|  |  |
| --- | --- |
| Campo | Descripción |
| Concepto | |
| Título | **Some Space Game** |
| Estudio/Diseñadores | Nicolás Aguirre Espinosa / María Paula Loaiza /  Jorge Orobio Auz |
| Género | Shoot’em up |
| Plataforma | PC |
| Versión | v 1.05 |
| Sinopsis de jugabilidad y contenido | Un mercenario es contratado por la realeza para escoltar a la flota real de Alpha Centaury fuera de la Vía Láctea. Al inicio de su viaje es interceptado por la Armada Galáctica, para poder cumplir su objetivo tuvo que separarse de sus aliados para distraer a la flota enemiga, como parte de su misión deberá sortear múltiples obstáculos y destruir la flota enemiga. ¿Lo logrará? |
| Categoría | El juego principalmente se basa en los shoot’em up como space invaders, implementando principalmente las características de un Run and Gun . |
| Licencia | Este juego es un desarrollo original siguiendo los estándares preestablecidos para los shoot’em up, los sprites tomados son de libre uso con acreditación a los autores correspondientes y los algoritmos como la generación procedural y otros fueron desarrollados originalmente por los diseñadores mencionados al principio de este documento. |
| Mecánica | Es un juego de disparos que se da en un mapa con orientación horizontal con un jefe, máximo dos tipos de enemigos y un tipo de obstáculo final por cada nivel, el combate con el jefe representaría el final de un nivel. |
| Público | Para mayores de 7 años |
| Historial De Versiones | |
| https://github.com/JorgeOrobio/Proyecto1\_CG/tree/master/Final | |
| Visión General Del Juego | |

|  |  |
| --- | --- |
| Al ser un juego procedural, el jugador no va a sentir que se hace monótono debido a la variedad de tipos de obstáculos posibles que se pueden generar con el avanzar de los niveles y enemigos, además habrá un buen número de enemigos con distintos comportamientos y habilidades, el jugador contará a lo largo del juego con ayudas, que le permitirán progresar de una forma fluida aunque no necesariamente fácil, pues el juego requiere de habilidad y destreza para poder superar a los variados tipos de enemigos que encontrará en el camino, además se encontrará con jefes que harán que al usuario se cuestione en cómo superar dicho jefe ya que para vencerlos requerirá el uso de todas las destrezas adquiridas con los enemigos anteriores a este.  Los jugadores podrán experimentar la incertidumbre constante de que se encontrará en el  siguiente planeta, el no saber qué clase de obstáculos, enemigos hay detrás de cada nuevo  nivel hace que sea más emocionante el aventurarse tras ellos, cada nivel será un mundo  nuevo.  Por estas y muchas razones más, nuestro juego será el indicado para evitar el aburrimiento y activar la mente del jugador con buenos retos, ahora la pregunta es, ¿tendrás la destreza necesaria para probarlo? | |
| Mecánica Del Juego | |
| El jugador originalmente aparecerá en la entrada de unas grietas lunares, a partir de ahí deberá evitar gastar el escudo de intangibilidad, luego de atravesar la luna se vuelve a encontrar con su tripulación y tendrá que escoltarla defendiéndola de la tripulación enemiga, evitando daños en su nave y a su vez en la nave madre, los enemigos tienen la probabilidad de soltar artefactos que le ayudarán con su misión o por el contrario algunos lo afectan de tal manera que le sea más difícil completar la misma. El jugador deberá destruir los spawns enemigos para así poder pasar a enfrentarse con el boss del nivel que lo mandará al lobby o le permitirá acceso al siguiente nivel. | |
| Cámara | Se implementará la cámara que avanza con respecto a el mapa |
| Periféricos | Teclado |
| Controles | **Flecha Arriba:**  Moverse hacia arriba. |

|  |  |
| --- | --- |
|  | **Flecha Derecha:**  Moverse hacia la derecha  **Flecha Izquierda:**  Moverse hacia la izquierda  **Flecha Abajo:**  Moverse hacia abajo.  **Espacio:**  Disparar.  **Tecla “P”:**  Pausar el juego. |
| Puntaje | El juego maneja un puntaje con relación a la cantidad de tiempo que demore el jugador en terminar un nivel, y el escudo con el que acabe, de modo que a medida que más demore en destruir las naves va a obtener menos puntaje. |
| Guarda/Carga | Ya que el juego se basa en las mecánicas de los shoot’em up y una de estas es la muerte definitiva, No se guarda ningún tipo de progreso. |
| Estados Del Juego | |
| Menú de inicio: Se da la opción de iniciar un nuevo juego, la opción de controles para que el jugador se familiarice con los controles, la opción de los créditos y la opción de salir.  Juego: Se ejecutará el juego de acuerdo con lo acordado anteriormente.  Pausa: Se le da la oportunidad al jugador de tomar un descanso o de salir del juego.  Derrota: Se ejecutará cuando el jugador muera, este podrá volver a jugar si lo desea.  Cambio de nivel: Se le da tiempo al jugador para prepararse y posteriormente continuar.  Victoria: Se da en caso de que el jugador consiga derrotar a todos los jefes. | |
|  | |
| **Interfaces** | |
| Nombre De Pantalla | Pausa |
| Descripción De La Pantalla | Se detiene el juego y se espera la orden del jugador para continuar o para salir del juego |
| Estados Del Juego | Pause |

