SPACE CHESS

Plataforma
El juego esta diseñado para Plataformas web

Idiomas interfaz
El juego se lanzará con soporte para idioma Inglés.

Audiencia
El target esta dirigido a jugadores de entre 13 y 35 años, amantes de los juegos arcade retro y shoot 'em ups que buscan una experiencia rápida y desafiante. También atraerá a fanáticos de los juegos de estrategia debido a la integración de patrones de movimiento de las piezas de ajedrez, y a jugadores casuales que disfrutan de partidas cooperativas rápidas y de corta duración. El juego es adecuado para partidas rápidas, así como para sesiones de juego prolongadas para quienes quieran dominar los patrones de los enemigos.

Plazo: El estimado para el desarrollo completo del juego es de 12 meses.

Preproducción (2 meses): Definición del diseño del juego, elaboración del EHC, bocetos de arte conceptual y planificación del desarrollo.
Producción (6 meses): Programación del juego base, creación de los sprites y animaciones, diseño de niveles y patrones de enemigos.
Pruebas y Ajustes (3 meses): Pruebas de jugabilidad, ajuste de dificultad, balance de enemigos y pulido final.
Lanzamiento y Marketing (1 mes): Preparación del lanzamiento en las plataformas seleccionadas, marketing y distribución.

Repositorio: https://github.com/lu8dcf/space_chess

SPEECH

¡Bienvenidos a la galaxia de "*Space Chess: Galactic Conquest*"!

Imagina un universo donde la estrategia del ajedrez se fusiona con la acción vertiginosa de los juegos de naves espaciales. En Space Chess, los enemigos no son solo naves; son piezas de ajedrez que desafían tu ingenio y reflejos. Desde peones que avanzan en línea recta hasta torres que atacan a distancia, alfiles que se mueven en diagonales y caballos que saltan obstáculos, cada encuentro es una batalla táctica.
Tu misión es navegar por un campo de asteroides traicioneros mientras destruyes a estos enemigos estratégicos y acumulas puntos. Con tres niveles de dificultad, cada uno más desafiante que el anterior, te enfrentarás a un emocionante aumento en la complejidad. Y al final, prepárate para el desafío definitivo: un épico enfrentamiento contra un jefe que combina todas las piezas enemigas en una feroz batalla por la supervivencia.
¿Tienes lo que se necesita para dominar el tablero galáctico y salir victorioso? En Space Chess, cada disparo cuenta y cada movimiento puede ser tu último. ¡Únete a nosotros y demuestra tu habilidad estratégica en esta aventura espacial única!

(M.D.A.)

MECÁNICAS

En este juego tipo Space Ships, los jugadores controlan naves espaciales con la opción de utilizar el teclado (teclas WASD y ctrl para disparar) o el mouse (movimiento libre y clic izquierdo para disparar). También se permite un modo de juego para dos jugadores simultáneos, donde un jugador utiliza el teclado y el otro el ratón. El objetivo es eliminar a los enemigos que se comportan como piezas de ajedrez, cada uno con patrones de movimiento específicos basados en su pieza correspondiente: los peones avanzan en línea recta y atacan con embestidas; las torres se mueven en trayectorias horizontales y verticales, bloqueando al jugador; los alfiles se desplazan en diagonales, creando zonas de peligro cruzadas; y el jefe final, un caballo , se mueve en forma de "L", complicando la estrategia de ataque. Los jugadores deben usar sus láseres y maniobrar con precisión para esquivar los ataques mientras encuentran momentos adecuados para disparar y derribar a los enemigos. La mezcla de guerra espacial con la estrategia de ajedrez añade un componente táctico, requiriendo que los jugadores anticipen el comportamiento de las piezas y colaboren entre ellos para superar las oleadas de enemigos.

(M.D.A)

DINÁMICAS

El juego propone una experiencia dinámica de combate espacial que combina habilidad y estrategia. Los jugadores se enfrentan a oleadas de enemigos que se comportan como piezas de ajedrez, cada uno con patrones de movimientos únicos y predecibles. Las naves controladas por los jugadores deben desplazarse rápidamente para esquivar ataques y posicionarse estratégicamente para disparar. A medida que avanza el juego, las oleadas se vuelven más complejas, introduciendo nuevas combinaciones de piezas con comportamientos sinérgicos: los peones bloquean el avance del jugador, las torres crean barreras móviles, y los alfiles atacan desde ángulos difíciles. Cada encuentro obliga a los jugadores a adaptarse y coordinar sus ataques, usando reflejos rápidos para esquivar y disparos precisos para derribar enemigos. La aparición del boss con movimientos impredecibles (como el caballo de ajedrez) genera momentos de alta tensión, donde la dinámica de juego se intensifica y se requieren tácticas complejas para derrotarlo. El ritmo rápido y el enfoque táctico de la dinámica incentivan a los jugadores a dominar tanto las mecánicas de control de la nave como la lógica de movimiento de las piezas de ajedrez, creando un entorno desafiante y entretenido.

