

Idea

- **Título del juego**

"Code Defenders: La batalla por la información del cosmos"

- **Sistemas de juego previstos**

Un piloto solitario deberá recorrer una serie de niveles para acabar con una invasión alienígena. Cada nivel tendrá una nave nodriza la cual habrá que destruir para completar satisfactoriamente el nivel. La nave nodriza estará equipada con unos escudos que solo podrán ser penetrados con unos proyectiles especiales que el piloto deberá construir durante el transcurso del nivel. Cada nivel oscilará entre dos fases. El nivel finalizará con la destrucción de la nave nodriza o con la del jugador. Ambas fases tendrán una duración determinada.

En la primera fase, la nave nodriza disparará contra la nave del jugador y se moverá por la pantalla con intenciones de dañar al jugador, variando entre distintos patrones de ataque. En esta fase, el jugador tendrá la posibilidad de dañar a la nave nodriza, solo si este posee un proyectil construido correctamente.

En la segunda fase, la nave nodriza desaparecerá de la pantalla desplegando un conjunto finito de naves esbirro, las cuales al ser destruidas, soltarán un componente especial, necesario para fabricar un proyectil especial. Existirán diferentes tipos de estas naves, las cuales tendrán características y habilidades únicas que las diferencien unas de otras. El jugador deberá acabar principalmente con las naves esbirro necesarias para construir un proyectil que cumpla con la configuración necesaria para penetrar los escudos de la nave nodriza.

Los proyectiles especiales podrán crearse con una cantidad específica de componentes especiales necesarios. Existirá la posibilidad de expulsar el último componente recogido, para así evitar terminar la fase con la combinación de componentes equivocada.

El objetivo de cada nivel, será fabricar los suficientes proyectiles, para acabar con la nave nodriza. No todos los proyectiles especiales podrán dañar la nave nodriza, sólo podrán hacerlo los que estén fabricados con componentes adecuados para vencer la configuración de los escudos. Los proyectiles comunes o los proyectiles especiales con una configuración de componentes equivocada, no serán capaces de penetrar los escudos. La configuración de los escudos de cada nave nodriza estará ligada a las clasificaciones de los códigos de información.

El jugador tendrá inicialmente 3 vidas, las cuales podrá perder por causa de una colisión, ya sea con las naves esbirro, los disparos de la nave o la nave nodriza inclusive. Durante la fase de las naves esbirro, podrá lanzar únicamente proyectiles comunes para destruir las naves esbirro que sean necesarias. Por otro lado, durante

la fase de la nave nodriza, el jugador solo tendrá la chance de disparar una única vez, el proyectil especial construido en la fase anterior, con la posibilidad de fallar el mismo. Incluso también existirá la posibilidad de que el jugador no haya destruido ninguna nave esbirro y por consecuente no haber construido ningún proyectil especial para dispararle a la nave nodriza.

- **Calificación Legal Prevista, teniendo en cuenta los mercados a los que va dirigido.**

Todos +10. El contenido por lo general es apto para personas de 10 años o mas. Puede que contenga violencia de caricatura, de fantasía o ligera, lenguaje moderado o temas mínimamente provocativos.

- **Un resumen de la historia del juego.**

En un futuro lejano, la humanidad ha colonizado la galaxia, explorando nuevos planetas y descubriendo vida alienígena. Sin embargo, el viaje espacial ha llevado a la humanidad a encontrarse con una amenaza sin precedentes: una invasión alienígena que amenaza con destruir a la humanidad.

Un joven y astuto piloto tiene la difícil misión de salvar la Tierra acabando con enemigos que provienen de otros planetas. Con su nave espacial equipada con tecnología avanzada, armas potentes y habilidades de vuelo increíbles, deberá luchar contra las naves alienígenas y su nave nodriza para proteger a la humanidad. Pero para tener éxito, el piloto tendrá que combinar habilidades de vuelo con conocimientos de teoría de la información. Descifrando los códigos de los alienígenas, el piloto será capaz de crear "proyectiles código" y desactivar los sistemas de defensa alienígena, lo que le permitirá avanzar a través de los niveles, hacia la nave nodriza y la batalla final para salvar la Tierra.

- **Aspectos destacables del juego que atraigan ventas (Unique Selling Points ó USP 's).**

La gran usabilidad y las mecánicas amigables del juego atraen a usuarios de muchas edades ampliando el rango etario que se podría llegar a interesar en el juego.

- **Productos que compiten con el propuesto.**

- R-type
- Defender

Cronograma

Semana	Avance Previsto
1	Diseño de la estructura de ambas fases
2	Diseño de las mecánicas de ambas fases
3	Mecánicas de los proyectiles especiales y escudos
4	Arquitectura de proyecto y de niveles
5	Diseño interfaces principales del juego y sprites en general
6	Menu Interactivo
7	Persistencia
8	Diseño de niveles
9	Diseño de niveles