

# Documento de Diseño del Videojuego: Galaxy Blast

Versión 1.0

## 1. Título del Juego

Galaxy Blast

## 2. Resumen del Juego y Objetivos del Jugador

Galaxy Blast es un juego de tipo shooter bullet hell vertical ambientado en el espacio, donde el jugador debe eliminar enemigos que aparecen a lo largo de un gran mapa utilizando diferentes armas y mejoras.

El jugador encarna a Fénix-7, el último sobreviviente de su escuadrón, enfrentando una flota enemiga que busca destruir la galaxia.

Objetivos del jugador:

- Sobrevivir y derrotar a todos los enemigos
- Recolectar power ups
- Superar niveles
- Alcanzar la máxima puntuación posible

## 3. Estructura de Navegación del Juego

Intro → Menú Principal → [Nuevo juego, Continuar, Selección de Fase, Configuración, Salir]

Durante el juego: Partida → Pausa [Salir, Configuración] → Game Over [Intentar de nuevo, Salir]

## **4. Historia o Narrativa**

En un universo en guerra, 'El Eclipse' ha comenzado la absorción de energía desde los núcleos galácticos. Tras la destrucción de la base principal de Halcyon, Fénix-7 escapa en su nave y se convierte en la última esperanza de defensa.

### **Episodio I – El Último Fénix (Fases 1 y 2)**

Fénix-7 escapa y cruza el Cinturón de Ruinas, enfrentando drones contaminados y recuerdos del escuadrón caído. Aprende a sobrevivir solo y a usar sus habilidades especiales.

### **Episodio II – Ascenso entre Sombras (Fases 3 y 4)**

Viaja a través del Núcleo de Nébula enfrentando trampas y enemigos invisibles. Luego ataca directamente la Fortaleza del Eclipse. Descubre que los líderes enemigos son antiguos aliados controlados mentalmente.

### **Episodio III – Último Pulso (Fase 5)**

El destino de la galaxia se decide en una batalla dentro del Corazón Galáctico. Fénix-7 activa todo el potencial de su nave, incluyendo versiones mejoradas del dash y la Sobrecarga, para enfrentarse al líder del Eclipse: Comandante Void.

## **5. Mecánicas del Juego**

- Movimiento libre del personaje en todas direcciones
- Disparos constantes a enemigos
- Aparición progresiva de enemigos y mejoras
- Jefe final con múltiples etapas por fase
- Sistema de puntuación creciente con multiplicadores
- Barra de vida: al llegar a cero termina la partida

### **Mecánicas Especiales:**

#### **Sobrecarga**

El jugador cuenta con una barra de energía llamada "Sistema de Sobrecarga", la cual se llena al esquivar balas, destruir enemigos y realizar maniobras de precisión.

Cuando la barra está completa, puede activarse la habilidad especial, que tiene los siguientes efectos durante 5 segundos:

El tiempo se desacelera para todos los elementos del juego excepto para el jugador.

El jugador se mueve con más fluidez y dispara al doble de velocidad.

Las balas enemigas se ralentizan, permitiendo esquivar y atacar con precisión.

El sistema entra en enfriamiento durante 20 segundos tras su uso.

### **Dash Defensivo (Parry)**

El jugador puede realizar un dash rápido con la tecla “X”, lo que le permite desplazarse una corta distancia en la dirección del movimiento.

Si el jugador ejecuta el dash justo en el momento antes de recibir daño (ventana de frames de precisión), activará una maniobra tipo “parry”:

Cancela el daño recibido.

Otorga un bono de puntuación adicional.

Rellena una gran parte del Sistema de Sobrecarga.

Esta mecánica recompensa la precisión y los reflejos, añadiendo profundidad estratégica al gameplay.

## **6. Controles del Juego**

- Flechas direccionales: Mover al personaje
- Z: Disparar
- X: Dash
- C: Sobrecarga
- Esc: Menú / Pausa

## **7. Diseño de Niveles**

### **• Fase 1 – Prólogo: Huida de Halcyon**

Tutorial con mecánicas básicas. Enemigos simples y obstáculos ambientales mientras Fénix-7 escapa de la base destruida de Halcyon tras el ataque sorpresa. Introducción de las mecánicas de disparo, movimiento y primeros power-ups.

### **• Fase 2 – Cinturón de Ruinas**

Zona minera abandonada, infestada por drones corruptos. Aumenta la dificultad con patrones de ataque más agresivos. Primer jefe: Excavador Omega. Introducción del dash defensivo (parry).

### **• Fase 3 – Núcleo de Nébula**

Ambiente denso y caótico, campos de asteroides y minas activas. Enemigos rápidos y proyectiles con trayectorias curvas. Segundo jefe: Hydra de Plasma. Se introduce la gestión estratégica de la Sobrecarga.

### **• Fase 4 – Fortaleza del Eclipse**

Ataque directo a la base enemiga. Fuerte presencia de enemigos élite, uso intensivo de maniobras de precisión. Jefe múltiple: Dúo de Centinelas con ataque coordinado. Nivel

visualmente intenso y música más agresiva.

