

Planeta Binario

Documento de Concepto

Version 1.0.0

12-06-2022

Diego Alberto Cantelmi

1. Visión General

1.1. Un Renglón

Planeta Binario es un juego de naves, en 2D con scroll vertical.

1.2. Un Párrafo

Planeta Binario intenta adaptar a la era moderna los clásicos juegos de naves (shoot'em up) que tuvieron su mayor auge en la década de los 80, la idea del juego es tomar control de una de las naves disponibles y enfrentarnos a hordas de enemigos.

1.3. Características Principales

1.3.1. Elige tu nave y combate hordas enemigas

Elige entre tres tipos de naves con diferentes características y combate hordas enemigas para salvar a tu planeta de la extinción

1.3.2. Dificultad extrema

Tienes lo necesario para superar la máxima dificultad?

1.4. Background

Este juego está inspirado en juegos como Defender, Gradius y R-Type, así como también en otros shoot'em up de la década de los 80.

1.5. Audiencia y Tecnologías soportadas

Este juego esta orientado a todas las edades, la idea principal es poner a prueba los reflejos de los jugadores para poder esquivar todos los proyectiles en pantalla. Inicialmente será desarrollado para PC.

1.6. Historia

Arae y Ersa son don planetas que giran sobre un mismo punto invisible (Planeta binario), Ersa es un planeta donde su civilización es amante de lo espiritual, de lo natural y de la armonía con el universo, mientras que Arae esta habitado por humanoides tecnológicamente adaptados. Ersa un día recibe el ataque de maquinas de Arae cuya misión es consumir los recursos naturales del planeta Ersa, y es allí donde estos deciden revivir una tecnología antigua para poder defenderse.

1.7. Arte

El arte del juego va ser totalmente en 2D, con fondos que se irán moviendo de manera vertical.

Contaremos con ambientes más naturales como las fases que se desarrollen en el planeta Ersa y ambientes más tecnológicos cuando las misiones se estén desarrollando en el planeta Arae.

Las diferentes naves tanto aliadas como enemigas están inspiradas en el arte de juegos como R-Type y otros shoot'em up de los 80.

1.8. Música

La música del juego y efectos de sonido están inspirados en los juegos de las maquinas arcade siendo principalmente sonidos y melodías de estilo tecno.

2. Gameplay

2.1. Objetivos

El jugador deberá avanzar por cada uno de los niveles mientras sobrevive a los ataques de hordas enemigas, al llegar al final de cada nivel se enfrentará al jefe final para poder avanzar al próximo.

2.1.1. Destruye las hordas enemigas

Al avanzar por los niveles se deberán utilizar las armas principal y secundarias para destruir a los enemigos

2.1.2. Sobrevive a los ataques enemigos

Al avanzar por los niveles se deberá sobrevivir a los ataques de las hordas enemigas esquivando impactos para que no se destruya nuestra nave

2.1.3. Junta Power ups

Recoge power ups que fortalecerán el escudo de la nave o aumentaran la potencia de los disparos

2.2. Gameplay

La mecánica del juego consiste en manejar una de las tres naves que tendremos a disposición y dispararle a los enemigos y esquivar sus disparos hasta alcanzar al jefe final del nivel donde al derrotarlo podremos avanzar al siguiente.

Al comenzar cada nivel podemos elegir una de las tres naves a disposición, cada una de las cuales tendrá características diferentes como ser mayor velocidad de movimiento, fortaleza del escudo, arma principal y arma secundaria.

En cada nivel nuestra nave podrá recibir una cierta cantidad de daño que irá recibiendo su escudo, al quedar el escudo en cero la nave quedará vulnerable y se destruirá de recibir un disparo más.

Cuando una nave es destruida no podrá volver a utilizarse por el resto de esa partida.

Estando en una partida si el escudo de una nave llega a cero se activará la opción de escape de emergencia, la cual una vez activada tendremos que resistir por 10 segundos los ataques enemigos, en caso de lograr el escape podremos reiniciar el nivel desde el último checkpoint y la nave que escapó seguirá disponible pero con la mitad del escudo por los daños recibidos ya que se encuentra en reparación (esta opción podrá utilizarse una vez por nave).

Si nuestras tres naves son destruidas será el fin del juego.

El juego tendrá seis niveles con diferentes características y enemigos que tendremos que ir derrotando y/o esquivando, al llegar al final de cada nivel enfrentaremos a un jefe final.

Los primeros dos niveles se desarrollaran en el planeta Ersa, este planeta es más natural por lo que tendrán paisajes más coloridos y vividos. El tercer nivel se desarrollará en el espacio exterior ya que nos estaremos trasladando desde el planeta Ersa al planeta Arae. Los últimos

tres niveles se desarrollaran en el planeta Arae el cual tiene un ambiente más tecnológico y hostil.

Durante la partida podrán aparecer power ups que nos permitirán recargar el nivel del escudo o mejorar la potencia de los disparos, esa mejora será aleatoria dependiendo el tipo de power up generado.

En cuanto a los controles la nave se moverá con la cruz del joystick o con el stick izquierdo, los botones X o R1 se podrán utilizar para disparar el arma principal, los botones O o L1 dispararán el arma secundaria (esta arma es más poderosa pero tendrá un tiempo de recarga después de cada uso), y los botones [] o R2 se podrán utilizar para activar el escape de emergencia solo si nuestro escudo está en cero.

La interfaz mostrará abajo a la izquierda la información pertinente de la nave.

Una vez vencido el juego se desbloqueará una nueva dificultad llamada extrema, donde los enemigos saldrán de manera aleatoria en cada partida o checkpoint si nuestra nave es destruida.

2.3. Elementos más importantes del Gameplay

2.4.1. Naves

Las naves que controlara el jugador, poseen un disparo principal, un disparo secundario y un escudo protector.

Cada nave tendrá diferentes atributos de velocidad de movimiento, potencia de tiro y escudo.

2.4.2. Enemigos

Naves, torretas, vehículos y jefes finales de cada nivel, serán los obstáculos que tendrá el jugador para poder ganar el juego, cada uno de estos enemigos tendrá diferentes habilidades para derrotar al jugador

2.4.3. Escape de emergencia

Opción que se habilitará una vez que la nave del jugador pierda su escudo, al activarse, el jugador tendrá que soportar ataques enemigos durante diez segundos para poder escapar y volver a intentar el nivel desde el último checkpoint.

Esta opción podrá utilizarse una única vez por nave.

2.4. Justificación

Planeta binario es un juego que rinde tributo a los arcade de la época, este tipo de juegos a pesar de su concepción simple, me parece que se convierten en juegos sumamente desafiantes y divertidos.

Este juego por su parte implementa una serie de mecánicas innovadoras e interesantes: el escape de emergencia, le da la opción de que el jugador decida si quiere huir haciéndolo más apegado a su nave para que no sea destruida; por otro lado, la dificultad extrema, añade un aspecto de rejugabilidad quitando la posibilidad de aprenderse de memoria los niveles obligando que el jugador tenga que acudir más a sus reflejos.