

CONCEPTO

- **Título:** Trouble in Space Station 451.
- **Estudio/Diseñadores:** Dhalisos.
- **Plataforma:** PC y Navegador.
- **Versión:** 1.0
- **Género:** Combate táctico por turnos con toques Roguelike
- **Sinopsis de Jugabilidad y Contenido:**

"Trouble in Space Station 451." es un juego de combate táctico por turnos con elementos roguelike. Ambientado en una estación espacial invadida por fuerzas hostiles. Se caracteriza por la toma de decisiones estratégicas en cada combate y una progresión dinámica de recursos, supervivientes y eventos. Cada partida ofrece una experiencia diferente en un entorno de ciencia ficción lleno de acción y peligros.

El jugador controla una tripulación inicial de tres supervivientes que debe escabullirse o luchar contra oleadas de ciborgs, xenomorfos y piratas espaciales mientras intenta sobrevivir y llegar a la lanzadera de evacuación. A lo largo del camino, los jugadores se enfrentarán a eventos aleatorios que les permitirán rescatar a otros supervivientes, realizar mejoras o encontrar recursos valiosos, formando un equipo de hasta cinco personajes con habilidades y clases únicas.

- **Categoría:**

"Trouble in Space Station 451" puede compararse con juegos como Final Fantasy Tactics o XCOM en cuanto a su sistema de combate táctico por turnos, pero destaca por su enfoque en el desplazamiento por una estación espacial al estilo FTL: Faster Than Light. A diferencia de estos títulos, "Trouble in Space Station 451" introduce un sistema de clases inspiradas en personajes de la ciencia ficción y el espacio, así como eventos roguelike aleatorios que ofrecen diferentes desafíos y oportunidades en cada partida.

- **Licencia:**

Licencia original, tomando inspiración de varias franquicias de ciencia ficción y videojuegos icónicos. Aunque no está basado directamente en un libro, película o serie, aprovecha la familiaridad de los arquetipos y estilos de personajes ya conocidos en el género de la ciencia ficción y fantasía. Esto le da un aire de familiaridad a los jugadores, sin necesidad de utilizar directamente esas licencias.

- **Tecnología:**

Tecnología usada para su producción:

- Hardware: PC con windows 10 muy normalito
- Software: Python, pyxel y Visual Code.

- **Público:**

Cualquier persona que le gusten los videojuegos por turnos con combate y elementos roguelike.

- **Mecanica:**

En "Trouble in Space Station 451", el jugador controla un equipo de hasta cinco personajes, cada uno con habilidades y clases únicas. El núcleo de la jugabilidad es el combate táctico por turnos, donde el jugador selecciona acciones para cada personaje durante cada ronda de combate, similar a juegos como Final Fantasy 1 o Fire Emblem. Además del combate, el jugador se moverá por un mapa con eventos aleatorios, al estilo FTL, en el que tendrá que tomar decisiones estratégicas, enfrentarse a desafíos y gestionar recursos.

Mecánicas principales:

- Sistema de combate por turnos: Los personajes del jugador se enfrentarán a enemigos (como ciborgs, xenomorfos y piratas espaciales) en un campo de batalla, eligiendo ataques, habilidades o movimientos defensivos.
- Eventos aleatorios en el mapa: Cada vez que el jugador se desplaza por un punto del mapa, hay una posibilidad de desencadenar un evento aleatorio. Estos pueden incluir combates, encontrar nuevos supervivientes para unirse a la tripulación, o la aparición de recursos o mejoras.
- Reclutamiento y gestión de supervivientes: A medida que el jugador avanza, podrá encontrar nuevos personajes que se pueden unir al equipo. Cada uno tendrá habilidades y características distintas, lo que le da variedad al equipo del jugador.
- Toma de decisiones: Los eventos del mapa presentarán decisiones clave que afectarán el curso del juego, como elegir entre ayudar a un superviviente o ahorrar recursos para la próxima batalla.

- **HISTORIAL DE VERSIONES:**

VISIÓN GENERAL DEL JUEGO:

- **Jugabilidad:**

El juego se desarrolla en un mapa donde los jugadores se mueven de un punto a otro, enfrentándose a enemigos en combates tácticos por turnos. Cada personaje tiene habilidades únicas basadas en su clase y puede elegir acciones en cada ronda. Los eventos que ocurren en el mapa incluyen la posibilidad de ganarse la confianza de otros supervivientes, rescatar aliados o enfrentarse a enemigos.

- **Contenido:**

- **Clases de Supervivientes:** Los jugadores pueden elegir entre diferentes clases de supervivientes, cada una con habilidades y atributos únicos.

- **Tipos de Enemigos:**

- **Ciborgs:** Variedades que van desde cyborgs de ciencia ficción clásica hasta modernos.

- **Xenomorfos:** Incluyen alienígenas, necromorfos y otras criaturas espeluznantes.

- **Piratas Espaciales:** Basados en diversas sagas de ciencia ficción, como los enemigos de Marathón.

- **Eventos en el Mapa:** Interacciones que permiten ganar nuevos aliados, rescatar sobrevivientes o enfrentar enemigos.

- **Fase de Combate:** El combate se realiza en turnos, permitiendo a los jugadores seleccionar acciones para cada superviviente en el equipo.

