

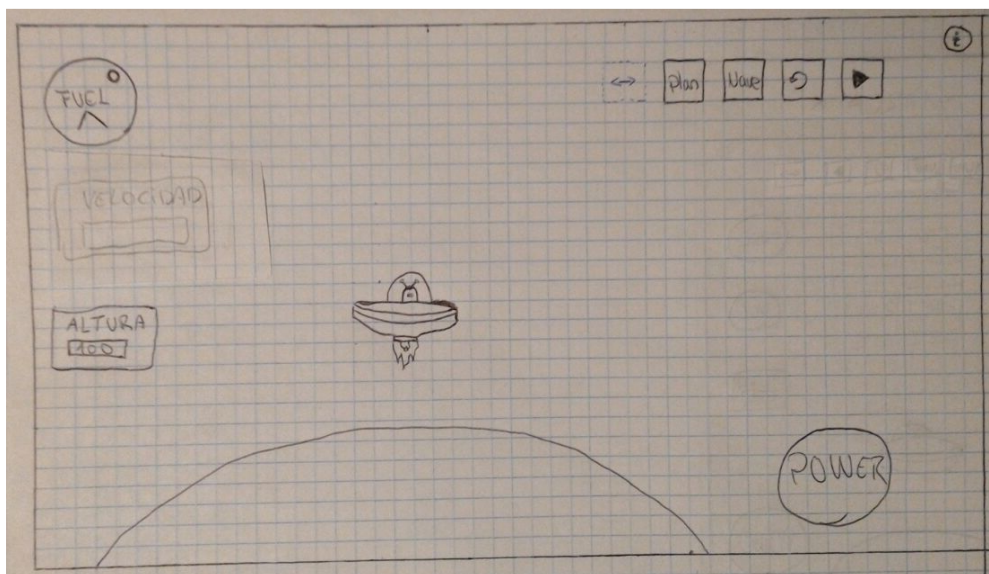
“Lunar Lander”, análisis y planificación

En la entrevista con nuestro cliente se nos ha pedido una nave espacial que aterrizará en la luna. Esta nave dispondrá de la capacidad de detener total o parcialmente la caída de modo que cuando llegue la luna (o planeta) no llegue a una velocidad a la cual reviente. Además de eso ha de incluir al menos 3 contadores (altitud, combustible y velocidad). Este juego ha de ser multidispositivo, es decir que se ha de ajustar a cualquier tipo de pantalla. En pantallas pequeñas como las de móvil se requiere que los botones sean accesibles fácilmente.

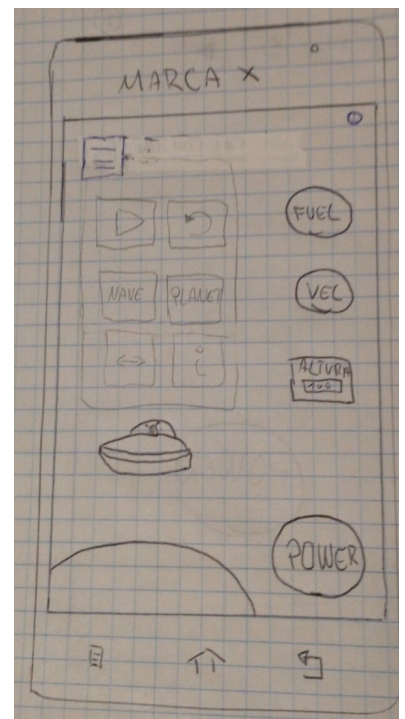
En la pantalla grande la nave ha de ocupar al menos un 20% de pantalla.

1) Los dos storyboards

a-



b-



a- Este dibujo a mano representa la colocación de cada objeto y menú en la pantalla de 1920x1080 (dibujado a escala). En ella estarán los menus colocados en la parte superior izquierda de la pantalla

- 1- skin planeta.
- 2- skin nave
- 3- replay
- 4- play

(están puestos en orden)

-Justo en esa misma esquina estará el botón de información representado con una “i”.
En este menú nos dará información acerca del juego.