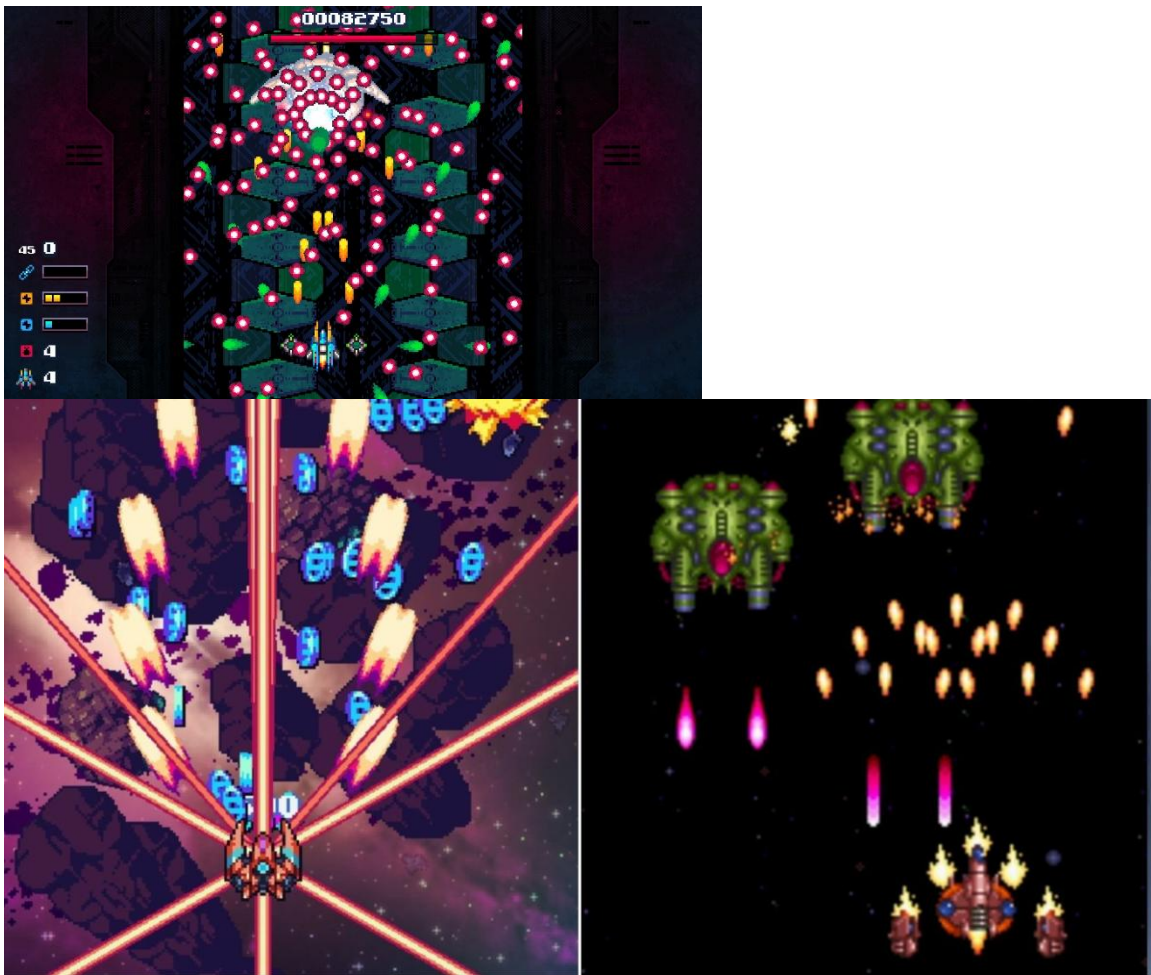
- **Fase 5 – Corazón Galáctico**

Batalla final en el núcleo de energía que El Eclipse intenta colapsar. La dificultad alcanza su punto máximo con un jefe final de tres fases: el Comandante Void. Las mecánicas aprendidas se combinan de forma intensa.

## 8. Elementos Visuales

- Estilo visual: pixel art en 2D, temática espacial
- Ambientes caóticos, con animaciones activas
- Recursos: personajes, enemigos, escenarios, objetos, power-ups.

Imágenes de referencia de como quedaría el gameplay



## 9. Sonido y Música

- Música de fondo energética y agresiva
- Efectos de sonido: baja vida, aparición de jefe, inicio de fase
- Todos los recursos serán propios o de uso libre

## 10. Interfaz de Usuario (UI)

- Menú principal: Nuevo juego, Continuar, Salir, Configuración
- Selección de fase: mostrar fases disponibles y puntuación
- Durante la partida: Vida, Escudo, Mejoras activas, barra de sobrecarga.
- Pausa y Game Over: opciones de salida y reintento

## 11. Arquitectura del Código

- Clases propuestas: Juego, Jugador, Enemigo, Fase, UIManager
- Organización del proyecto: /src, /assets, /fases

/src

|----main

|----/levels

|----/characters

|----/menus

/assets

|---/character

    |---/player

    |---/enemys

    |---/bosses

|--- /maps

|--- /buttons

- Registro de puntuaciones en .json

## 12. Cronograma de Desarrollo

Fase | Actividades principales | Fecha límite

---|-----|-----

Diseño | GDD, prototipos, interfaz | [18/05/2025]

Implementación | Programación de pantallas, mecánicas y niveles | [24/05/2025]

Pruebas | Evaluación funcional y corrección de errores | [26/05/2025]

Entrega final | Presentación formal y documentación | [28/05/2025]

## 13. Créditos y Referencias

- Desarrollador: Maximiliano Giraldo Ocampo
- Recursos: sprites, sonidos y música de uso libre
- Bibliotecas: Pygame, documentación oficial de Python