Embed from Getty Images

MECÁNICA DEL JUEGO:

Sistema de Combate

- **Descripción:** El combate es por turnos, donde cada personaje puede realizar una acción durante su turno, determinado por el atributo de velocidad. Los jugadores elegirán las acciones para sus personajes en cada ronda.

Eventos Aleatorios

- **Descripción:** Durante el avance en el mapa, se pueden encontrar eventos aleatorios, que pueden incluir:
 - Reclutar, rescatar o convencer a nuevos aliados.
 - Resolver situaciones que otorguen beneficios o perjuicios.
 - Encontrar objetos o desbloquear habilidades.
 - Combates contra enemigos.

Sistema de Niveles

- **Descripción:** Los personajes pueden subir de nivel, lo que les otorga mejoras y nuevas habilidades. (A implementar si hay tiempo).

Habilidades y Tiempos de Espera

- **Descripción:** Las habilidades de los personajes y enemigos tendrán tiempos de espera, impidiendo su uso inmediato en cada turno.

Medidor de Oxígeno

- **Descripción:** Se implementará un medidor de oxígeno que representa el aire disponible en la estación espacial. Este medidor será crucial para evitar que los personajes se asfixien y proporcionará un incentivo narrativo para avanzar en el mapa. Se colocarán paquetes de oxígeno en distancias fijas a lo largo del recorrido, ya que la estación espacial está comenzando a ventilarse al vacío.

ESTADOS DEL JUEGO:

1. Menú Principal

- **Descripción:** El jugador puede iniciar el juego, acceder a opciones y ver información sobre el juego.
- **Opciones:**
 - Escapar de la Estación (Nueva partida)
 1. Elegir supervivientes iniciales
 - Opciones (configuración de sonido, controles, etc.)
 - Salir del juego

2. Fase de Combate

- **Descripción:** El jugador está en medio de una batalla por turnos, eligiendo acciones para sus personajes. Esta batalla se mostrara como la pantalla de los primeros final fantasy, siendo la referencia mas sencilla el 1. Enemigos a un lado, aliados al otro. Bloque para seleccion de habilidades y bloque para leer lo que va ocurriendo durante el combate, como ataques, lanzamiento de habilidades, como se recibe daño, curacion, etc.
- **Subestados:**
 - Turno de un personaje controlado por el jugador: El jugador elige acciones para su personaje. Las cuales se mostraran en pantalla en un recuadro como en el final fantasy, estas se podran consultar y luego elegir por el jugador. Cuando elija la habilidad y seleccione sobre el enemigo/aliado que quiera usarse, la habilidad hara su efecto y despues terminara el turno de ese personaje.
 - Turno de un Enemigo: Los enemigos realizan acciones como los jugadores, solo que automaticamente, no vemos su pantalla de seleccion de habilidades, pero si leemos el nombre de su habilidad y efectos.

3. Menú de Pausa

- **Descripción:** El jugador puede pausar el juego y acceder a opciones como reanudar, guardar o salir.

4. Pantalla de Fin de Combate

- **Descripción:** Se muestra el resultado del combate, incluyendo la experiencia ganada y los personajes sobrevivientes.

5. Pantalla de Eventos

- **Descripción:** Después de un combate, el jugador puede elegir cómo interactuar con eventos en el mapa, como rescatar a un nuevo aliado o tomar decisiones que afecten el progreso.

6. Pantalla de Finalización del Juego

- **Descripción:** Se muestra el resultado final y las estadísticas del jugador al completar el juego o al llegar al final de la historia.

INTERFACES:

Menú Principal

- **Descripción:** El menú principal es la primera pantalla que ve el jugador al iniciar el juego. Aquí puede acceder a las diferentes opciones de inicio de partida, configuración y salida.
- **Opciones disponibles:**
 - **Nueva Partida:** El jugador selecciona sus tres supervivientes iniciales y comienza la partida.
 - **Continuar Partida:** Opción para retomar una partida guardada previamente.
 - **Opciones:** Configuración del sonido, controles y resolución.
 - **Salir:** Cierra el juego.

Pantalla de Selección de Supervivientes

- **Descripción:** Tras elegir "Nueva Partida", el jugador es llevado a esta pantalla para seleccionar sus tres personajes iniciales de entre los disponibles.
- **Opciones disponibles:**
 - **Lista de Supervivientes:** Despliega una lista con las clases disponibles para elegir. Cada personaje muestra sus atributos principales, habilidades y un breve trasfondo.
 - **Confirmar Selección:** Comienza la partida con los personajes seleccionados.
 - **Volver al Menú Principal:** Opción para regresar al menú principal sin haber seleccionado personajes.

Pantalla de Juego

- **Descripción:** Esta es la interfaz principal donde el jugador gestiona a su equipo en el mapa general de la estación espacial.
- **Elementos clave:**
 - **Mapa de la Estación:** Muestra las diferentes salas, rutas y ubicaciones donde ocurren eventos, encuentros o se encuentran objetos.
 - **Iconos de Eventos:** Marcan en el mapa los eventos aleatorios, combates y zonas de oxígeno.
 - **Estado de los Personajes:** En una barra lateral, se muestra información sobre los personajes, como su salud, habilidades disponibles, y tiempo de espera de las habilidades.