Informacion:

controles básicos:

1-espacio o clic en el botón para consumir fuel y frenar la caída. (en caso de la versión móvil solo se puede pulsar el botón)

2: El objetivo es llegar a la luna o planeta con menos de X velocidad para no reventar la nave, dispones de Fuel para frenar esa velocidad de caída que aumentará progresivamente con la fuerza de gravedad.

3- uso de los menús:

1- cambio de skin del planeta.

2- cambio de skin de la nave.

3- replay para reiniciar el juego.

4- play: para reanudar y pausar el juego.

(están puestos en orden)

4- creador.

-A la derecha encontraremos el botón de power, para consumir fuel y dar energía a la nave.

-En la parte inferior estará el planeta donde debemos aterrizar.

-Tendremos tres contadores a tener en cuenta:

1- Fuel o combustible: se usará para frenar la caída y se representará con un contador de aguja que disminuye a medida que agotamos el fuel.

2- Velocidad: A medida que descienda la nave si no es frenada este valor se incrementara y a su misma vez descenderá si se usa el combustible.

3- Altura: nos indica a la distancia que se encuentra la nave del planeta en el que aterriza.

b-Este otro dibujo a mano representa un movil con unas dimensiones más pequeñas de pantalla. De este modo se han de recolocar las cosas y por tanto además de comprimirse, al pulsar la tecla “pausa” se extraerá un apartado que contendrá los mismos botones que el anterior storyboard con uno añadido (que no es realmente añadido sino que en el de pantalla oculta simplemente está oculto.), el de invertir el panel de control de la nave y el botón de power, que de serie como se ve en el boceto se encuentran a la derecha los paneles y el botón de power (implementado por si eres zurdo o diestro).
En lo demás es como el primer storyboard con todas sus funcionalidades.

Imágenes que se usarán y tamaños (en principio):

Fondo (1920x1080) (provisional)



