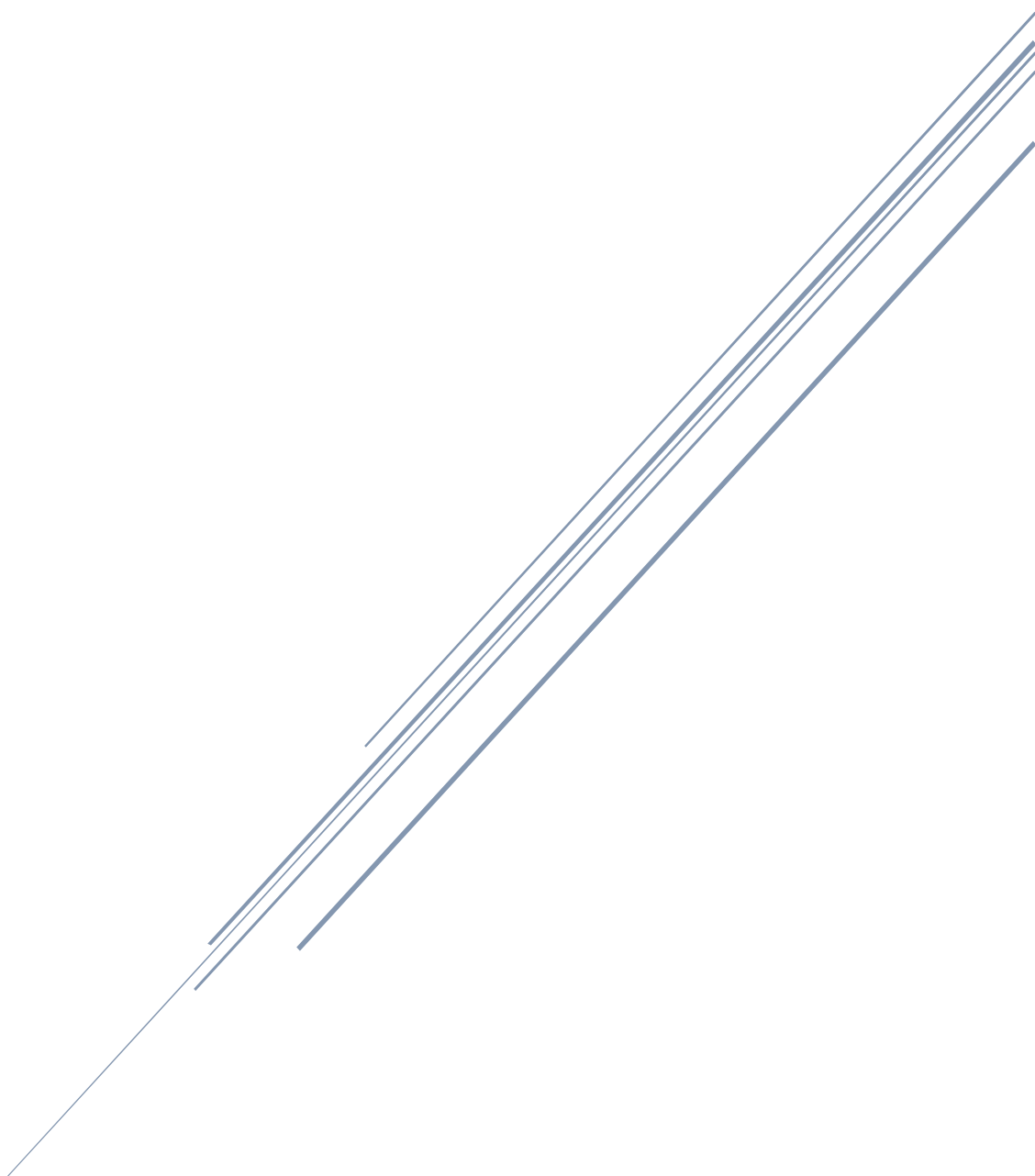


SPACE SHMUP

DVI 2015/2016



FDI UCM
Iván Aguilera Calle

1. Introducción

Space Shmup es un juego de tipo SHMUP en el cual el objetivo es conseguir aguantar el mayor tiempo posible y obtener puntos destruyendo a los enemigos con distintas armas, las cuales podremos obtener al terminar con los enemigos.

2. Controles

Podemos controlar al jugador (la nave) por la pantalla de juego con los siguientes controles:

- ↑: desplazar la nave hacia arriba.
- ↓: desplazar la nave hacia abajo.
- ←: desplazamiento hacia la izquierda.
- →: desplazamiento hacia la derecha.
- _ (barra espaciadora): disparar.

3. Mecánica del juego

Tenemos que ir desplazando la nave por la pantalla de juego, esquivando y disparando a los distintos enemigos que irán apareciendo para conseguir puntos y distintos power ups (mejora de escudo, armas...).

El juego termina cuando la nave no tiene escudos e impacta con un enemigo, tras lo cual podemos volver a empezar otra partida nueva.

4. Enemigos

Mientras jugamos irán apareciendo distintos tipos de enemigos, que se diferenciarán generalmente por el tipo de movimiento que realizan:

- Enemy_0:



Este enemigo se desplaza verticalmente por la pantalla de arriba a abajo.

- Enemy_1:



Este enemigo se desplaza por la pantalla de arriba abajo siguiendo una trayectoria sinusoidal.

- Enemy_2:



Este enemigo aparece por uno de los laterales de la pantalla hasta un punto determinado y luego finalmente cambia de dirección para regresar por donde salió.

- Enemy_3:



Este enemigo sigue una trayectoria de curva de Bézier de tres puntos.

- Enemy_4:



Por último, este enemigo es el boss del juego, se desplaza por toda la pantalla hasta que terminemos con él (hay que destruirle por partes, no está puesto en la lista de enemigos spawnables porque daba fallo al destruir la última pieza).

5. [Power Ups](#)

- Blaster:



Este power up nos equipa a la nave un arma tipo “Blaster”. Si teníamos otro tipo de arma equipado y cogemos este power up, se nos cambiará el tipo de arma que tenemos equipado a tipo “Blaster”. Si ya teníamos equipado un arma “Blaster” nos incrementará el número de cañones de la nave.

- Spread:



Este power up nos equipa a la nave un arma tipo “Spread”. Si teníamos otro tipo de arma equipado y cogemos este power up, se nos cambiará el tipo de arma que tenemos equipado a tipo “Spread”. Si ya teníamos equipado un arma “Spread” nos incrementará el número de cañones de la nave.

- Shield:



Este power up nos equipa un escudo si no lo teníamos o incrementa el número de escudos de la nave.