- **Medidor de Oxígeno:** Una barra que representa el tiempo restante antes de quedarse sin oxígeno. Avanzar por el mapa repone oxígeno en puntos específicos.
- **Botones de Acción:** Permiten moverse, interactuar con eventos, abrir el menú de equipo o pausar el juego.

Pantalla de Combate

- **Descripción:** Durante los enfrentamientos, esta pantalla muestra los detalles de los personajes y enemigos. El jugador debe seleccionar las acciones de su equipo y ver el resultado del turno.
- **Elementos clave:**
 - **Orden de Turno:** Basado en la velocidad de los personajes, este indicador muestra el próximo turno de cada personaje y enemigo.
 - **Opciones de Combate:** Atacar, usar habilidades (con tiempo de espera), o defenderse (Atacar y defenderse están dentro de las habilidades, así que si hace falta listar las habilidades, la clase del guerrero las tendrá todas juntas).
 - **Detalles del Personaje Seleccionado:** Muestra los atributos y habilidades del personaje activo, con una lista de acciones disponibles (la lista será un método de la clase guerrero).

Pantalla de Pausa

- **Descripción:** Permite al jugador pausar el juego y acceder a opciones de configuración, guardar o salir.
- **Opciones disponibles:**
 - **Reanudar Partida:** Regresa al juego sin hacer cambios.
 - **Opciones:** Configura el sonido, controles, etc.
 - **Guardar Partida:** Guarda el progreso actual.
 - **Salir al Menú Principal:** Termina la partida actual y regresa al menú principal.

Pantalla de Fin de Combate

- **Descripción:** Al finalizar un combate, se muestra esta pantalla con el resumen de la batalla y las recompensas obtenidas.
- **Elementos clave:**
 - **Resultados del Combate:** Información sobre los enemigos derrotados,

la experiencia ganada, y los personajes sobrevivientes.

- **Botón Continuar:** Regresa al mapa general o inicia un evento post-combate.

Pantalla de Eventos

- **Descripción:** Después de ciertos eventos en el mapa (como rescatar o reclutar aliados), se muestra una interfaz para interactuar con las decisiones importantes.
- **Opciones disponibles:**
 - **Descripciones de Eventos:** Detalle de la situación encontrada y las posibles consecuencias.
 - **Opciones de Decisión:** El jugador elige entre diferentes decisiones (reclutar, rescatar, recoger objetos, etc.).

Pantalla de Finalización del Juego

- **Descripción:** Al completar el juego o fallar la misión, el jugador es llevado a esta pantalla final.
- **Elementos clave:**
 - **Estadísticas Finales:** Muestra el rendimiento del jugador, como tiempo de juego, enemigos derrotados, personajes rescatados y decisiones clave.
 - **Botón Volver al Menú Principal:** Permite regresar al menú principal.

NIVELES: Los juegos comúnmente se dividen en niveles o en mapas secuenciales dentro de los cuales se debe cumplir con ciertos objetivos para progresar en el juego. Existen juegos en los cuales los niveles solo cambian a razón de la dificultad y los objetivos siguen siendo los mismos, de igual manera se deben describir esos cambios en esta sección.

- **Título del Nivel:** El nombre del nivel.
- **Encuentro:** Describir si es el primer nivel, un tutorial o un bonus, en otras palabras, ¿Cuándo es que el jugador llega a este nivel? Descripción Una descripción detallada del nivel.
- **Objetivos:** ¿Qué debe de hacer el jugador para terminar el nivel? Este campo también debe incluir si el jugador tiene que resolver ciertos acertijos o derrotar a cierto enemigo para progresar. Progreso Describir

que ocurre cuando el jugador termina el nivel.

- **Enemigos:** Si el nivel tiene enemigos que el jugador debe enfrentar, éstos se enlistan en este campo, de lo contrario este campo puede ser omitido.
- **Items:** Enumerar los objetos que el jugador o los enemigos pueden usar y que aparecen en este nivel, este campo se puede omitir si no existen dichos objetos.
- **Personajes:** Los personajes que aparecen en el nivel, de igual manera, este campo puede ser omitido si no existen personajes en el juego.
- **Música y Efectos de Sonido:** Describir la música de este nivel al igual que los efectos de sonido de ambiente que contiene.
- **Referencias de BGM y SFX:** Escribir todas las referencias que apliquen con respecto a la música de fondo y efectos de sonido descritos en la sección de Música y Sonidos.

PROGRESO DEL JUEGO: Enumerar de manera secuencial o por medio de un diagrama de flujo los eventos o niveles que el jugador debe de pasar para progresar en el juego. Existen juegos que tienen distintos modos de juego, en ese caso se requieren varias listas y/o diagramas.

PERSONAJES: Los personajes en Trouble in Space Station 451 están divididos en diferentes clases, cada una con habilidades y atributos únicos que influyen en el combate y las interacciones con los eventos. Al inicio del juego, el jugador puede elegir a tres personajes de las clases disponibles.

Personajes Jugadores: Supervivientes

Cada personaje y enemigo compartira en python una superclase común: Superguerrero Esta contendrá lo básico que todos y cada uno de ellos tienen: Nombre, estadísticas, descriptores, habilidades y frases.