(M.D.A.)

ESTÉTICA

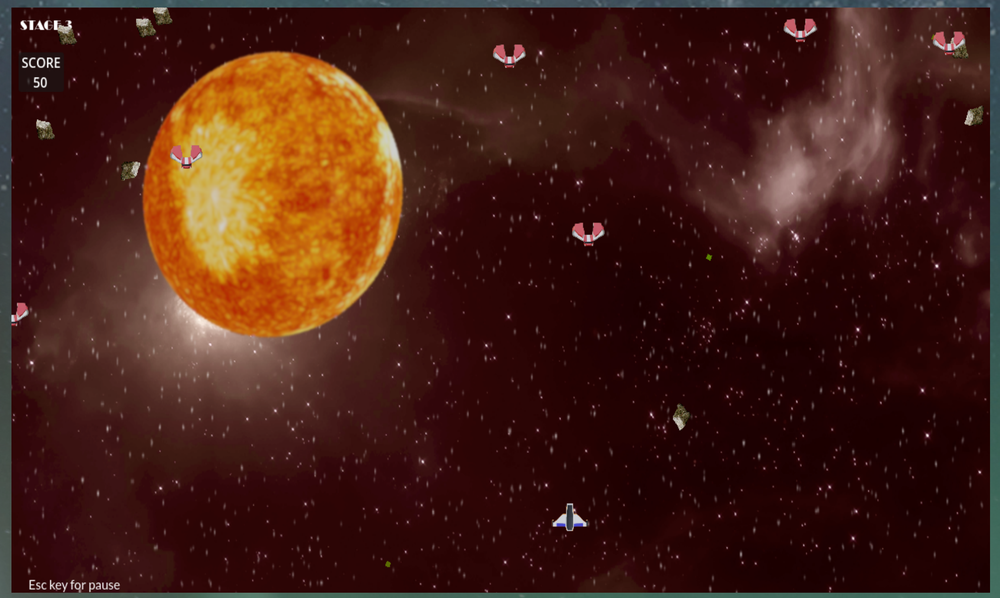
El juego combina la acción rápida y adrenalínica de un shoot 'em up con la profundidad estratégica y calculada de un juego de ajedrez, creando una estética que evoca desafío, estrategia y tensión. Los jugadores experimentan una sensación de satisfacción y logro al identificar y anticipar los patrones de movimiento de cada enemigo, emulando la lógica del ajedrez en un entorno espacial caótico. La dinámica de juego cooperativo añade un elemento de compañerismo y sinergia, fomentando la colaboración y coordinación entre jugadores para enfrentar oleadas de enemigos cada vez más difíciles. La estética de descubrimiento se manifiesta a medida que los jugadores exploran las características únicas de cada pieza enemiga y experimentan con diferentes tácticas para superarlas, generando un continuo aprendizaje y adaptación.

El diseño de los enemigos como piezas de ajedrez aporta una fantasía distintiva, donde la tradición del ajedrez se entrelaza con la ciencia ficción y la guerra espacial, sumergiendo al jugador en un mundo futurista donde la inteligencia y la habilidad en el combate son igualmente valoradas. El enfrentamiento final con el boss, que se mueve como un caballo en el tablero, genera una estética de tensión y clímax, manteniendo al jugador en vilo y exigiendo precisión y pensamiento táctico para derrotarlo. En conjunto, el juego ofrece una experiencia de desafío estratégico, competencia táctica, y satisfacción cooperativa, manteniendo al jugador comprometido y motivado a seguir mejorando sus habilidades.

Storyboard

STAGE 1
SCORE
60
Esc key for pause

STAGE 2
SCORE
20
Esc key for pause


STAGE 3
SCORE
50
Esc key for pause

Flujo general del juego

Splash Screen

Flujo general del juego

Login/Menú Principal

- - Iniciar Juego
- - Ajustes (Configuración de controles, volumen, etc.)
- - Tutorial
- - Créditos

Selección de Nivel de Dificultad

Tres niveles de dificultad

- **Fácil:** Enemigos menos agresivos, menor cantidad de obstáculos.
- **Medio:** Mayor número de enemigos y obstáculos.
- **Difícil:** Enemigos más agresivos, movimiento más complejo, más obstáculos y la presencia de patrones de ataque combinados.

