

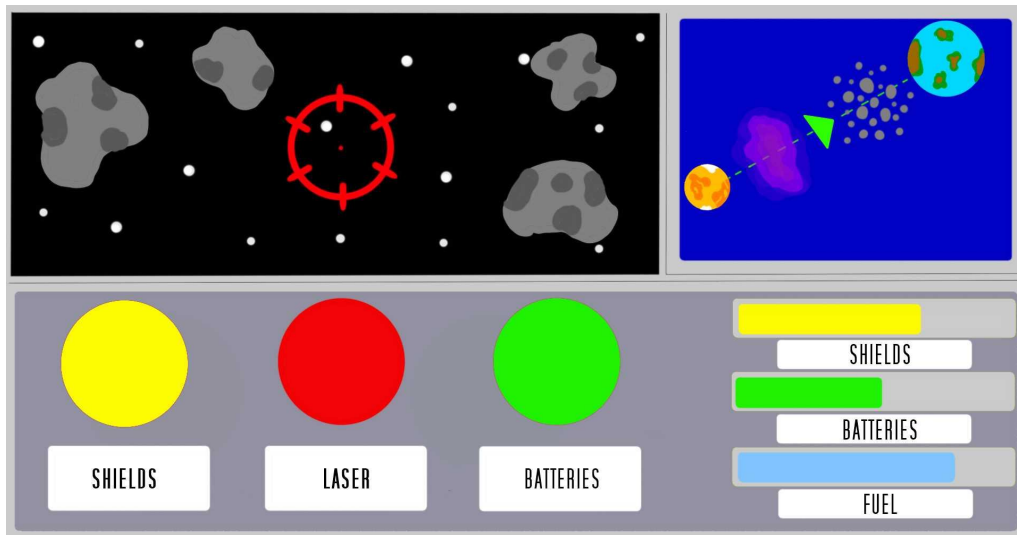
Nombre del juego: Space Freighter Joe

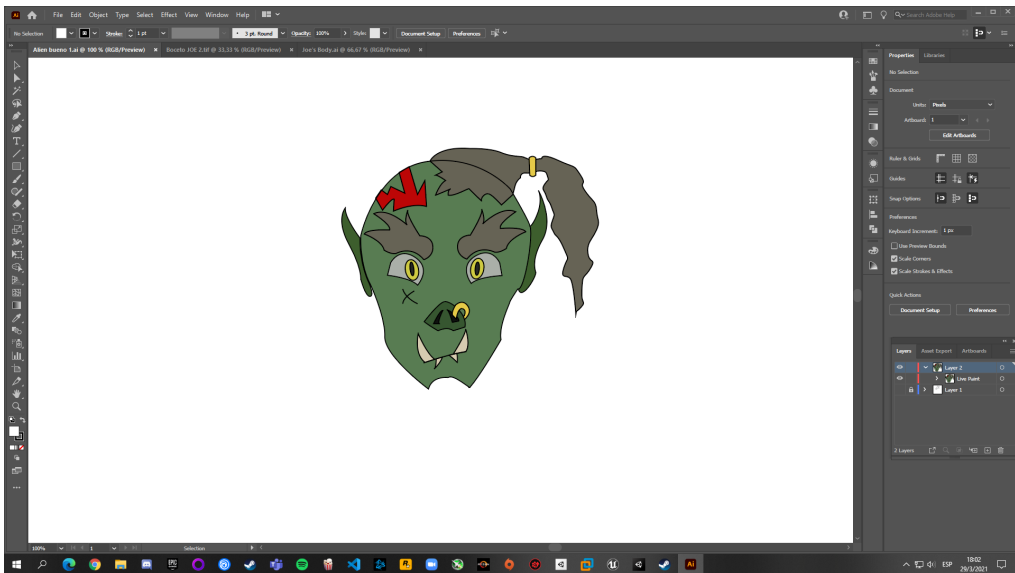
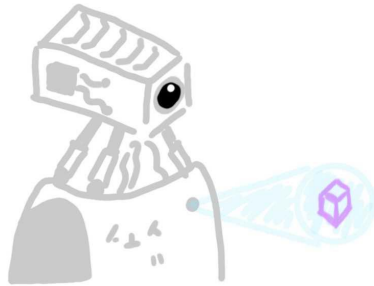
Lucas Farina - Nicolás Gil Nogara