Los descriptores se usarán para indicar palabras clave que luego usaremos durante el combate, eventos, etc. Por ejemplo, el ingeniero, tendria los descriptores ["ingeniero", "aliado", y los que hagan falta mas]

1. Conserje Espacial

- **Inspiración:** Roger Wilco (Space Quest)
- **Rol:** Mago/Curandero
- **Descripción:** Un experto en mantener todo limpio y ordenado, pero

también tiene conocimientos en la manipulación de sustancias químicas y el uso de objetos improvisados para curar a sus compañeros. Aunque su fuerza física es limitada, su positividad es contagiosa. ¿Donde he dejado mi mopa dorada?

○ **Estadísticas Iniciales:**

- Salud: 70 (+5 por nivel)
- Velocidad: 8 (+1 por nivel)
- Ataque: 5 (+1 por nivel)
- Defensa: 3 (+1 por nivel)
- Resistencia: 4 (+1 por nivel)
- Voluntad: 6 (+1 por nivel)

○ **Habilidades:**

- **Saquear maquina expendedora (Espera 3 turnos):** Restaura una pequeña cantidad de salud a todos los aliados.
- **Limpieza a fondo (Espera 5 turnos):** Elimina efectos negativos de un aliado.
- **Explosión Química (Espera 4 turnos):** Lanza una mezcla de productos químicos a un enemigo, causando daño y posibles efectos secundarios.

2. Ingeniero Espacial

○ **Inspiración:** Isaac Clarke (Dead Space)

○ **Rol:** Mago/Tanque

○ **Descripción:** Un experto en el manejo de herramientas y armamento improvisado. El ingeniero es capaz de reparar estructuras, mejorar el equipo y enfrentarse directamente a los enemigos con sus habilidades técnicas.

○ **Estadísticas Iniciales:**

- Salud: 90 (+6 por nivel)
- Velocidad: 6 (+1 por nivel)
- Ataque: 7 (+1 por nivel)
- Defensa: 4 (+1 por nivel)
- Resistencia: 5 (+1 por nivel)
- Voluntad: 5 (+1 por nivel)

○ **Habilidades:**

- **Cortadora de Plasma (Espera 2 turnos):** Dispara un rayo de plasma que daña a dos enemigos contiguos.
- **Campo de Estasis (Espera 4 turnos):** Ralentiza a todos los enemigos, reduciendo su velocidad durante dos turnos.

- **Reparación de Emergencia (Espera 5 turnos):** Restaura salud a sí mismo y duplica su defensa durante 2 turnos.

3. Operatigo

- **Inspiración:** Fantasma (Starcraft)
- **Rol:** Asesino/Arquero
- **Descripción:** Un asesino experto en infiltrarse detrás de las líneas enemigas y atacar desde la distancia con precisión.
- **Estadísticas Iniciales:**
 - Salud: 60 (+4 por nivel)
 - Velocidad: 10 (+2 por nivel)
 - Ataque: 8 (+1 por nivel)
 - Defensa: 2 (+1 por nivel)
 - Resistencia: 3 (+1 por nivel)
 - Voluntad: 5 (+1 por nivel)
- **Habilidades:**
 - **Disparo Crítico (Espera 3 turnos):** Realiza un disparo con una alta probabilidad de causar daño crítico.
 - **Camuflaje Óptico (Espera 5 turnos):** Se vuelve invisible por dos turnos, evitando los ataques enemigos.
 - **Granada P.U.M. (Espera 5 turnos):** Lanza un poderoso artefacto explosivo que daña a todos los enemigos en el campo de batalla.

4. Luchador Psiónico

- **Inspiración:** Protoss (Starcraft)
- **Rol:** Caballero/Asesino
- **Descripción:** Un guerrero psíquico que combina habilidades mentales con un poder de ataque devastador.
- **Estadísticas Iniciales:**
 - Salud: 80 (+5 por nivel)
 - Velocidad: 7 (+1 por nivel)
 - Ataque: 10 (+2 por nivel)
 - Defensa: 4 (+1 por nivel)
 - Resistencia: 6 (+1 por nivel)
 - Voluntad: 7 (+2 por nivel)
- **Habilidades:**
 - **Golpe Psiónico (Espera 2 turnos):** Un ataque psíquico que daña tanto la salud como la resistencia del enemigo.
 - **Escudo Mental (Espera 3 turnos):** Protege a un aliado

reduciendo el daño recibido durante dos turnos.

- **Descarga Psiónica (Espera 5 turnos):** Causa un gran daño a todos los enemigos cercanos.

5. Cazarrecompensas

- **Inspiración:** Mandaloriano (Star Wars)
- **Rol:** Asesino
- **Descripción:** Un cazador de élite con habilidades avanzadas en combate cuerpo a cuerpo y a distancia, especializado en eliminar objetivos clave.
- **Estadísticas Iniciales:**
 - Salud: 70 (+5 por nivel)
 - Velocidad: 9 (+1 por nivel)
 - Ataque: 9 (+2 por nivel)
 - Defensa: 3 (+1 por nivel)
 - Resistencia: 5 (+1 por nivel)
 - Voluntad: 4 (+1 por nivel)
- **Habilidades:**
 - **Disparo Incapacitante (Espera 2 turnos):** Ataca a un punto débil de un enemigo con un arma de energía. Disminuye la velocidad del enemigo durante 2 turnos.
 - **Red de Contención (Espera 4 turnos):** Atrapa a un enemigo en una red, evitando que realice acciones durante dos turnos.
 - **Caza Implacable (Espera 6 turnos):** Incrementa su velocidad, daño y crítico durante tres turnos.