Flujo general del juego

Tutorial (Opcional)

Controles básicos:

- Cómo mover la nave por el campo de asteroides.
- Cómo disparar a los enemigos.
-

Información sobre los enemigos (piezas de ajedrez)

- Explicación de los patrones de movimiento de cada pieza.

Juego Principal

- **Movimiento de la Nave:** Los jugadores navegan por un campo lleno de asteroides.
- **Enemigos tipo Piezas de Ajedrez**:
- - **Peones:** Avanzan en línea recta y atacan con misiles simples.
- - **Torres:** Se mueven en línea recta, pero a distancia larga; pueden disparar ataques más fuertes y tienen mayor resistencia.
- - **Alfiles:** Se desplazan en diagonal y disparan en líneas diagonales.
- - **Caballos:** Pueden saltar asteroides y tienen patrones impredecibles.
- - **Objetivo:** Destruir a los enemigos mientras evitas los asteroides y sus ataques.

Flujo general del juego

Acumulación de Puntos y Poderes

- **Puntuación:** Los puntos se otorgan por cada enemigo destruido.
- **Ataques Especiales:** Se pueden cargar y usar cuando los jugadores destruyen una cierta cantidad de enemigos.
- **Mejoras:** Recolectar mejoras que aparecen ocasionalmente, como aumento de velocidad, potencia de disparo, escudos adicionales, etc.

Progresión de Niveles

Incremento de Dificultad:

- A medida que avanza el nivel, los patrones de movimiento de los enemigos se vuelven más complejos.
- Nuevos tipos de piezas enemigas pueden aparecer con diferentes ataques y movimientos.
- La cantidad de asteroides y obstáculos también aumenta.

Flujo general del juego

Enfrentamiento Final: Jefe Galáctico

- **Combinación de Piezas**: El jefe final es una nave que integra características de todas las piezas (movimientos diagonales, saltos, disparos a distancia).
- **Patrones de Ataque Complejos:** El jefe usa patrones que combinan los movimientos y ataques de los peones, torres, alfiles y caballos.
- **Estrategia:** Los jugadores deberán usar todo lo aprendido en los niveles previos para anticipar y contrarrestar los ataques del jefe.

Final del Juego

- **Victoria:**
- - Si se derrota al jefe, el jugador recibe una puntuación total basada en su rendimiento.
- - Pantalla de Estadísticas: Se muestra el puntaje, número de enemigos destruidos, mejoras recolectadas y tiempo total.
- **Derrota:**
- - Se ofrece la opción de reiniciar el nivel o volver al menú principal.

ECONOMÍA INTERNA

La economía interna del juego se estructura en torno a dos tipos de monedas: Créditos Espaciales y Cristales de Energía, cada una con usos específicos para incentivar la progresión y la personalización. Los Créditos Espaciales se obtienen completando niveles, derrotando enemigos y cumpliendo misiones diarias. Se utilizan para adquirir mejoras temporales para las naves (como aumento de velocidad o mayor capacidad de daño durante una partida), así como para desbloquear nuevas misiones y contenido básico del juego. Los Cristales de Energía, por otro lado, son una moneda premium que se puede conseguir a través de micro transacciones, desafíos especiales o al completar temporadas del pase de batalla. Los Cristales permiten a los jugadores comprar elementos cosméticos exclusivos, skins, efectos especiales, y emblemas de nave que no afectan la jugabilidad, además de ofrecer opciones para adquirir potenciadores permanentes que mejoran la estética o la funcionalidad visual de la nave.

Los jugadores pueden también recolectar Puntos de Estrategia, un recurso adicional que se gana al derrotar enemigos con patrones complejos o al cumplir objetivos tácticos dentro de cada nivel (por ejemplo, vencer al boss en menos de 2 minutos). Los Puntos de Estrategia se pueden intercambiar en el Centro de Comando del juego por modificaciones a la jugabilidad, como variaciones en la dificultad de los enemigos o configuraciones especiales para las oleadas, lo que añade Re jugabilidad sin alterar la economía central.

