



---

# Planet X3



Angel Simón, 04 de Junio de 2018

Planet X3 es un juego de estrategia ambientado en un planeta desconocido que recuerda mucho al Planeta Tierra.

---

PLANET X3  
SDL v2.0



## Historia

Has sido elegido para colonizar el Planeta X3. El mismo dispone de muchas características similares al planeta Tierra como agua y oxígeno. Podría ser la solución al problema habitacional de nuestro planeta. Sin embargo, no todo son buenas noticias. Muchas razas extraterrestres están en la búsqueda de conquistar a X3 y no tienen ningún interés en coexistir con los terrícolas.

Tu misión es asentarte en el planeta lo más rápido posible, empezar a explotar sus riquezas, producir una flota de destructores y así poder asegurar la conquista de X3. Durante el transcurso de la misión tendrás la posibilidad de hacer pactos de comercio con otras razas extraterrestres, tales como los marcianos, los nomis y los klosterians.

Como general de los terrícolas tienes en tus manos la decisión de poder convivir en paz con las demás razas extraterrestres, tomarlos prisioneros y hacerlos trabajar a tu conveniencia o aniquilarlas y ser la única raza viva en el Planeta X3.

Todas las formas de vidas extraterrestres querrán ser las dominantes del planeta, pero muchas aceptarán tratados de paz si notan que tu imperio crece de forma insuperable. Sin embargo, los Protoids son la única raza que preferirá luchar hasta su aniquilación con el único fin de ser la raza dominante.

# Razas



Marcianos, una raza de extraterrestres de aspecto grotesco que tienen gran capacidad de trabajo. Rápidamente prosperan en materia de energía pero no disponen de mucho armamento. Tampoco se caracterizan por ser hostiles. Suelen ser muy propensos a cooperar con los humanos.

**Organización**  
Avanzada

**Tecnología**  
Escasa

**Armamentos**  
Escasos



Nomis, una raza de seres con cabeza de hormiga y cuerpo de hormiga. Tienen la capacidad de la comunicación en colmena. Esto les permite hacer uso de la telepatía. Su estado físico es lamentable, se mueven muy lentamente y necesitan descansar a menudo luego de un combate o una caminata muy larga. No se te ocurra leer el nombre de los Nomis al revés.

**Organización**  
Intermedia

**Tecnología**  
Intermedia

**Armamentos**  
Escasos



Klosterians, una raza de seres humanoides que planean conquistar X3 hace decenas de años pero sólo pudieron avanzar en la colonización cuando dejaron de fumar. Su tecnología, organización y armamentos son intermedios.

**Organización**  
Intermedia

**Tecnología**  
Intermedia

**Armamentos**  
Intermedia



Protoids, la raza más avanzada y hostil de la galaxia. Tienen la capacidad de no sentir frío ni calor. Tampoco sienten dolor y su cerebro no admite sentimientos humanos como la compasión, el miedo y la tristeza. No necesitan descansar. Pueden volar y ser invisibles por un breve lapso de tiempo. Disponen de mejores armamentos y en mayor cantidad. Sus vehículos y fuentes de energía optimizan los recursos al máximo. Es la última raza en llegar a X3.

**Organización**  
Avanzada

**Tecnología**  
Avanzada

**Armamentos**  
Avanzados



# Mecánica de juego

Planet X3 comienza con un convoy terrícola "aterrizando" en el planeta homónimo. De allí, tu objetivo es rápidamente establecer una base principal que servirá para poder administrar provisiones, armamento y agua.



La base necesitará energía para mantenerse funcional, para ello será necesario obtener una fuente proveniente de los recursos del planeta. Tus baterías solares funcionarán por un tiempo pero pronto serán insuficientes. Tus alternativas de suministro son: aprovechar el intenso calor estival con un Generador termoiónico, aprovechar los afluentes de los ríos con una Represa hidroeléctrica, explotar las minas para obtener gas metano y producir mayores celdas solares para aprovechar la radiación UV del planeta.

Una vez establecida la fuente de energía y las provisiones de alimentos (el suelo de X3 es muy rico), será necesario montar una celosa guardia. Los nomis, klosterians y marcianos estarán muy entusiasmados de robar tus instalaciones, sabotear tu fuente de energía y

tomar prisioneros a tus pioneros. Nada que una generosa cantidad de torres de defensa no puedan contrarrestar.

Pasados dos años completos en X3, que consisten en 1440 días terrícolas, los Protoids aterrizarán en el planeta. Su tecnología es mayor y su armamento más poderoso. Además, tienen una naturaleza mucho más hostil que las otras razas.



Aquí será momento de trabajar en equipo. Incluso, las demás razas extraterrestres estarán disponibles para contratar como mercenarios si puedes garantizarles comida, techo y gas metano.

Tu estrategia de combate será clave para subsistir y aprovechar la variada e inestable geografía de X3 será fundamental para vencer a los Protoids.

## Controles



Los controles de Planet X3 son muy sencillos para un juego tan complejo y completo. El mouse proporcionará la interfaz principal. Deberás hacer click

izquierdo sobre cada objeto del juego y verás en pantalla las diferentes acciones que dicho objeto permite realizar.