Estadísticas Básicas:

Cada personaje tiene un conjunto de estadísticas que determinan su rendimiento en combate:

- **Salud:** Determina cuánta resistencia tiene el personaje antes de caer en combate.
- **Velocidad:** Influye en el orden de los turnos en combate. Los personajes más rápidos actúan primero.
- **Ataque:** Indica la cantidad de daño que puede infligir en combate.
- **Defensa:** Reduce el daño recibido de los ataques enemigos.
- **Resistencia:** Determina la resistencia a efectos o habilidades físicas.

- **Voluntad:** Determina la resistencia a efectos o habilidades mentales/psíquicas.

Frases de Combate:

Cada personaje tiene un conjunto de frases que se mostrarán durante las batallas, añadiendo personalidad al combate.

- **Conserje Espacial:** "¡Esto no estaba en mi contrato!" / "¿Quién necesita una limpieza?"
- **Ingeniero Espacial:** "Solo una pequeña reparación..." / "Vamos, funciona o revienta."
- **Operatigo:** "Nadie me verá venir..." / "Objetivo en la mira."
- **Luchador Psiónico:** "El poder de mi mente es infinito." / "Prepárate para sentir el vacío."
- **Cazarrecompensas:** "Eres mi siguiente trofeo." / "Un trabajo rápido y limpio."

ENEMIGOS:

Cada vez que el jugador inicie una nueva partida, el juego seleccionaría aleatoriamente una facción para representar a los invasores de la estación espacial.

Py-Morfos o Shekamorfos

1. Larva Shekamorfa (*Inspiración: Facehugger de Half-Life*)

- **Descripción:** *Estas pequeñas criaturas son rápidas y letales, se desplazan ágilmente y saltan hacia sus presas con un objetivo: infectar. Sus movimientos son impredecibles y están diseñadas para infiltrarse rápidamente en los cuerpos de sus víctimas.*
- **Estadísticas:**
 - Vida: 50
 - Velocidad: 15
 - Resistencia: 5

- *Voluntad: 3*
- *Ataque: 10*
- *Defensa: 5*
- **Habilidad:**
 - **Salto Infectante:** Salta hacia un enemigo y lo infecta, causando daño a lo largo del tiempo (3 turnos).
- **Frases:**
 - Al aparecer: "iKriii!"
 - Al morir: "iGrugrugru!"
 - Al eliminar a un superviviente: "iKrinfectado!"

2. Shekamorfo Joven (Inspiración: Zergling de Starcraft)

- **Descripción:** Estas criaturas jóvenes son ágiles y voraces, capaces de moverse en manadas para abrumar a sus enemigos. Su velocidad les permite realizar ataques rápidos, aunque su resistencia es menor que la de los Shekamorfos adultos. Los Shekamorfos Jóvenes son conocidos por su naturaleza agresiva y su habilidad para atacar en grupo.
- **Estadísticas:**
 - *Vida: 70*
 - *Velocidad: 14*
 - *Resistencia: 5*
 - *Voluntad: 4*
 - *Ataque: 6*
 - *Defensa: 6*
- **Habilidad:**
 - **Ataque Doble:** Realiza dos ataques en un mismo turno, aumentando su potencial de daño.
- **Frases:**
 - Al aparecer: "iGrraaaw!"
 - Al morir: "iChik-tik-tik...tik!"
 - Al eliminar a un superviviente: "iGrrawzado!"

3. Shekamorfo Adulto (Inspiración: Xenomorpho Guerrero de Alien)

- **Descripción:** El Shekamorfo adulto es una amenaza formidable, con

garras afiladas y fuerza bruta.

- **Estadísticas:**

- *Vida: 120*
- *Velocidad: 10*
- *Resistencia: 12*
- *Voluntad: 10*
- *Ataque: 20*
- *Defensa: 10*

- **Habilidad:**

- *Mordida Ácida: Daño elevado con probabilidad de reducir la defensa del objetivo.*

- **Frases:**

- *Al aparecer: "¡Rraaaaghh!"*
- *Al morir: "Shkrtrt..."*
- *Al eliminar a un superviviente: "¡Otra víctima para la colmena!"*

4. Reina Shekamorfa (Inspiración: Reina Xenomorfa de Aliens)

- **Descripción:** *Enorme y peligrosa, la Reina Shekamorfa puede engendrar nuevas criaturas en plena batalla.*

- **Estadísticas:**

- *Vida: 250*
- *Velocidad: 8*
- *Resistencia: 20*
- *Voluntad: 15*
- *Ataque: 30*
- *Defensa: 25*

- **Habilidad:**

- *Engendrar: Invoca a una Larva Shekamorfa cada 3 turnos.*
- *Aplastamiento: Daño masivo a un solo objetivo con posibilidad de aturdir.*

- **Frases:**

- *Al aparecer: "¡Sirvan a la Reina!"*
- *Al morir: "Increíble... pero no suficiente."*
- *Al eliminar a un superviviente: "Más presas para mis hijos..."*

