

# SPACE ACCOUNTATS

---

## DOCUMENTO DE DISEÑO

---

### 1. Introducción

*Space Accountats* es un videojuego programado en Javascript y utilizando la librería de desarrollo *Phaser*.

Toma como referente el videojuego de 1987 *R-Type*, un *shoot' em up* con estética espacial en el que el jugador controla una nave y debe irse abriendo paso gracias sus disparos láseres.

### 2. Mecánicas

Posee las mecánicas básicas de cualquier *shoot' em up*: movimiento de la nave (mediante las flechas de control), disparo (presionando la tecla *ENTER*) y varios disparos, de los que hablaremos a continuación.

Se han implementado 9 tipos de disparos que son los siguientes:

- Disparo normal: Una ráfaga de pequeños disparos con una cadencia baja y velocidad moderada.
- Disparo misil: Una bala de gran velocidad, pero alta cadencia.
- Disparo triple: Tres proyectiles redondeados. Su cadencia es baja y su velocidad media. Dos proyectiles avanzan en diagonal mientras que uno lo hace en línea recta.
- Disparo en 8 direcciones: Ocho balas que se disparan en cruz y en equis. Si velocidad es alta pero la cadencia es más bien baja.
- Disparo de dispersión: Una ráfaga de proyectiles de velocidad alta y baja cadencia.
- Rayo: Un disparo constante en forma de línea recta.
- Disparo "escupitajo": Tiene parecido al Disparo Tripe, pero de cadencia a un más baja y mayor velocidad.
- Lanzallamas: Una ráfaga de fuego que realiza una trayectoria circular.

## SPACE ACCOUNTANTS

- Doble misil: Dos proyectiles que describen una amplia trayectoria diagonal.
- Disparo en onda: Una bala ancha de baja cadencia y alta velocidad que cubre gran parte del escenario.

La mecánica introducida como adición al juego original tiene que ver con la puntuación.

En el juego no hay vidas, sólo la puntuación. Esta será la que marque si podemos usar un tipo de disparo o no. Además, se permite tener puntuación negativa, salvo por un inconveniente, el disparo será más lento al igual que el movimiento de la nave. La puntuación también es la encargada de marcar el nivel de dificultad en el que nos encontramos, hasta 5 niveles de dificultad.

Ganaremos puntuación al derrotar enemigos y la perderemos al ser alcanzados por los enemigos. Según avance la dificultad, los enemigos nos restarán más puntuación, mientras que la ganancia de la misma permanece constante

Se han implementado dos tipos de enemigos:

- Enemigo destructible: Una especie de nave que avanza de derecha a izquierda. Al ser alcanzados por un disparo del jugador estos se destruirán, lanzando un Disparo Triple.
- Enemigo indestructible: Una mole morada que se mueve de arriba hacia abajo. Si se le dispara, dejará de precipitar hacia abajo y empezará a avanzar hacia el jugador a gran velocidad.