|  |  |
| --- | --- |
| Imagen |  |
|  | |
| **Nombre De Pantalla** | Menú inicial |
| **Descripción De La Pantalla** | Pantalla inicial en la cual se le da al usuario la opción de escoger entre iniciar el juego, créditos, controles y salir |
| **Estados Del Juego** | Menu |
| **Imagen** |  |
|  | |
| **Nombre De Pantalla** | Pérdida |
| **Descripción De La Pantalla** | Pantalla que se le muestra al usuario en el caso de llegar perder todas las vidas, perder el escudo o quedarse sin tiempo |
| **Estados Del Juego** | Lose |

|  |  |
| --- | --- |
| **Imagen** |  |
|  | |
| **Nombre De Pantalla** | Cambio de nivel |
| **Descripción De La Pantalla** | Se muestra cuando se superen todos los objetivos del primer nivel y se hace la transición al segundo nivel |
| **Estados Del Juego** | Victoria en el primer nivel |
| **Imagen** | Imagen que contiene humo, cielo, volando, exterior  Descripción generada automáticamente |

|  |  |
| --- | --- |
|  | |
| **Nombre De Pantalla** | Victoria |
| **Descripción De La Pantalla** | Esta pantalla se muestra cuando el jugador ha superado los dos niveles del juego |
| **Estados Del Juego** | Win |
| **Imagen** |  |
|  | |
| **Nombre De Pantalla** | Juego |
| **Descripción De La Pantalla** | Durante el juego aparecerán los mapas de forma procedural pero organizados similarmente a la imagen de abajo |
| **Estados Del Juego** | In game |

|  |  |
| --- | --- |
| **Imagen** |  |
|  | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Título Del Nivel** | Primer Nivel |
| **Encuentro** | Se accede a este nivel a través del menú inicial. |
| **Descripción** | El jugador aparecerá dentro de una grieta lunar donde deberá comenzar a esquivar las rocas hasta salir de esta y encontrarse con las flotas enemigas, que deberá destruir junto con su jefe para así continuar con el siguiente nivel. |
| **Objetivos** | * Esquivar los obstáculos dentro de la luna * Proteger la flota aliada * Destruir a los enemigos. * Vencer al jefe del nivel.   Una vez cumplidos todos los objetivos se podrá acceder al siguiente nivel. |
| **Progreso** | Cuando el jugador termina este nivel se cargará la pantalla de cambio de nivel y podrá realizar el segundo nivel |
| **Enemigos** | Habrá 2 tipos de enemigos básicos (naves) además del jefe del nivel.   * EN-1 * EN-2 |
| **Personajes** | * Arcadia * Flota Real |
| **Música Y Efectos De Sonido** | Max Brhon - Cyberpunk [NCS Release] |
| **Referencias De BMG y SFX** | <https://www.youtube.com/watch?v=iqoNoU-rm14&list=RDiqoNoU-rm14&start_radio=1&t=87> |
|  | |
| **Título Del Nivel** | Segundo nivel |
| **Encuentro** | Se accede a este después de completar todos los objetivos del primer nivel |
| **Descripción** | El jugador aparecerá en medio de un cinturón de asteroides donde deberá ya sea esquivarlos o destruirlos para seguir a la siguiente fase del nivel, luego se encontrará con diversos enemigos a cuáles deberá sobrevivir para llegar a enfrentar al jefe final y así ganar. |
| **Objetivos** | * Esquivar los meteoritos. * Destruir a los enemigos. * Vencer al jefe del nivel. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Progreso** | Cuando el jugador termina este se carga la pantalla de victoria indicando que ha ganado el juego y se le manda posteriormente al menú inicial para que inicie un juego nuevo si así lo desea |
| **Enemigos** | Habrá 2 tipos de enemigos básicos (naves) además del jefe del nivel.   * EG * RXZ8 |
| **Personajes** | * Arcadia |
| **Música Y Efectos De Sonido** | Max Brhon - Cyberpunk [NCS Release] |
| **Referencias De BMG y SFX** | <https://www.youtube.com/watch?v=iqoNoU-rm14&list=RDiqoNoU-rm14&start_radio=1&t=87> |
|  | |
| Progreso Del Juego | |
| * Primera aparición: El jugador aparece dentro de un cinturón de asteroides * Cambio de fase del nivel: Al salir de la luna nos encontramos con una emboscada enemiga que solo se podrá atravesar con la destrucción de la misma, que nos permite avanzar al siguiente nivel. * Aparición del boss: El combate con el boss es el más difícil ya que además de tener habilidades especiales completamente diferentes a los otros enemigos, es el que tiene más vida de todos. | |
|  | |
| **Personajes** | |
| Nombre Del Personaje | Arcadia |
| Descripción | Arcadia es el nombre de la nave del mercenario el capitán Charles A. Ludwing temido por muchos y odiado por otros. Arcadia es una nave con renombre en toda la galaxia que muchos desearían tener pero que solo uno puede manejar. El material de esta nave es de los más resistentes en todo el universo, su color negro le permite pasar desapercibida, sus motores que son propulsados por un raro mineral que solo se consigue en los lugares más recónditos y peligrosos de la galaxia que le permiten alcanzar velocidades inimaginables para otras naves. |