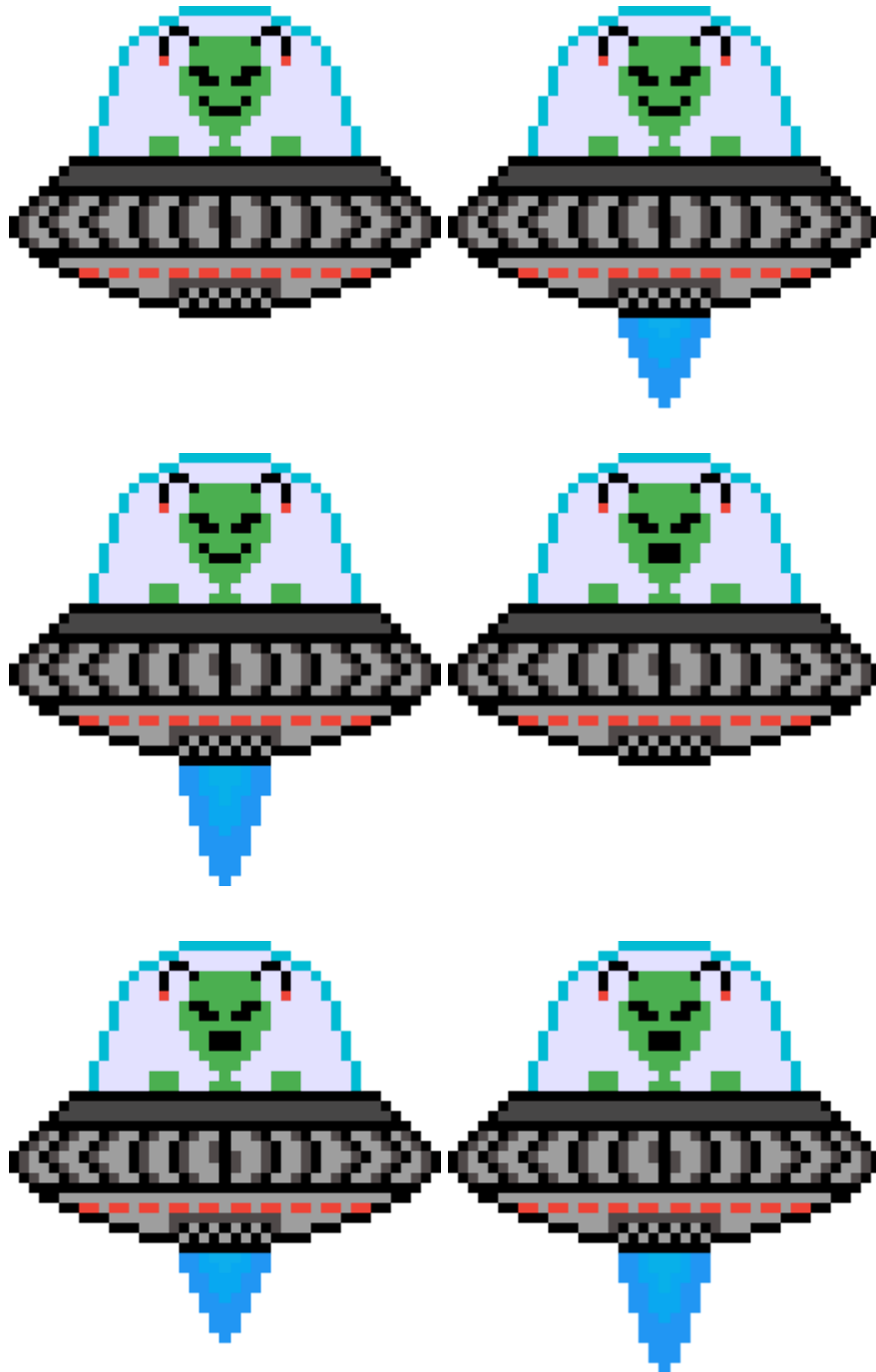
Botones de menus (100x100)



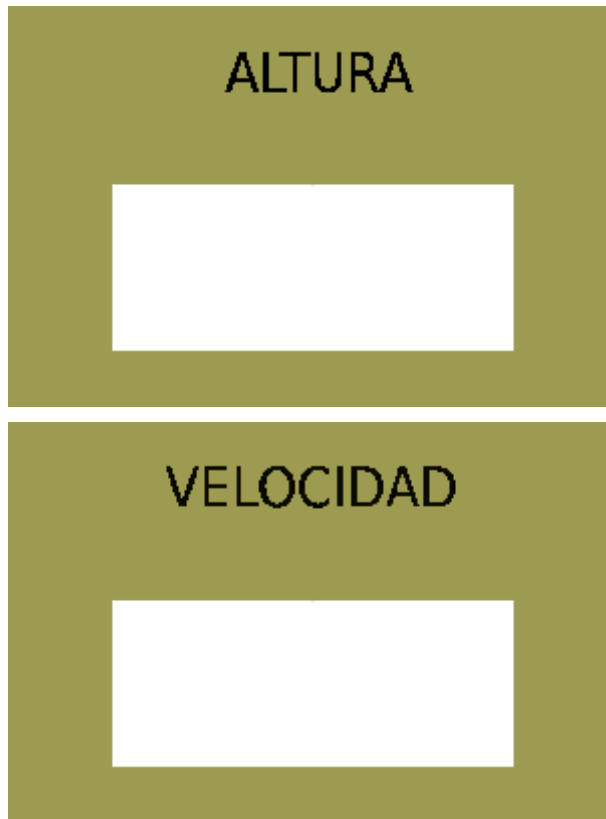
Botón de información (50x50)