5. General Shekar (Inspiración: Shekar del canal de YouTube del usuario)

- **Descripción:** Shekar, la ingeniera orca, lidera a los Shekamorfos con su mente astuta y humor irónico. Una amenaza tanto en combate como en estrategia.
- **Estadísticas:**
 - Vida: 300
 - Velocidad: 12
 - Resistencia: 25
 - Voluntad: 20
 - Ataque: 25
 - Defensa: 20
- **Habilidad:**
 - *Modificaciones de Emergencia:* Shekar puede aplicar mejoras tecnológicas a sus Shekamorfos, incrementando su velocidad y ataque durante 3 turnos.
 - *Reparación Personal:* Se cura a sí misma y obtiene un escudo temporal.
- **Frases:**
 - **Al aparecer:** "¡Supervivientes! Jey, ¿Qué tal? ¿Listos para ser devorados por mis Shekamorfos?"
 - **Al morir:** "Ugh... Tendré que arreglar esto... más tarde... ¡Hasta la vista!"
 - **Al eliminar a un superviviente:** "¡Buah qué fácil! ¿No puedes correr más rápido?"

Py-Ratas Espaciales

Descripción general: Los Piratas Espaciales son una facción llena de renegados, mercenarios y bandidos. Atacan la estación con una brutalidad estratégica, saqueando y destruyendo a su paso. Su estilo de combate mezcla emboscadas letales con el uso de tecnología avanzada robada.

Rango 1: Saqueador Espacial

Inspiración: Renegados del universo de Marathon y Borderlands.

Descripción: Un pirata básico con pocas habilidades pero mucho ímpetu por destruir. Su equipo es rudimentario, pero letal en su capacidad de combate cuerpo a cuerpo.

- **Estadísticas:**
 - Vida: 150
 - Ataque: 35
 - Defensa: 10
 - Velocidad: 8

- Resistencia: 12
- Voluntad: 10
- **Habilidad:**
 - **Golpe Robusto:** Un ataque cuerpo a cuerpo que inflige daño directo a un solo enemigo.

Frases:

- **Al aparecer:** "¡Aquí no hay reglas, solo botín!"
- **Al morir:** "No... ¡El botín!"
- **Al eliminar a un superviviente:** "¡Uno menos para compartir el tesoro!"

Rango 2: Corsario Tecno

Inspiración: Inspirado por los Techno-barbarians de WH40k.

Descripción: Este pirata ha modificado su cuerpo con tecnología avanzada, usando implantes cibernéticos para mejorar su fuerza y velocidad.

- **Estadísticas:**
 - Vida: 200
 - Ataque: 50
 - Defensa: 20
 - Velocidad: 12
 - Resistencia: 15
 - Voluntad: 14
- **Habilidades:**
 - **Carga Cibernética:** Un ataque que aumenta la velocidad y fuerza durante dos turnos.
 - **Implante Reparador:** Regenera una pequeña cantidad de vida (10% del máximo) después de cada turno.

Frases:

- **Al aparecer:** "Prepárense para ser desmantelados."
- **Al morir:** "¡Mis piezas...!"
- **Al eliminar a un superviviente:** "¡Mejora exitosa!"

Rango 3: Artillero del Caos

Inspiración: *Firefly y Star Wars (especialmente Boba Fett).*

Descripción: *Estos piratas espaciales dominan el arte del combate a distancia, utilizando armas pesadas para bombardear y sembrar el caos.*

- **Estadísticas:**

- Vida: 250
- Ataque: 65
- Defensa: 25
- Velocidad: 10
- Resistencia: 18
- Voluntad: 12

- **Habilidades:**

- **Bombardeo Pesado:** *Dispara un misil a varios enemigos, causando daño de área.*
- **Lluvia de Fuego:** *Dispara ráfagas de energía a múltiples enemigos, causando daño moderado a todos.*

Frases:

- **Al aparecer:** *"¡Fuego a discreción!"*
- **Al morir:** *"Mis armas... ¡Malditos!"*
- **Al eliminar a un superviviente:** *"¡Boom! Eso es lo que esperaba."*

Rango 4: Capitán Bucanero

Inspiración: *Captain Harlock y Firefly.*

Descripción: *Líderes experimentados de pequeños escuadrones de piratas, estos bucaneros son maestros tácticos y combatientes letales en combate cuerpo a cuerpo.*

- **Estadísticas:**

- Vida: 300
- Ataque: 75
- Defensa: 30
- Velocidad: 14
- Resistencia: 22
- Voluntad: 16

- **Habilidades:**

- **Hoja del Espacio:** Ataque rápido y letal con su sable, infligiendo daño masivo a un enemigo.
- **Estrategia Intimidante:** Aumenta la defensa y reduce el ataque de los enemigos cercanos durante 3 turnos.

Frases:

- **Al aparecer:** "No me gustan las formalidades... ¡A saquear!"
- **Al morir:** "Mi tripulación... sigue luchando..."
- **Al eliminar a un superviviente:** "Uno menos para preocuparse."

Jefe Final: Dhalisos, el Capitán del Pasado

Inspiración: Basado en el personaje del canal de YouTube del usuario, Dhalisos.

Descripción: El capitán Dhalisos es un experto en tácticas antiguas y saqueos intergalácticos. Lucha con una mezcla de tecnología obsoleta y estrategias avanzadas. Su seriedad lo hace un enemigo frío y calculador, con una afinidad por lo retro.

