de la travesía (Carla).
- Movimiento de los alienígenas y meteoritos (José).
- Disparos de los aliens y reducción de vida del jugador. (José)
- Distintas armas/disparos (Ángel).
- Estructura de clases del juego. (Todos)
- Prototipo Jefe (Ángel).
- Reparar nave (Raquel).
- Desbloqueo de niveles (Carla).
- Coger distintos materiales (Raquel).

Hito 2

Funcionalidades básicas:

- Puntuación. (José)
- Prototipo tienda (Ángel).
- Reducción vida jefe (Ángel).
- Reescritura de código en la nueva estructura. (Todos)
- Modo infinito. (Raquel)
- Vida global. (José)

Hito 3

Funcionalidades opcionales:

- Nivel extra. (Raquel)
- Diálogos. (Ángel)
- Animaciones. (Carla)
- Contratar flota.
- Personalizar la nave.

Responsables:

- Ángel Jesús Terol Martínez
- Carla Maciá Díez
- José Manuel Malagón Alba
- Raquel González Romá

