

COSMONAVT — Primera idea del Juego

Equipo humanos



RESUMEN DEL JUEGO

- Roguelite de acción y ciencia ficción con vista superior.
- Ambientado en el espacio tras un accidente temporal.
- Jugabilidad cooperativa y competitiva.
- Objetivo: reconstruir la historia y crear una cura.



HISTORIA

- Nave atrapada en un agujero negro.
- Protagonista regresa tras décadas para los demás.
- Estación espacial en ruinas, señales de desastre.
- Encuentro con el Flood: entidad mutante hostil.
- Humanidad devastada por un virus.
- Fragmentos narrativos dispersos por el universo.



JUGABILIDAD PRINCIPAL

- Exploración procedural de estaciones y planetas.
- Muerte permanente, progreso narrativo persistente.
- Recolección de recursos vitales: comida, agua, armas.
- Cooperación o traición entre jugadores.



MENTALIDAD DEL DISEÑO

OUR OBJECTIVES



Inmersión total y tensión constante.

Desesperación y decisiones significativas.

Enfoque en supervivencia y narrativa.

Partidas privadas o públicas con amigos.

PANTALLAS DE JUEGO

01 Menu principal

- Volumen
- Idioma
- Controles

02 Crear/Unirse a partida

- Con semilla personalizada

03 HUD

- Oxígeno
- Hambre
- Minimapa
- Temperatura

PANTALLAS DE JUEGO

04

**Inventario y
crafting**

05

**Chat, emojis,
menu de
pausa,
bitacora
persistente**

MECANICAS CLAVE



COMBATE Y SIGILIO



- Enemigos Flood y jugadores hostiles.



- IA por máquina de estados.



- Entornos afectan sigilo: hackeo, oscuridad.
- Vista limitada a 145° mediante raycasting.



DISEÑO DE NIVELES



FLUJO DEL JUEGO

Cinematica inicial
→ **Tutorial** →
Exploración libre

**Encuentros con
Flood y otros
jugadores**

**Descubrimiento
de historia** →
mejoras → **viajes**

**Sistema
persistente de
narrativa y
módulos**



ARQUITECTURA DE CLASES



GRAFICOS

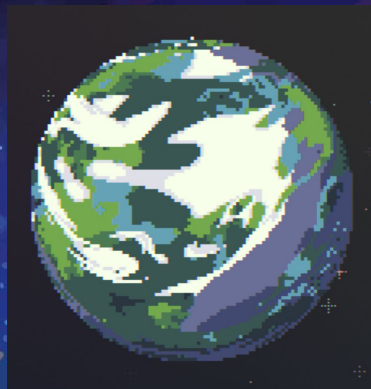
- Estilo: pixel art semi-realista.
- Paleta: tonos oscuros con acentos saturados.
- HUD minimalista, retro-diegético.
- Animaciones: parpadeo, glitch, efectos visuales.

ELEMENTOS VISUALES

- Personajes: astronautas, Floods, NPCs.
- Entornos: estaciones, carne alienígena, planetas.
- Objetos: trajes, armas, herramientas, registros.
- HUD: iconos vitales, mapa, chat flotante.

AUDIO Y VIDEO

- Música lo-fi, ambient synth, chiptune oscuro.
- Sonidos retro: pasos, disparos, alarmas.
- Ambientación sonora tensa y atmosférica.



CRONOGRAMA DE DESARROLLO