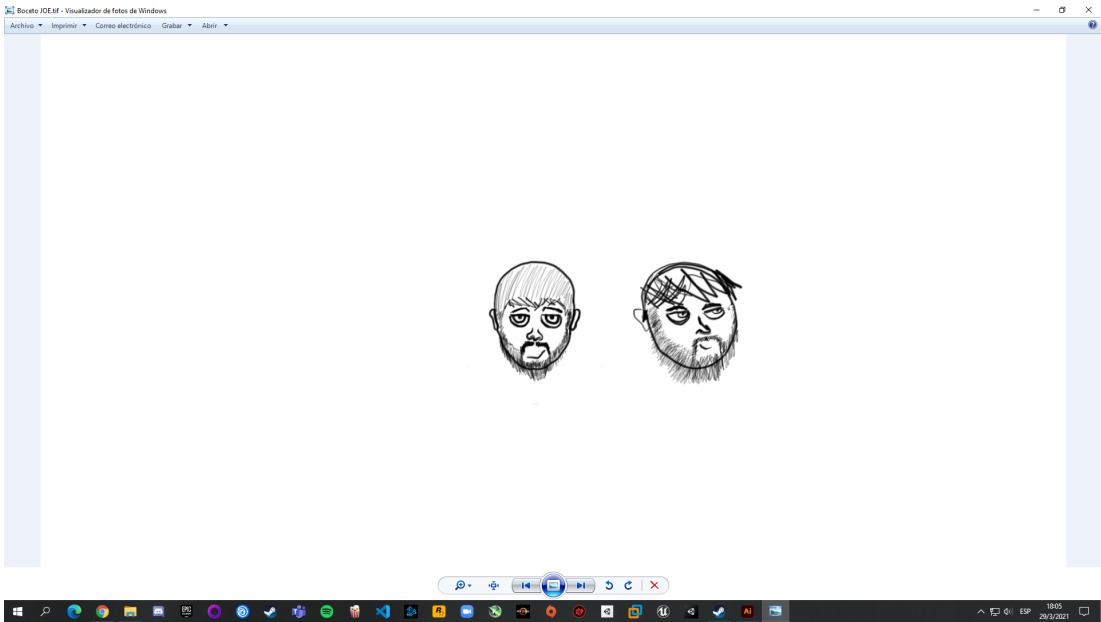
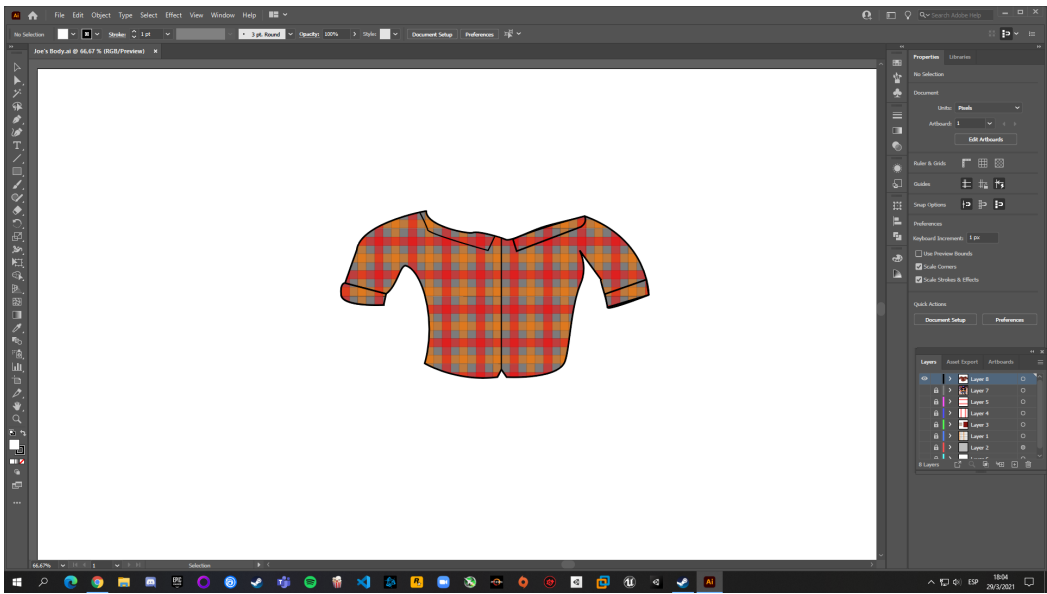
Género:

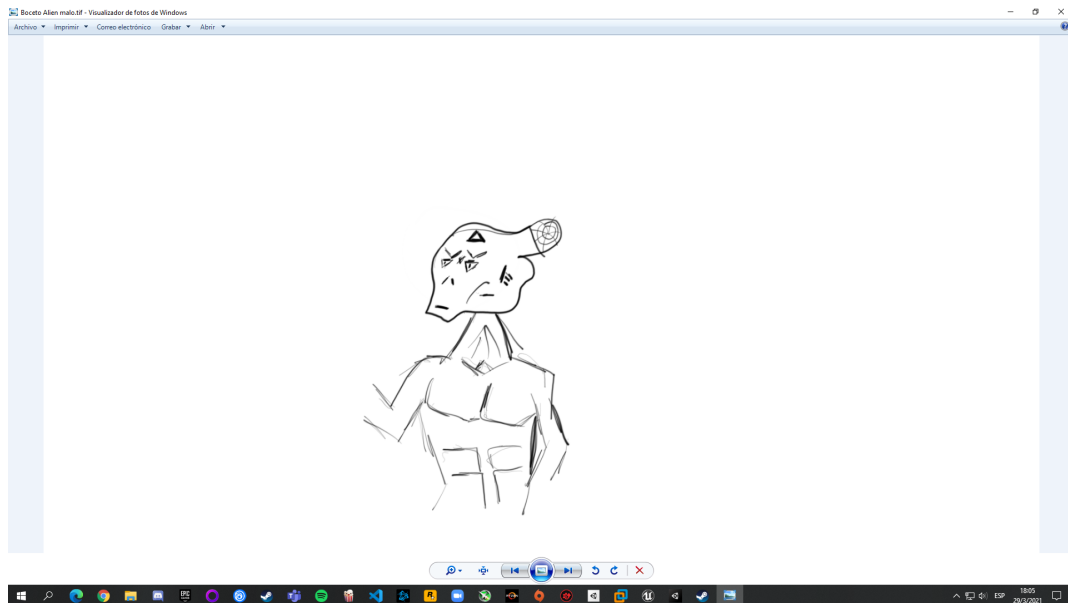
Juego de aventuras semi lineal - 2D

Ilustraciones Originales / Concept



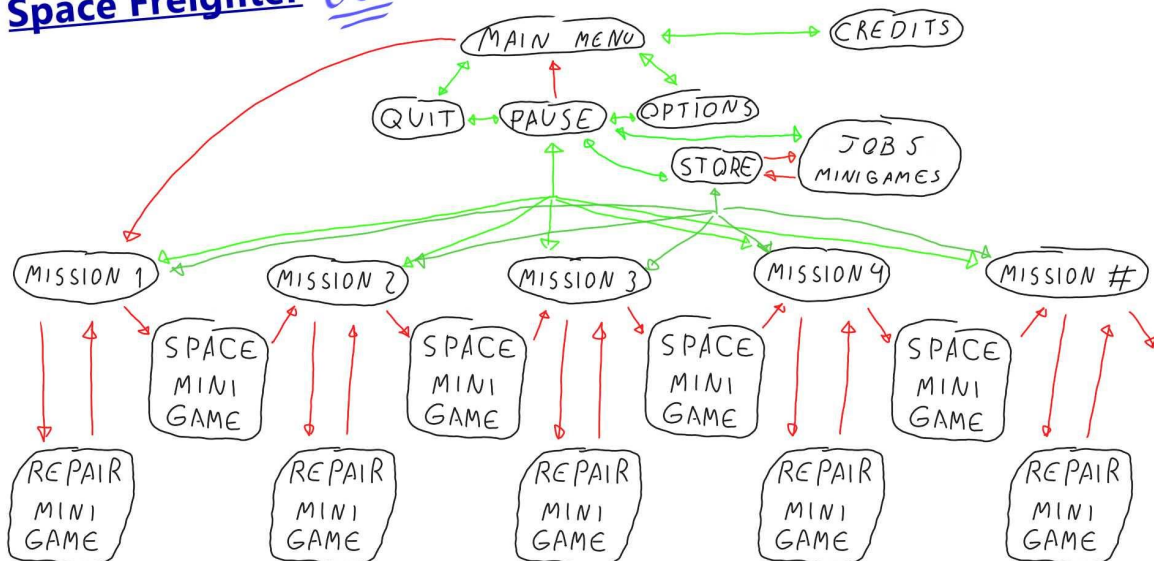






1. Game Flow

Space Freighter Joe



2. Objetivo del Juego

Objetivo Principal: Realizar las entregas, minimizando los daños a tu nave.

Sub-Objetivos:

- A) Evitar que se dañe la nave durante la fase "Space Minigame".
- B) En caso de daños, reparar la nave durante la fase "Repair Minigame".
- C) Si el jugador no tiene fondos suficientes para reparar la nave, puede realizar otros minijuegos para recaudar Créditos Estelares (Novas).

3. Cantidad de Jugadores

Single Player

4. Descripción de pantallas y mecánicas.

- Splash Screens.
- Main Menu: Play - Options - Credits - Quit
- Mission 1, 2, 3, 4, ..., n,
- Space Minigame
- Repair Minigame
- Pause
- Store
- Jobs
- Game Over

Minijuego Nave: La pantalla estaria dividida en tres partes: ventana, mapa, y panel de control/sistemas. En la ventana hay un crosshair/reticulo que indica cuando hay que dispararle a un asteroide, esta seccion tambien representa la vida de la nave. en el mapa el jugador puede ver el recorrido que hace la nave para llegar a destino, y tambien puede ver que peligros se encuentran en el camino. En el panel de control hay tres botones (lasers, shields, y batteries) y tambien hay tres medidores (shields, batteries, y fuel). Estos medidores se gastan en el siguiente orden:

Al iniciar un Salto, se gasta un monto fijo de combustible (para que el jugador no se quede sin combustible en medio del salto). Cuando el jugador utiliza el laser, las baterias se gastan de a tramos y recargar los escudos gasta mas energia que los lasers. Los escudos se gastan al impactar un asteroide, o al pasar por una nube de gas. las baterias

se recargan solas, pero a un ritmo muy bajo, el jugador puede gastar combustible para recargar las baterías más rápido.

Vida: La representación de la vida va a ser indicada por el estado de la nave. El jugador va a tener 3 vidas. Al primer impacto, el vidrio presenta una rajadura menor y aparecen cables cortados. Al segundo impacto, la rajadura se agranda, aparecen más cables cortados, se caen paneles (posiblemente se pierda la posibilidad de disparar - idea a debatir), sale un poco de humo y aparece una luz roja. Al tercer impacto, el jugador pierde. Game Over. (A debatir posibles desenlaces. Uno puede ser el personaje acurrucado contra la ventana de una cápsula de escape. Otras opciones pueden ser una explosión o que el vidrio se rompa por completo.

5. Como Jugar

Los minijuegos consisten de actividades cortas, como: Mover cajas, participar en una batalla de robots, despejar rocas de una mina. Cada minijuego le puede dar a Joe un monto pequeño de Creditos, o puede ayudar a alimigar una facción.

6. Tiempo de Juego

Modo historia: 30 minutos a 1 hora

Minijuegos, cada uno: 3 minutos maximo.

7. Referencias y links

Organ Trail.

Sokoban

Bomberman