El juego incluye un sistema de progresión que desbloquea mejoras a medida que el jugador avanza en su clasificación y completa desafíos, asegurando que la acumulación de recursos esté vinculada al rendimiento y dedicación del jugador, en lugar de depender únicamente de compras dentro del juego. Esto crea una economía interna equilibrada, donde las recompensas estéticas y opciones adicionales están accesibles para quienes desean invertir dinero, mientras que los jugadores que prefieren avanzar solo con Créditos Espaciales tienen un camino claro de progresión y acceso al contenido esencial.

MONETIZACIÓN

La monetización del juego se centra en un modelo free-to-play con opciones de micro transacciones para elementos cosméticos y mejoras no intrusivas, asegurando que todos los jugadores puedan disfrutar del juego sin barreras de progreso. Los jugadores pueden adquirir skins para las naves, efectos visuales para los láseres y explosiones, así como fondos espaciales únicos. Además, se ofrecen paquetes premium que incluyen nuevas naves con diseños exclusivos, pero que no otorgan ventajas en jugabilidad. Para incentivar la participación y el retorno de los jugadores, se introduce un pase de temporada con recompensas estéticas que se desbloquean a medida que el jugador completa desafíos diarios y semanales. Se evitan compras que afecten la experiencia competitiva del juego, garantizando un entorno justo. También se consideran anuncios opcionales que permiten a los jugadores obtener monedas del juego o reintentar una misión fallida a cambio de ver un video corto, lo que brinda opciones de monetización sin forzar al jugador.

REFERENCIAS DE CÁMARA Y EFECTOS

Cámara

- **Tipo de Cámara:**

El juego utilizará una cámara 2D con vista cenital (vista desde arriba) fija sobre toda la pantalla de juego, que permite ver la posición de las naves de los jugadores en tiempo real. Esta vista permite tener un control claro y detallado del campo de juego.

- **Efectos de Cámara:**

Se implementará un leve shake (sacudida) de cámara al impactar o destruir enemigos grandes (torres, alfiles, caballo-boss), para reforzar la sensación de impacto y dar un feedback visual claro al jugador.
Se utilizará un efecto de ralentización (slow motion) al destruir un boss o realizar maniobras complejas (como esquivar varios ataques enemigos consecutivos), para resaltar estos momentos épicos y darle un toque cinematográfico.

Efectos del Juego

- **Efectos de Explosión:**

Las explosiones de las naves enemigas contarán con un resplandor inicial brillante y destellos que se desvanecen rápidamente, seguidos de partículas de escombros que caen y se desintegran en el vacío del espacio.
Para los bosses, las explosiones serán más grandes y duraderas, combinando efectos de fuego y energía con ondas de choque visibles que emiten partículas en todas direcciones.

REFERENCIAS DE CÁMARA Y EFECTOS

Efectos del Juego

- **Efectos de Disparo y Láser:**

Los disparos de las naves estarán acompañados de resplandores intensos y líneas de luz que se expanden desde el cañón de la nave, con un breve rastro que indica la dirección del disparo.
Los láseres que impactan contra los enemigos crearán un efecto de chispa y pequeñas ondas de energía que se propagan hacia afuera desde el punto de contacto.

- **Efectos de Movimiento y Estela:**

Las naves tendrán un efecto de estela que refleja su velocidad y dirección, con un halo brillante que sigue el contorno de la nave. Esta estela se intensificará en maniobras rápidas y giros cerrados, y disminuirá cuando la nave esté estática.
Al activar habilidades especiales, como un boost o una carga de energía, se añadirá un efecto de onda expansiva que distorsiona ligeramente el entorno alrededor de la nave.

- **Indicadores de Daño y Vida:**

Cada enemigo contará con un breve parpadeo o efecto de destello cuando reciba daño, indicando visualmente el impacto.
Los bosses tendrán barras de vida que se mostrarán en la parte superior de la pantalla, con efectos visuales (fragmentos de barras rotas y destellos de energía) cada vez que su vida baje de cierto umbral.

- **Fondo y Efectos de Ambiente:**

El fondo del juego será dinámico, con efectos de estrellas parpadeantes y galaxias lejanas que se desplazan lentamente, dando la sensación de vastedad espacial.
En los niveles avanzados, se añadirán nebulosas móviles y asteroides que se mueven lentamente en el fondo para dar una mayor sensación de profundidad y ambiente.