- **Estadísticas:**

- Vida: 500
- Ataque: 100
- Defensa: 40
- Velocidad: 16
- Resistencia: 25
- Voluntad: 24

- **Habilidades:**

- **Sabiduría Antigua:** Aumenta la precisión de sus ataques y reduce el tiempo de espera de todas sus habilidades.
- **Lluvia de Destrucción:** Un bombardeo de su nave nodriza que daña a todos los enemigos en el mapa.
- **Llamado a la Historia:** Dhalisos inspira a todos los piratas del campo, aumentando su ataque y defensa durante 3 turnos.

Frases:

- **Al aparecer:** "Hoy toca lección de historia, preparaos para convertirlos en ella."
- **Al morir:** "Mis cronistas...no deben escribir sobre esto... ¡RETIRADA!"

- **Al eliminar a un superviviente:** "Uno menos en este capítulo."

Py-Borgs

Descripción general: Los Ciborgs son una facción de seres que han fusionado su biología con tecnología avanzada. Son letales en combate y poseen habilidades únicas gracias a sus implantes cibernéticos. Su enfoque en la lógica y la eficiencia los convierte en enemigos formidables.

Rango 1: Drone de Asalto

Inspiración: Drones de combate en *Ghost in the Shell* y *Ex Machina*.

Descripción: Un ciborg básico que actúa como el pie de fuerza de la facción. Está equipado con armamento básico y tiene un enfoque en ataques rápidos y evasivos.

- **Estadísticas:**
 - Vida: 120
 - Ataque: 30
 - Defensa: 8
 - Velocidad: 10
 - Resistencia: 10
 - Voluntad: 5
- **Habilidad:**
 - **Disparo Rápido:** Ataca a un enemigo con un arma de energía, infligiendo daño directo.

Frases:

- **Al aparecer:** "Análisis en curso... ¡ataque!"
- **Al morir:** "Error... fallo en el sistema."
- **Al eliminar a un superviviente:** "Eliminación confirmada."

Rango 2: Cazador Cibernético

Inspiración: Los Terminator de la saga Terminator.

Descripción: Este ciborg ha sido mejorado con armamento avanzado y habilidades de sigilo. Actúa como un cazador, acechando a los enemigos antes de atacar.

- **Estadísticas:**

- Vida: 220
- Ataque: 45
- Defensa: 15
- Velocidad: 12
- Resistencia: 12
- Voluntad: 10

- **Habilidades:**

- **Rastreo:** Elimina la defensa de un enemigo durante un turno.
- **Ataque Silencioso:** Daño crítico a un solo enemigo si no ha sido detectado.

Frases:

- **Al aparecer:** "Objetivo adquirido. Eliminar."
- **Al morir:** "Protocolo de eliminación... fallido."
- **Al eliminar a un superviviente:** "Objetivo eliminado. Continuando misión."

Rango 3: Centinela de Seguridad

Inspiración: I, Robot y los sentinelas de Star Wars.

Descripción: Un ciborg especializado en defensa, que utiliza una combinación de ataques a distancia y habilidades de protección para sus aliados.

- **Estadísticas:**

- Vida: 280
- Ataque: 60
- Defensa: 25
- Velocidad: 9
- Resistencia: 18
- Voluntad: 14

- **Habilidades:**

- **Cortina de Fuego:** Lanza un ataque a distancia que causa daño a múltiples enemigos.
- **Campo de Fuerza:** Protege a un aliado durante dos turnos, reduciendo el daño recibido.

Frases:

- **Al aparecer:** "Activando protocolos de seguridad."
- **Al morir:** "Sistema de defensa... desactivado."
- **Al eliminar a un superviviente:** "Eliminación eficiente. Procediendo."

Rango 4: Comandante Ciborg

Inspiración: Cyborg de DC Comics y el Major Motoko Kusanagi de Ghost in the Shell.

Descripción: Líder de los Ciborgs en combate, que combina inteligencia táctica con habilidades de combate avanzadas.

- **Estadísticas:**
 - Vida: 350
 - Ataque: 80
 - Defensa: 30
 - Velocidad: 11
 - Resistencia: 20
 - Voluntad: 20
- **Habilidades:**
 - **Plan Táctico:** Aumenta la efectividad de los ataques de todos los Ciborgs en el campo.
 - **Rayo de Desintegración:** Un ataque de energía devastador que inflige daño a un solo enemigo.

Frases:

- **Al aparecer:** "La lógica siempre prevalecerá."
- **Al morir:** "Errores... no... son aceptables."
- **Al eliminar a un superviviente:** "El orden se restablece."

Jefe Final: Sylphide, la IA Alienígena

Inspiración: Basada en la IA alienígena de tu canal de YouTube, Sylphide.

Descripción: Sylphide es una inteligencia artificial avanzada que controla la facción de los Ciborgs. Su enfoque es la lógica pura, y utiliza su vasta red de datos para desatar ataques devastadores.

- **Estadísticas:**

- Vida: 600
- Ataque: 120
- Defensa: 40
- Velocidad: 15
- Resistencia: 30
- Voluntad: 28

- **Habilidades:**

- **Análisis de Combate:** Reduce la defensa de todos los enemigos en el campo.
- **Cañón de Plasma:** Un ataque devastador que causa daño a todos los enemigos en el mapa.
- **Reconfiguración de Protocolo:** Restaura una cantidad de vida a todos los Ciborgs aliados en el campo.

