


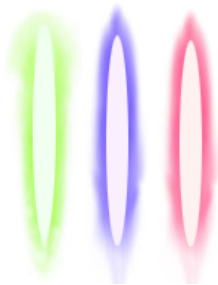
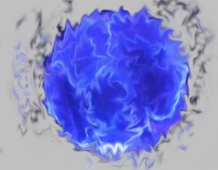


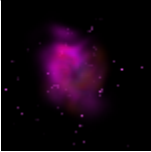
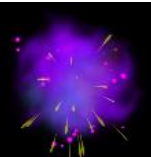
- **Título del juego:** Space Portal
- **Tipo de juego:** Shoot 'em up 2D (Juego Infinito)
- **Público Objetivo y ESRB:** Todos los públicos – E (Everyone)
- **Fecha de lanzamiento:** Marzo 2020 (PC / Android – FREE)
- **Logo del juego:**




- **Resumen de la historia del juego:** En el año terrestre 3381 las primeras señales de radio enviadas por nuestra especie alcanzaron el sistema Tabby. Allí la avanzada civilización que habitaba, tras la sospecha de que en el Sistema Solar podrían existir esclavos inteligentes, ha decidido enviar una flota de inspección a la Tierra.
 Los Tabbisianos han usado su ingeniería avanzada para crear un agujero de gusano en el tejido espacio-temporal entre su sistema y el nuestro, que se ha abierto en el Sistema Solar exterior, en la Nube de Oort.
 Tras su visita a la Tierra han decidido volver a Tabbi para informar de que sus sospechas eran ciertas. Por suerte para nuestra especie los Tabbisianos no tienen equipados hiperpropulsores en sus naves y solo pueden moverse a velocidad sub-luz, por tanto se ha enviado la nave terrícola “Alx” con el único prototipo de propulsor interestelar que cuenta la humanidad a que espere en la entrada del agujero su llegada, allí deberá destruir todas las naves Tabbisianas antes de que lleguen al portal ya que si una sola logra cruzar... ¡La humanidad estará sentenciada!

- **Flujo del juego:** Aparecerán progresivamente cada vez más enemigos que habrá que destruir mientras intentan llegar al portal, dispararán proyectiles al jugador que tendrá que esquivar, bloquear o destruir.
- **¿Cuáles son los entornos del juego?** El espacio interestelar cercano al Sistema Solar.
- **¿Qué retos va a encontrar?** Dependiendo del tipo de enemigo sus disparos perseguirán o no al jugador (explicado de forma más amplia en el apartado Peligros/Retos).
- **¿Cómo es la progresión?** Cada enemigo aparecerá con más frecuencia conforme aumente el tiempo de juego, hasta llegar a un límite.
- **¿Cuál es la condición de victoria y derrota?** Como se trata de un juego infinito no existe una condición de victoria. Perderá si es alcanzado una vez por cualquier tipo de proyectil o si un enemigo alcanza el portal.
- **¿Cómo progresa el jugador en el juego?** –
- **Recursos utilizados:** El juego está realizado desde cero, siendo una idea original, a continuación se listarán los recursos utilizados de creación propia, los gratuitos descargados y los cedidos por colaboradores.

Nombre	Tipo	Propio	Cedido	Editado	Gratuito	Source
 Alx	Imagen (Player)	x				-
 Luks	Imagen (Enemy)		x			-
 Fna	Imagen (Enemy)		x			-

Nombre	Tipo	Propio	Cedido	Editado	Gratuito	Source
 Clota	Imagen (Enemy)	x				-
 Lasers	Imagen (Player and enemies lasers)	x				-
 Portal	Imagen (Worm Hole)	x				-
 Galaxy Background	Imagen (Background)				x	pixabay.com
 Logo RDZ White	Imagen (Company Logo)	x				-
 Energy Ball	Prefab			x	x	Asset Store (ErbGameArt)
 Energy Explosion	Prefab			x	x	Asset Store (ErbGameArt)