CONCEPT ART

El juego busca reflejar la combinación entre la estrategia del ajedrez y la acción frenética de un juego de naves, utilizando formas geométricas y elementos de ciencia ficción para crear una estética única y memorable. Las naves, los enemigos y los escenarios están diseñados para resaltar la mezcla de ambos géneros, con enemigos que recuerdan piezas de ajedrez y un entorno dinámico lleno de efectos de luz y energía que enfatizan la guerra espacial. Se centra en representar visualmente la fusión de dos mundos aparentemente opuestos: el combate espacial y la estrategia del ajedrez.

Estilo Visual

Estética Sci-Fi Retro

El juego emplea un estilo visual sci-fi retro con tonos vibrantes y efectos luminosos, recordando la paleta de colores de los clásicos juegos arcade de los años 80 y 90. Los colores predominantes son neones azules, verdes y rojos, contrastados con tonos oscuros y profundos del espacio exterior, como el negro, el azul marino y el púrpura.

CONCEPT ART

Inspiración en Piezas de Ajedrez

Cada enemigo representa una pieza de ajedrez y su diseño visual se inspira en la silueta y formas de estas piezas, pero con un giro futurista. Se utilizan detalles geométricos y circuitos luminosos en sus superficies, dándoles la apariencia de drones o naves mecanizadas.
Peones: Enemigos pequeños y rápidos, con un diseño simple y esférico. Tienen un núcleo central luminoso que cambia de color al atacar.
Torres: Enemigos altos y robustos con una estructura que recuerda a una torre de vigilancia. Se desplazan verticalmente y tienen detalles angulares que sugieren una estructura de defensa.
Alfiles: Enemigos que se mueven en diagonal, con alas afiladas que simulan la forma del alfil en un tablero. Emiten luces parpadeantes en sus bordes al moverse rápidamente.
Boss Caballo: El boss principal tiene una forma asimétrica con una parte frontal que emula la cabeza de un caballo, pero mecanizada. Sus movimientos son fluidos y sus piezas móviles generan destellos de energía al girar en patrones "L".

CONCEPT ART

Naves y Jugadores

Diseño de las Naves del Jugador

Las naves controladas por los jugadores son pequeñas, ágiles y tienen un diseño modular que permite añadir detalles personalizados (como alas, cañones, propulsores). Los colores de las naves cambian según el jugador (por ejemplo, Player 1 es azul y Player 2 es verde).
Las naves tienen cañones láser integrados que emiten rayos de luz concéntricos, y sus motores dejan un rastro luminoso al desplazarse, lo que ayuda a transmitir una sensación de velocidad.

Estilo de Disparo y Efectos

Los disparos de las naves del jugador son rayos de luz concentrada con pequeñas explosiones al impactar en el enemigo. Cada disparo deja un breve rastro detrás, creando la ilusión de velocidad y energía.

CONCEPT ART

Escenario y Ambiente

Tableros de Ajedrez Espaciales

Los niveles están ambientados en escenarios que mezclan visualmente un tablero de ajedrez y el espacio exterior. Se utilizan formas geométricas flotantes, como cuadrados y líneas que sugieren las casillas de un tablero, y elementos espaciales como asteroides y nebulosas. Al fondo, se pueden ver constelaciones y galaxias que parpadean suavemente, mientras que en el primer plano hay patrones de energía que emulan las líneas de un tablero.

Efectos de Energía y Luz

Los límites de cada "casilla" en el espacio emiten un leve resplandor azul o rojo, dependiendo del tipo de enemigo presente. Estos efectos de luz se intensifican cuando el jugador se mueve dentro de la zona de ataque de un enemigo, indicando peligro inminente.

CONCEPT ART

Conceptos de Boss

Boss Caballo

El boss caballo tiene un diseño imponente y complejo, con múltiples componentes mecánicos que giran en patrones "L" para atacar. Cada parte móvil tiene luces parpadeantes y bordes metálicos afilados. Cuando el boss se desplaza, deja un rastro de energía que se extiende en un patrón cuadriculado, recordando los movimientos en "L" del caballo en ajedrez. Sus ataques son espectaculares, combinando láseres y campos de energía en direcciones inesperadas.

Ilustraciones Conceptuales

Bocetos de Enemigos

Los bocetos de cada enemigo muestran claramente cómo su forma está inspirada en una pieza de ajedrez clásica, pero con detalles futuristas, como partes móviles, paneles luminosos, y armas integradas.

Escenarios y Nivel de Fondo:

Los escenarios se visualizan con tableros flotantes divididos en "casillas" tridimensionales, con diferentes colores para distinguir áreas peligrosas o seguras. El fondo incluye nebulosas dinámicas que cambian de color dependiendo del progreso del nivel.