|  |  |
| --- | --- |
| Imagen |  |
| Concepto | El capitán Charles A. Ludwing se ha encargado de hacerse un renombre por todo el universo por su eficacia para realizar los trabajos para los que se le contrata, se caracteriza por no tener ningún tipo de pudor a la hora de realizar un trabajo a él solo le importan dos cosas en la vida, el dinero y arcadia.  Pero hay que decir que no siempre fue así, para él todo cambió el día que su esposa fue asesinada mientras realizaban un trabajo en el planeta Arcadius, de allí el nombre de su preciada nave que lo acompaña por el universo mientras encuentra a los que asesinos de su amada, una persona enfocada en la venganza cuyo principal pensamiento es el de “el fin justifica los medios” . |
| Encuentros | Ya que es la nave protagonista Arcadia se presencia en todo el juego. |
| Armas | * Rayos Láser |
| Items | * Granada de aumento de velocidad * Granada de disminución de velocidad * Vida Extra |
| NPC | Arcadia es un personaje jugable |
|  |  |
| Nombre Del Personaje | Flota Real |

|  |  |
| --- | --- |
| Descripción | La Flota Real es la encargada de transportar a toda la familia real y sus súbditos por eso tiene un tamaño considerable y tiene un escudo propulsada en una rara piedra azul que solo se encuentra en el planeta Alpha Centaury. |
| Imagen |  |
| Concepto | La flota real lleva muchos años construyéndose para poder cumplir con el objetivo de la realeza, lograr un universo en paz y poder vencer a la tiranía que se ha estado establecida por milenios. Por esto esta misión es tan relevante ya que le proporciona un aliado para vencer en esta guerra a la armada galáctica. |
| Encuentros | La flota real aparece después de pasar por la grieta lunar |
| Habilidades | Transforma la energía que queda luego de la destrucción de un spawn enemigo en escudo. |
| NPC | La Flota Real aparece para que Arcadia la proteja de la emboscada. |
|  | |

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
| Nombre | EN-1 |
| Descripción | El EN-1 son naves de caza desplegadas desde las flotas de la Armada Galáctica cuyo trabajo es eliminar a todos los que intenten desafiarlos. Los EN-1 son naves dirigidas por pilotos que hacen parte de una conciencia colectiva haciendo sus movimientos predecibles, pero no por eso menos peligrosos. Siempre se despliegan son masivas cantidades que solo por la cantidad someten casi a cualquier rival. |
| Encuentro | Los EN-1 aparecen luego de que Arcadius logra superar la grieta lunar y lo emboscan con toda la flota de la armada galáctica. |
| Imagen |  |
| Habilidades | * Disparar rayos láser |
| Items | Ninguno |
|  |  |
| Nombre | EN-2 |
| Descripción | El EN-2 igual que la EN-1 es una nave de caza encargada de eliminar a cualquier desertor, a diferencia de la EN-1 sus movimientos son impredecibles ya que sus pilotos son lo peor de lo peor, la mayoría ha perdido la cabeza. |
| Encuentro | Este enemigo puede aparecer de forma aleatoria durante la emboscada. |
| Imagen |  |
| Habilidades | ●     Disparar rayos Láser  ●     Alta velocidad |
| Items | Ninguno |
|  |  |
|  |  |
| Nombre | Flota de la Muerte de la Armada Galáctica |
| Descripción | Es una flota que ha ganado diversas guerras con otras galaxias, es considerada por muchos indestructible y no va permitir que cualquiera entre a su territorio. |
| Encuentro | La Flota de la muerte es el jefe del primer nivel por ende solo se le aparece al destruir todos los enemigos de este nivel, luego de destruir la flota real aparece nuevamente en el segundo nivel ya que no logró con su objetivo, acabar con los tripulantes de la flota real. Los intercepta nuevamente para evitar tal crucial reunión para el universo. |
| Imagen |  |
| Habilidades | * Gran durabilidad * Salud aumentada * Generación espontánea de enemigos |
| Items | Ninguno |