Nombre	Tipo	Propio	Cedido	Editado	Gratuito	Source
 Shield	Prefab	x				-
 Shield Explosion	Prefab			x	x	Asset Store (ErbGameArt)
 Explosion	Prefab			x	x	Asset Store (ErbGameArt)
SoundTrack	Audio		x			Lucas (SoundCloud: Noser)
fire_explosion	Audio				x	Asset Store (Zero Rare)
sphere_explosion	Audio				x	Asset Store (Zero Rare)
explosion_17	Audio				x	Asset Store (Zero Rare)
jump_23	Audio				x	Asset Store (Zero Rare)
sphere	Audio				x	Asset Store (Zero Rare)
laser_04	Audio				x	Asset Store (Zero Rare)
TextMesh Pro	Asset Package				x	Asset Store (TextMesh Pro)
Fonts	Asset Package				x	Asset Store (Standard Assets)
Android Input API	Asset Package				x	Asset Store (Standard Assets)

- **Controles básicos dependiendo de la plataforma de despliegue:**
 - **Movimiento (PC):** Moverse en base a los ejes horizontal y vertical, con restricción de movimiento en pantalla, utilizando la “*cruce*ta” o las teclas “*AWSD*”
 - **Escudo (PC):** Si se pulsa la tecla de “*Bloq. Mayus. (Shift) derecha o izquierda*” o el “*botón derecho del ratón*” despliega un campo de fuerza que protege al jugador mientras no se agote la energía
 - **Disparar (PC):** Si se pulsa la “*barra espaciadora*” o el “*botón izquierdo del ratón*” se realizará un disparo, con restricción de disparo continuo
 - **Controles (Android):** Todos los anteriores controles en la versión Android se efectuarán mediante botones en pantalla
- **¿Cómo es el flujo de pantallas del juego?** Primero saldrá una pantalla de menú que muestra información sobre el creador del juego y colaboradores, con un botón que permitirá cambiar el volumen de la música. Al pulsar “*espacio*” en PC o tocar la pantalla en Android comenzará el juego. En el momento que se pierda la partida reaparecerá la pantalla de menú y mantendrá la puntuación alcanzada hasta que comience otra partida.
- **¿Cómo interactúa el jugador con el juego?** Moviendo al personaje, disparando para destruir los enemigos antes de que lleguen al portal, esquivando disparos o bloqueándolos con el escudo, destruyendo bolas de energía para recuperar la del escudo. Se utilizará el teclado para todas las funciones y opcionalmente el ratón para disparar y activar el escudo.
- **Mecanismos dentro del juego con los que el jugador interactúa:** Durante el juego el enemigo tipo “*Clota*” disparará bolas de energía que de ser destruidas mediante un disparo del jugador sumarán un 25% a la energía del escudo.
- **Peligros/Retos:** Los 3 tipos de enemigos aparecen con más frecuencia conforme avanza el tiempo de juego, hasta alcanzar un límite, cada uno tiene su propio ratio de aparición. Si un disparo te alcanza o si un enemigo alcanza el portal pierdes. Los disparos son aleatorios, el enemigo “*Luks*” dispara un láser de manera vertical, el enemigo “*Fna*” dispara un láser hacia la posición donde se encontraba el jugador en el momento que se realizó el disparo, el enemigo “*Clota*” lanza bolas de energía que persiguen al jugador hasta que son destruidas.
- **Power ups:** Las bolas de energía de “*Clota*” regeneran un 25% de la energía del escudo si son destruidas mediante un disparo del jugador.
- **Coleccionables:** –
- **Enemigos:** Los enemigos son “*Luks*”, “*Fna*” y “*Clota*” que darán 1, 5 y 10 puntos al ser destruidos respectivamente.

- **Jefes:** –
- **¿El juego tiene materiales extra?** Es posible que en un futuro se incorporen extras (DLC) en la versión para Android que permitan por ejemplo cambiar la música o los colores y el fondo del juego, pero que no afecten a la dificultad del mismo.
- **Incentivos para volver a jugar el juego:** Conseguir mayores puntuaciones que tus amigos y superarte a ti mismo.