¿Producir una torre de defensa?, simplemente haz click izquierdo en tu Base principal y luego presiona sobre el botón Crear Torre. ¿Demasiado perezoso para andar presionando botones? Existe una enorme cantidad de atajos de teclado para que puedas utilizar.

## Archivos



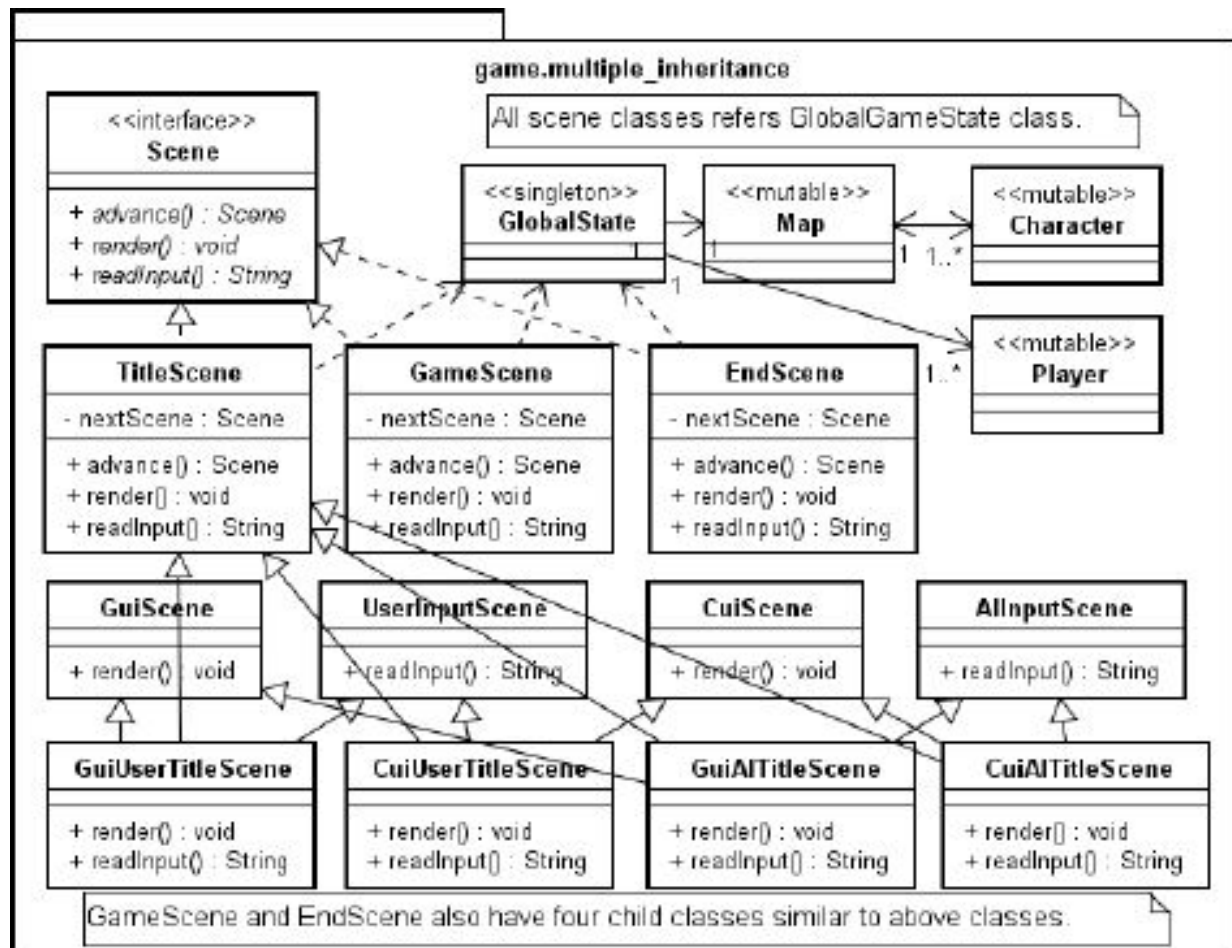
El programa utilizará archivos de datos para almacenar el estado de la partida. De manera que puedas continuarla más adelante con todos los avances que hayas desarrollado en el juego.

Además, existirán tres casilleros de guardado para que varias personas puedan jugar a la vez el mismo juego en misiones separadas.

Otro archivo de datos que usará el sistema es un archivo de configuraciones que permitirá almacenar las preferencias del usuario, tales como tamaño de pantalla, modo de video (EGA, VGA, CGA, etc), controles especiales, etc.



## Anexo I: Diagrama de Clases



El juego [Planet X3](#) es un juego real desarrollado en 2018 por el programador y músico David Murray. El informe utiliza imágenes de dicho juego y del juego [Starflight](#) (MSDOS 1986 - Electronic Arts). Las imágenes y nombres son propiedades intelectuales de sus respectivos creadores. La historia, razas y elementos derivados son especialmente inventados para este informe de proyecto de ejemplo.