

GUNGAME - Documento de Diseño

Roguelike arcade inspirado en finales de los años 70's con sistema de progresión

☒ Mockup



☒ Pitch de Elevador

Un juego de supervivencia espacial con mecánicas roguelike donde cada nivel desbloquea mejoras permanentes. Enfrentate a oleadas de enemigos, mejora tu nave y domina el combate en un mundo retro-futurista inspirado en la estética de los 70's.

Objetivo:

El objetivo del juego es avanzar a través de niveles cada vez más difíciles, eliminando enemigos, recolectando mejoras y sobreviviendo el mayor tiempo posible. Se gana progresando en el sistema de mejoras y derrotando jefes episódicos.

☒ Concepto Central

"Supervivencia espacial con mecánicas roguelike donde cada nivel desbloquea mejoras permanentes"

☒ Mecánicas y funcionalidades Implementadas (☒ Done)

Sistema	Detalle	Estado
Movimiento personaje	Flechas + rotación visual	✅
Disparos	Balas con daño escalable por nivel	✅
Enemigos básicos	Vida, spawn aleatorio, seguimiento	✅
Sistema de niveles	Experiencia y barra de progreso	✅
Pantallas de UI	Menú inicio/game over	✅

📌 Tareas Pendientes

Programación (🔄 In Progress)



Tarea	Asignado	Prioridad
Sistema de mejoras	Gabriel	Alta
Diseño personajes	Juan Camilo	Media
Música loop	Luis Fernando	

Arte/Sonido (🔄 Not Started)

Tarea	Asignado
Sprites	Juan David
SFX	Geovanni

📌 Imágenes del desarrollo

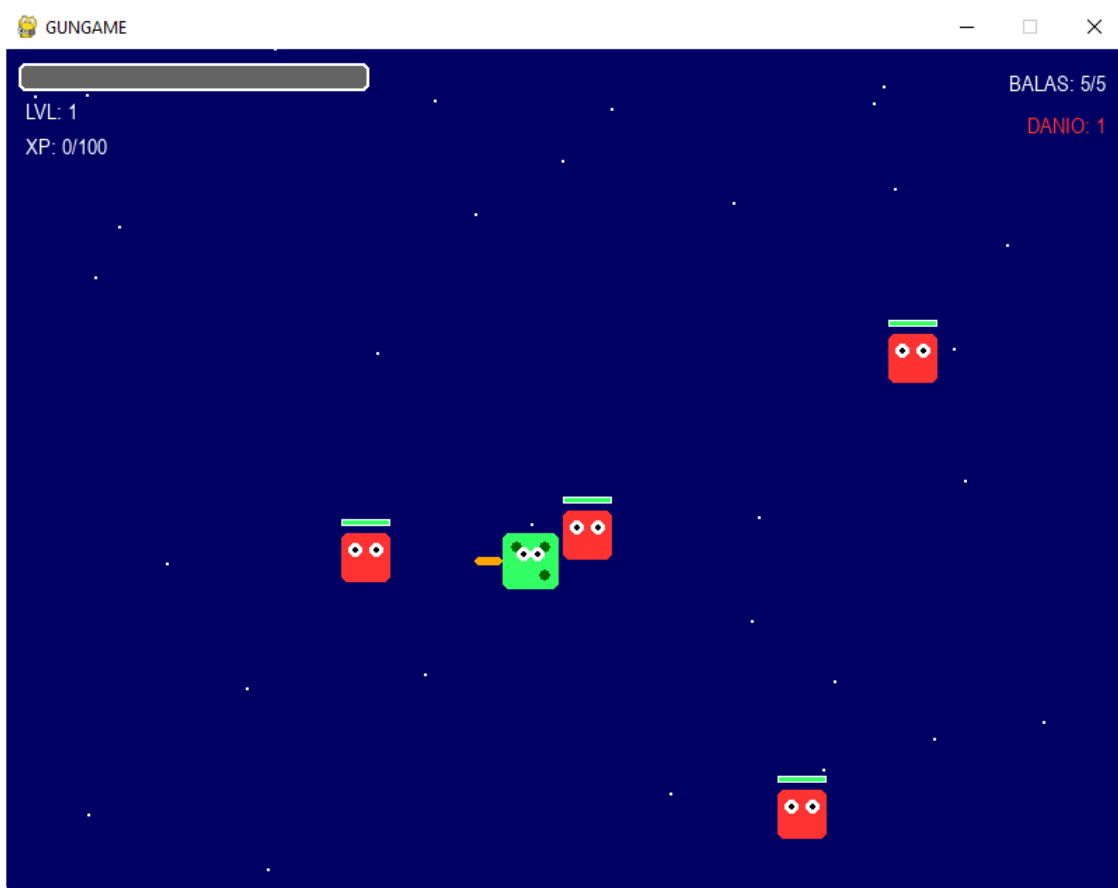
1. Diseño de personajes:

- 
- 

2. Código clave:

- ```
def disparar():
 if len(balas) < max_balas:
 arma_largo = 20
 if jugador_dir == "UP":
 balas.append([jugador_x + jugador_size//2 - 2, jugador_y - arma_largo, 0, -bala_vel])
 elif jugador_dir == "DOWN":
 balas.append([jugador_x + jugador_size//2 - 2, jugador_y + jugador_size + arma_largo - 10, 0, bala_vel])
 elif jugador_dir == "LEFT":
 balas.append([jugador_x - arma_largo + 10, jugador_y + jugador_size//2 - 2, -bala_vel, 0])
 elif jugador_dir == "RIGHT":
 balas.append([jugador_x + jugador_size + arma_largo - 10, jugador_y + jugador_size//2 - 2, bala_vel, 0])
```

### 3. Gameplay:



## 📅 Roadmap (Futuro)

### 1. Mejoras roguelike:

- *Cada 5 niveles:* Elección de mejoras (podrá elegir entre 3 diferentes upgrades  
Vida/Daño/Velocidad )
- *Cada 10 niveles:* Elección de mejora de arma (árbol de evolución del arma)

## 2. Jefes episódicos:

- *Cada 30 enemigos*: Enemigo gigante con patrones de ataque únicos

## 3. QoL:

- Indicador visual de daño recibido
- Animaciones para mejorar la experiencia de juego

---

## ⚙ Tecnología

- **Motor**: Pygame (Python 3.10+)
- **Assets**:
  - **Fuente**: PressStart2P-Regular.ttf

---

## 📅 Duración Estimada del Desarrollo

El desarrollo está en progreso con las siguientes etapas:

- Mecánicas principales implementadas 📌
- Sistema de mejoras en desarrollo 📌
- Arte y sonido por iniciar 📌

Se estima una duración de 1 mes para la totalidad del proyecto.

---

## 📖 Inspiración de la Época

Inspirado en la estética retro-futurista de los años 70's, con referencias a la ciencia ficción de la época y juegos arcade clásicos. El diseño visual y musical evoca la nostalgia de los primeros videojuegos, con gráficos pixel art y una banda sonora sintetizada.

---

## Desarrollado por:

- Gabriel Esteban Restrepo
- Luis Fernando Botero
- Juan Camilo González
- Juan David Garzón
- Geovanny Quintero