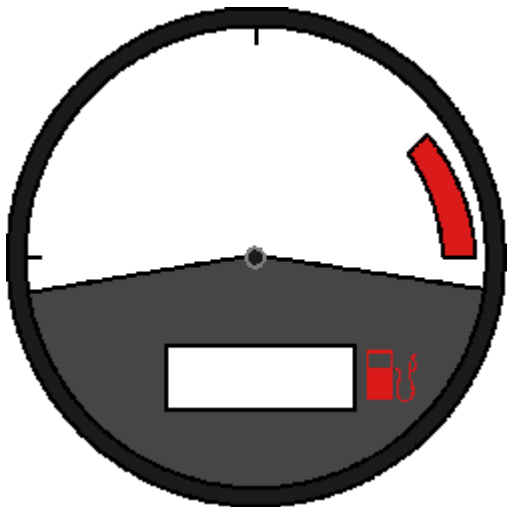
Nave hecha con pixel art (dos fases una contenta cuando la velocidad sea buena y una nerviosa cuando la velocidad de caída sea excesiva.) (216x216)
20% pantalla.



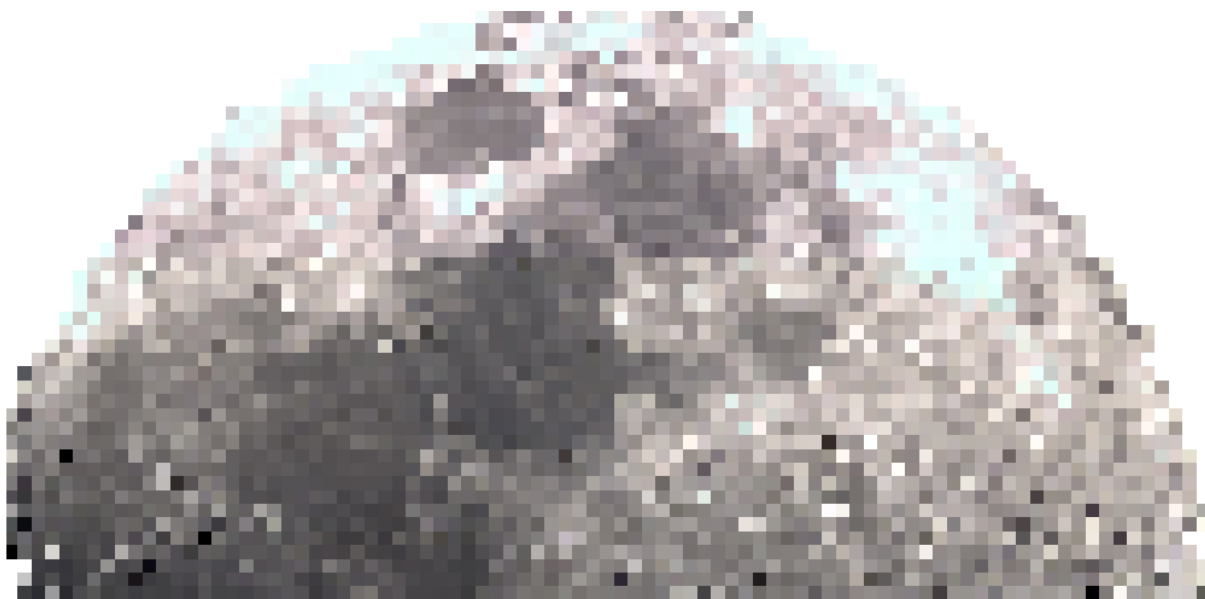
Panel de control de velocidad y Altura (300x200)



