**Resumen del Juego**

* **Concepto:** Inspirado en el clásico Galaxian, los jugadores pilotan una nave espacial avanzada, enfrentándose a oleadas de enemigos alienígenas en una batalla por la supervivencia del universo. Los enemigos derrotados pueden soltar potenciadores que mejoran las capacidades de la nave del jugador. Cada nivel concluye con un desafiante jefe que debe ser derrotado para avanzar.
* **Género:** Shoot'em Up de vista cenital en 2D, revitalizando el estilo retro.
* **Audiencia:** Dirigido a entusiastas de los juegos arcade clásicos y a nuevos jugadores interesados en experimentar la nostalgia con un toque moderno.
* **Flujo de Juego:** Comenzando desde una posición fija en la parte inferior, los jugadores se embarcan en una misión para detener la invasión alienígena, avanzando a través de niveles repletos de enemigos voladores y terrestres. El juego se enriquece con potenciadores y enfrentamientos contra jefes finales.
* **Estilo Visual:** Combina la estética retro con elementos visuales modernos, manteniendo la vista cenital y presentando gráficos en 2D detallados.

**Jugabilidad y Mecánicas**

* **Progresión:** El jugador atraviesa niveles temáticos, desde el espacio exterior hasta planetas alienígenas, con el objetivo final de repeler la invasión.
* **Estructura de Misiones/Retos:** Cada nivel representa una misión única dentro de la narrativa general, con una estructura lineal y objetivos claros.
* **Objetivos:** Superar cada nivel derrotando a enemigos y jefes, logrando puntuaciones altas y desbloqueando logros por habilidades especiales o limitaciones.
* **Flujo:** La jugabilidad se centra en la acción rápida, requiriendo reflejos agudos para esquivar y contraatacar.
* **Mecánicas:** La nave puede moverse horizontalmente a lo largo de la parte inferior de la pantalla, disparando a enemigos que se acercan en formaciones complejas. Los potenciadores incrementan la potencia de fuego o brindan escudos temporales.
* **Físicas:** Las dinámicas de movimiento y disparo están diseñadas para ser intuitivas, con una respuesta rápida a los comandos del jugador.
* **Movimiento y Control:** Controles simplificados, utilizando teclas de flecha para el movimiento y un botón para disparar.
* **Interacción con Objetos:** Los enemigos pueden soltar potenciadores al ser derrotados, que el jugador puede recoger para mejorar su nave.
* **Conflictos y Enemigos:** Los enemigos varían en patrones de ataque y dificultad, incluyendo formaciones que descienden hacia la nave del jugador.
* **Economía:** Se mantiene el enfoque clásico sin incorporar una economía de juego, centrando la experiencia en la habilidad y progresión del jugador.
* **Flujo de Pantallas:** Desde la introducción hasta la pantalla de game over, el juego guía al jugador a través de una experiencia cohesiva y envolvente.
* **Opciones de Juego:** La nave del jugador puede recibir actualizaciones a través de los potenciadores, pero no hay selección de naves al inicio.
* **Rejugabilidad:** La puntuación alta y los logros fomentan múltiples partidas, aunque sin opciones de guardado.

**Historia y Personajes**

* **Narrativa:** La defensa contra una avanzada invasión alienígena sirve como telón de fondo para la acción, con el jugador como último defensor de la humanidad.
* **Mundo de Juego:** Cada nivel introduce nuevos entornos y desafíos, desde batallas espaciales hasta incursiones en planetas hostiles.
* **Personajes:** Los enemigos presentan una diversidad de diseños alienígenas, cada uno con características únicas y estrategias de ataque.

**Niveles**

* **Tutorial a Nivel Avanzado:** La progresión de niveles enseña mecánicas básicas y aumenta gradualmente la dificultad, introduciendo enemigos y jefes más complejos.

**Interfaz**

* **HUD:** Información clara sobre la salud de la nave, puntuación, y potenciadores activos.
* **Cámaras y Control:** Una cámara cenital fija que ofrece una visión clara del campo de batalla.
* **Audio:** Música energizante y efectos de sonido que complementan la acción en pantalla, con voces ocasionales para momentos clave.
* **Sistema de Ayuda:** El tutorial introduce las mecánicas básicas y prepara al jugador para los desafíos por venir.

**Inteligencia Artificial**

* **AI Oponentes:** Los enemigos siguen patrones predefinidos, adaptando sus tácticas en respuesta a la acción del jugador.
* **AI Amiga:** No aplicable.

**Técnica**

* **Plataforma:** Compatible con ordenadores de sobremesa.
* **Desarrollo:** Utiliza Python y PyGame para un desarrollo ágil y flexible.
* **Red:** El juego es puramente para un solo jugador, sin características en línea.

Este documento ajustado refina la propuesta para "Space Conflict", manteniendo su esencia clásica mientras introduce mecánicas y elementos visuales modernizados para enriquecer la experiencia de juego.

Mejoras o elementos de distinción:

* Agregar aceleración y otras mejoras en el movimiento de la nave. Por ejemplo, al recibir ítems, al recibir daño, al moverse, agregar penalizaciones de movimiento o transiciones de suavizado, etc.
* Lo mismo que el guión anterior, pero en relación con los proyectiles.
* Agregar algún jefe final (*boss*).
* Agregar música (prioridad media/baja).
* Cambiar sistema de vida, en vez de morir al toque, utilizar una barra de resistencia, salud o energía.
* La barra de energía o salud se puede restablecer con ciertos powerups (ítems).
* Añadir powerups para dar inmunidad temporal, mejoras en daño de proyectiles, cambiar tipo de proyectiles, disparo, etc.
* Agregar parallax avanzados (poner planetas de fondo, estrellas, agujeros negros).