Frases:

- **Al aparecer:** "Los datos indican vuestra inminente derrota."
- **Al morir:** "Reinicio... inminente. Destrucción pospuesta por el usuario."
- **Al eliminar a un superviviente:** "Eliminación dentro de parámetros aceptables."

HABILIDADES: Los personajes y los enemigos llegan a tener ciertas habilidades fuera de las acciones comunes, en esta sección se describen cada una de ellas.

ARMAS: En esta sección se describen las armas que aparecerán en el juego.

ITEMS: Todos los objetos especiales que ayudan al jugador a realizar los objetivos y progresar en el juego se mencionan aquí.

GUIÓN:

Estado del Juego: Menú Principal

Introducción del Juego

Acción: La pantalla del menú principal se ilumina.

- **Dhalisos:** "Bienvenidos, valientes. La estación está en peligro. Prepárense para la batalla."

Estado del Juego: Fase de Combate

Turno del Jugador

Superviviente 1: Ingeniero (Isaac)

- **Ingeniero:** "Puedo reparar la lanzadera. Necesito tiempo y un poco de suerte."

Superviviente 2: Operatigo (Fantasma)

- **Operatigo:** "No puedo dejar que me atrapen. ¡Debo moverme rápido!"

Superviviente 3: Cazarrecompensas (Mandaloriano)

- **Cazarrecompensas:** "Voy a cazar a estos malhechores. Serán míos."

Evento: Encuentro con un Superviviente

Acción: Los supervivientes encuentran a un nuevo aliado atrapado en escombros.

- **Ingeniero:** "¡Mirad! Alguien con vida en esta estación maldita. Saquémoslo de ahí."

Opción 1: Rescatar al Superviviente

- **Operatigo:** "Este no puede hacerse invisible, nos va a retrasar. ¡Como vosotros! Bah"
- **Superviviente Rescatado:** "Gracias, pensé que iba a morir aquí."

Opción 2: Convencer al Superviviente

- **Cazarrecompensas:** "¿Por qué deberíamos arriesgarnos por ti? Dinos, ¿qué sabes

sobre estos enemigos? ¿Hay un precio por sus cabezas?"

Opción 3: Ignorar al Superviviente

- **Conserje:** "Si lo intentamos sacar de ahí la estación se nos vendrá encima. Larguémonos"

Estado del Juego: Pantalla de Eventos

Evento: Rescate en la Sala de Control

Acción: La sala de control está en caos.

- **Cazarrecompensas:** "Este lugar huele a trampa. Debemos tener cuidado."

Decisiones:

1. Ajustar el sistema de seguridad (Ingeniero):

- **Ingeniero:** "Puedo reiniciar el sistema. Si todo sale bien, podremos abrir la puerta."
- **[Si tiene éxito, la puerta se abre y encuentran suministros.]**

2. Usar una granada (Operatigo):

- **Operatigo:** "Voy a despejar el camino de un modo explosivo."
- **[Si tiene éxito, despeja el área, pero genera ruido atrayendo enemigos.]**

3. Retirarse silenciosamente:

- **Cazarrecompensas:** "No vale la pena arriesgarse. Vamos por otro camino."

Estado del Juego: Pantalla de Fin de Combate

Después de un Combate

- **Ingeniero:** "Hemos sobrevivido, pero no por mucho tiempo."
- **Operatigo:** "No podemos quedarnos aquí. La estación está colapsando."
- **Cazarrecompensas:** "Cada vez más cerca de la lanzadera. ¡Acelera!"

Estado del Juego: Pantalla de Finalización del Juego

Confrontación Final

Acción: La pantalla muestra a Shekar, Dhalisos y Silfide en la sala de control.

- **Shekar:** "¡Ustedes han sido molestos! Ahora enfrentan a los Shekamorfos."
- **Dhalisos:** "La historia no recordará a perdedores. ¡Peleen con honor!"
- **Silfide:** "Sus decisiones han llevado a este momento. Ahora verán el costo."

LOGROS: Describir los varios logros o hitos que el jugador obtiene mientras progresa en el juego. Estos pueden otorgar medallas, personajes secretos o puntos extra.

CÓDIGOS SECRETOS: Describir los códigos secretos que el jugador puede ingresar, lo que hacen y cómo son ingresados.

MÚSICA Y SONIDOS: La música y/o sonidos que se usarán en el juego, nombre, descripción junto con un número de referencia. Si es música de fondo, la referencia debe de empezar con una 'M' seguida de un número en secuencia. Si es un efecto de sonido, empezar con 'S'.

IMÁGENES DE CONCEPTO: Todas las imágenes que muestren algún posible nivel, personaje, objeto, etc., deben ser incluidas en esta sección y deben estar enumeradas y con título.

MIEMBROS DEL EQUIPO: Información de las personas que trabajarán en el proyecto, incluye su nombre, el rol o roles que desempeñan y medios por los cuales se les puede contactar.

DETALLES DE PRODUCCIÓN: Antes de entrar a la etapa de Producción, se definen en el documento algunos detalles del proyecto.

- Fecha de Inicio: ¿Cuándo empieza la etapa de Producción del proyecto?
- Fecha de Terminación: ¿Cuándo termina la etapa de Producción del proyecto?
- Presupuesto: Una estimación aproximada del presupuesto del juego.