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
| Nombre | EG |
| Descripción | Es la nave conocida como bombardera, es muy letal ya que con sus poderosos misiles, a través del tiempo, se ha encargado de eliminar los enemigos que desafían a la armada galáctica. |
| Encuentro | Aparece en el segundo nivel cuando arcadia ha logrado superar el cinturón de asteroides y se encuentra nuevamente con la armada galáctica |
| Imagen |  |
| Habilidades | * Lanzar misiles |
| Items | Ninguno |

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
| Nombre | RXZ8 |
| Descripción | Esta nave caza programada para confundir y destruir a su enemigo, dispara proyectiles de tal forma que logre acorralar y reducir a sus adversarios si posee la astucia suficiente para evadirlo |
| Encuentro | Aparece en el segundo nivel cuando arcadia ha logrado superar el cinturón de asteroides y se encuentra nuevamente con la armada galáctica |
| Imagen |  |
| Habilidades | * Disparar rayos láser |
| Items | Ninguno |
|  |  |
| Guion | |
| La historia se centra en un mercenario que ha sido contratado por la familia Real de Alpha Centaury para que los escolten en una misión diplomática que puede decidir el futuro del universo, por un lado, el acabar con una guerra que ha durado milenios o por el contario prolongarla. Por lo anterior esta misión no es como ninguna que haya realizado Charles A. Ludwing, porque el destino del universo está en sus manos. Cuando se disponen a emprender su misión se encuentran con que la Armada Galáctica les tiene una emboscada a las afueras de la galaxia de Alpha Centaury, el capitán Ludwing al observar esta situación determina que lo mejor para la flota es que la nave madre y el tomen caminos separados, para así el atraer la atención de la nave de la Armada Gálactica. En su huida termina adentrándose en una grieta lunar logrando salir de esta, encontrándose de nuevo con la flota real pero llevándose la sorpresa de que sus esfuerzos por perder a la Armada Galáctica han sido en vano; en esta situación el capitán sabe que debe enfrentarse a las naves cazas EN- 1 y a las EN-2 que a pesar de que pueden no lograr a travesar el escudo de la nave real pueden empezar a debilitarlo, luego de una ardua batalla el capitán hábilmente logra destruir a las naves de donde desembarcaban las naves caza; sin embargo aparece la nave madre de la Armada Galáctica que se dispone a lanzar un misil que puede acabar con toda la nave real por esto , en una hábil maniobra los tripulantes de esta nave logran desembarcar en “Arcadia” para así escapar de este fatídico destino, aprovechando la confusión de la explosión el capitán aprovecha para escapar y continuar con su misión.  En las orbitas del planeta se encuentran con un cinturón de asteroides que deberán sortear para así poder desembarcar en el lugar que será sede para tan importante reunión. Luego de lograr traspasar fácilmente este cinturón se encuentra nuevamente con la flota de la Armada Galáctica que se prepara para tener un último enfrentamiento para evitar susodicha reunión. | |

|  |
| --- |
| Música y Sonidos |
| Max Brhon - Cyberpunk [NCS Release]  <https://www.youtube.com/watch?v=iqoNoU-rm14&list=RDiqoNoU-rm14&start_radio=1&t=87> |
| 1. Mapas |
|  |

|  |
| --- |
| Imagen que contiene ordenador, monitor, interior, portátil  Descripción generada automáticamente |

|  |
| --- |
| 2. Granada de Aumento de Velocidad, Disminución de velocidad y Vida Extra |
| Imagen que contiene aeronave  Descripción generada automáticamente |

|  |
| --- |
| 3. Botones |
|  |
|  |
| Miembros Equipo |
| Nombre: Nicolás Aguirre Espinosa  Rol : Programador y Diseñador Contacto : nicolas.aguirre@utp.edu.co |
| Nombre: Jorge Orobio Auz  Rol :Programador y Diseñador Contacto : j.orobio@utp.edu.co |
| Nombre: María Paula Loaiza  Rol: Programador y Diseñador  Contacto : mariapaula.loaiza@utp.edu.co |
|  |