CONCEPT ART

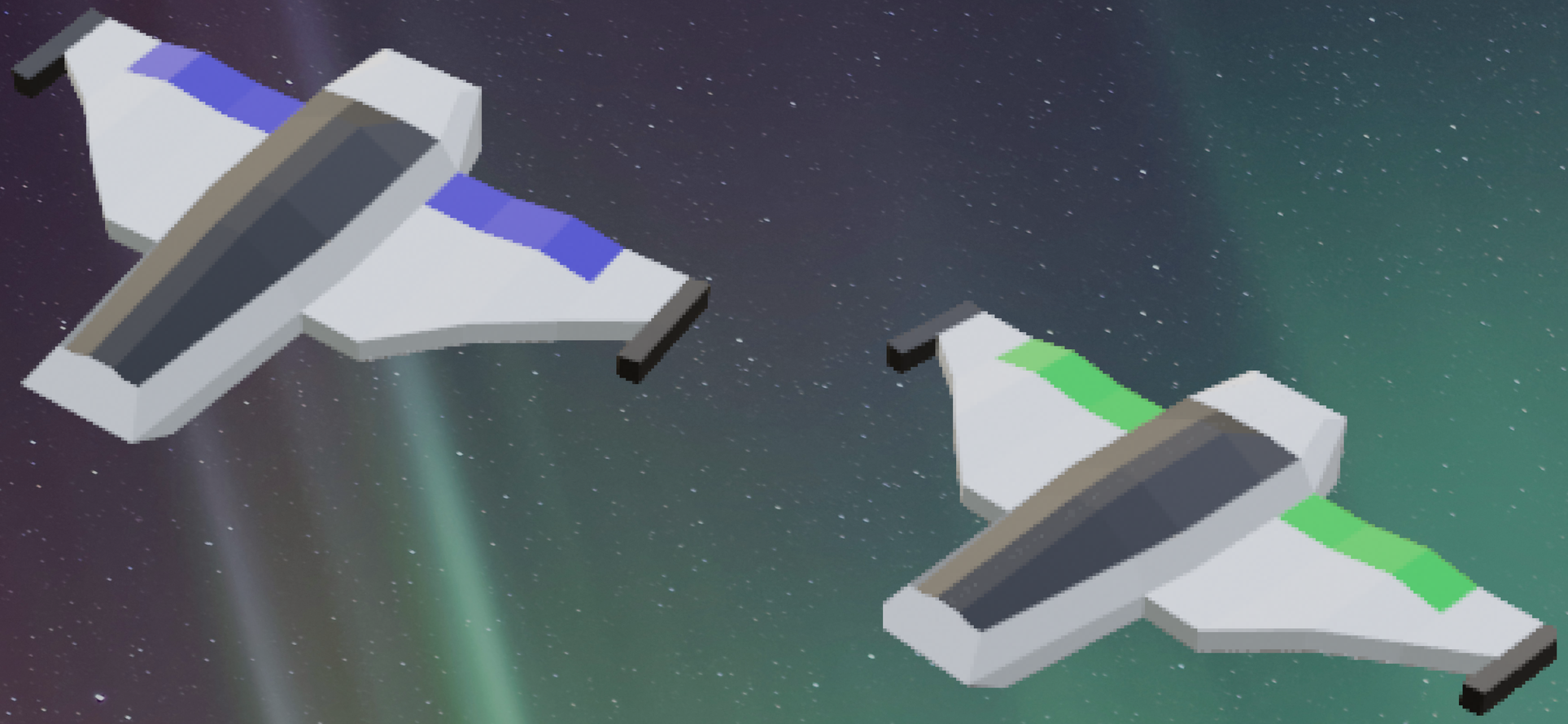
Inspiración Visual

Juegos Clásicos de Naves como Gradius o Ikaruga en cuanto a diseño de enemigos y efectos de explosión.
Juegos de Estrategia como Chess Ultra para los patrones y movimientos.
Estética Tron-like para la iluminación y el diseño futurista con neones.

Figura 1 - Personajes no jugables

Figura 3 - Menú principal

Figura 5 - Avatares.



©Space chess

Este documento es una comunicación estrictamente confidencial y únicamente para el uso de UPSO ("el destinatario") y no puede ser reproducido o distribuido sin el consentimiento previo por escrito del productor,
©Space chess
Si no es el destinatario previsto, no puede divulgar ni utilizar la información de esta documentación de ninguna manera.