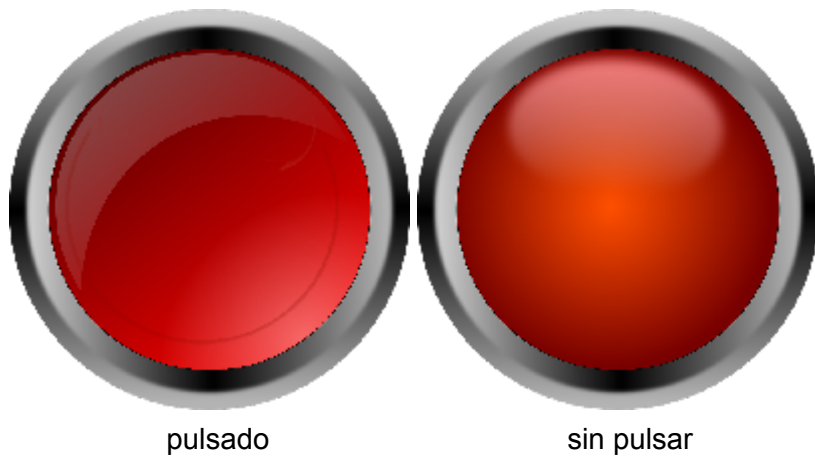
control de fuel con aguja (250x250) y (10x100) respectivamente:



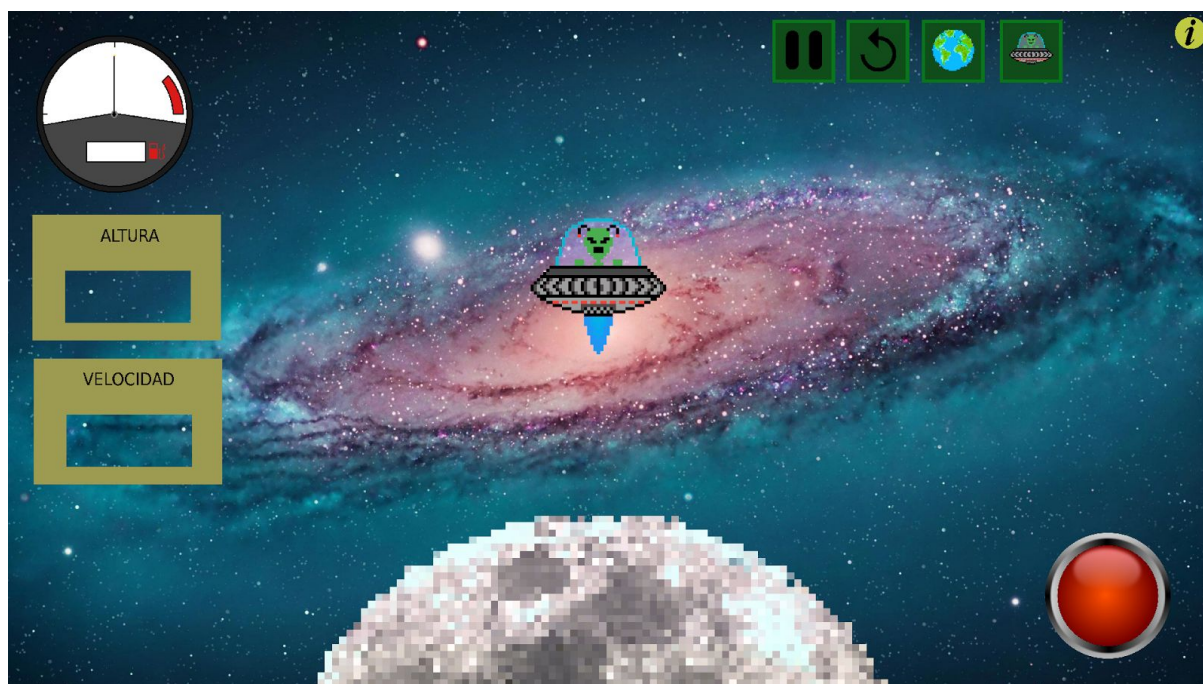
Planeta de aterrizaje (1000x491)



Botón para pulsar (200x200)



En una pantalla full HD.



En unas pantallas similares a las de un móvil.

