

Guillermo De Anda Casas  
A01375892  
Fundamentos de Programación

### Proyecto final: Videojuego

#### Propuesta de juego: “*Sector: Mertina*”

El videojuego toma lugar en el futuro, cuando la exploración espacial es común. Esto se debe a que los humanos crearon un problema de sobrepoblación, lo que los obligó a buscar nuevas alternativas para sobrevivir y abandonar el planeta Tierra. Para poder lograrlo, utilizaron tecnología de muy alto nivel para poder crear naves espaciales que les sirvieran para transportarse de un planeta a otro.

Los humanos ahora habitan un planeta al que llamaron *Gaia*. Este se encuentra en órbita en los límites de la galaxia *Mertina*. Años después de su asentamiento, los humanos se dieron cuenta de que no estaban solos en el espacio y comenzaron a entablar relaciones de manera diplomática con las formas de vida alienígenas llamadas *sonómacos*, quienes habitan en la galaxia RT13-02.

Recientemente, los humanos se dieron cuenta que los *sonómacos* habían creado un nuevo tipo de naves con las cuales podrían viajar entre distintas galaxias de manera espontánea. Para probar su nueva tecnología, lanzarían un ataque sobre *Mertina*, rompiendo así los acuerdos diplomáticos que habían entablado con los humanos. Gracias a esto, los humanos pudieron encontrar la manera de que sus naves tuvieran la capacidad de viajar entre galaxias.

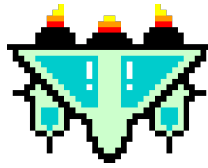
Los humanos decidieron enviar al mejor escuadrón de pilotos fuera de la galaxia *Mertina* para poder entablar un nuevo acuerdo con los *sonómacos*. Sin embargo, durante el salto entre galaxias, los cálculos de los humanos tuvieron errores, lo que causó que las naves se separaran y terminaran en galaxias distintas. Tu eres uno de esos pilotos, y todo parece indicar que eres el único en RT13-02.

El juego consta de tres niveles, uno con mayor dificultad que el anterior. Al final del tercer nivel, el jugador se enfrentará a un “boss” el cuál será el enemigo más difícil de vencer. La vista del juego es cenital y se utilizarán elementos del teclado para controlar la nave espacial. El usuario podrá dispararles a las naves enemigas y así podrá destruirlas. El jugador tendrá una vida equivalente a 10 secciones. Habrá distintos tipos de enemigos, con distintos atributos. Éstos podrán causar mayor daño al usuario. Cada vez que el usuario destruya 3 naves enemigas, se le serán otorgadas 3 secciones de vida (respetando el 10 como máximo).

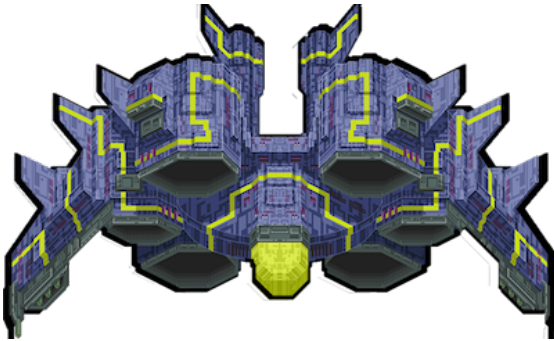
Adjunto imágenes de las naves y un bosquejo de cómo será la pantalla del juego y sus elementos.



Jugador



Enemigo 1



Enemigo final



Bosquejo