

It's raining rocks!

Introducción:

Nuestro jugador es un piloto profesional que se mete en un simulador de una lluvia de asteroides. Dentro de éste, él deberá sobrevivir el mayor tiempo posible evitando cualquier proyectil que se le aproxime.

Objetivo:

Sobrevivir el mayor tiempo posible (Hay un timer en la interfaz todo el tiempo) teniendo un buen manejo de la nave con su movimiento y el escudo.

Perder completamente el escudo causa la derrota.

Acciones:

El jugador podrá **moverse en cualquier dirección** (EJE XY), un **salto** (3 veces el tamaño del jugador, en las 4 direcciones) (NOTA: EL DASH NO HACE INVENCIBLE AL JUGADOR) y además tendrá un **escudo**, el cual puede habilitar para no sufrir daño por los proyectiles. (Puede usar el escudo y el dash a la vez).

Además de esto, el jugador podrá recuperar parcialmente el escudo agarrando un objeto que aparece cada tanto (descrito después).

Dinámicas:

SUPERVIVENCIA.

EVASIÓN.

Los asteroides y los disparos producen una gran pérdida del escudo de la nave en caso de impacto, para evitar esto, el jugador puede esquivar éstos con un buen movimiento o podrá optar por usar su escudo, que al ser utilizado se gasta poco a poco pero hace que la nave ignore el impacto de los proyectiles.

Al ser impactado el jugador, tendrá unos perjuicios:

3 impactos: la nave se mueve 10% mas lenta

5 impactos: la nave desprenderá humo (no afecta)

7 impactos: la nave no puede usar los dashes y irá 25% mas lenta que la velocidad inicial.

10 impactos: la nave tendrá un 40% de reducción de velocidad. Desprenderá fuego, cualquier impacto hará que el escudo baje un 40% y la pantalla tendrá un efecto al estilo sirena, para mostrar la emergencia en la cual nos encontramos.

Espacios:

Hay un único escenario en el cual se nos irán acercando bastantes asteroides y disparos, los cuales siempre estarán direccionados de arriba a abajo ("Vienen desde adelante").

Objetos y atributos:

Escudo (Atributo): Nuestro escudo sirve para hacer que nuestra nave pueda ser inmune a los asteroides por el tiempo que esté activo. Utilizarlo consumirá poco a poco la barra de escudo que si llega a 0 hará que nuestro jugador pierda.

Recuperación de escudo (Pickup): Este se puede agarrar y como dice su nombre, hace que la nave recupere algo de escudo. No son muy frecuentes.

Objetos peligrosos:

Nota: El salto no evita ninguno de estos proyectiles.

- Asteroides.

- Asteroides que luego de 2 segundos en pantalla se dividen en 2.

- **Disparos** de la nave enemiga.

- **Granadas pequeñas** que explotan luego de x segundos en pantalla (solo se expande el area de daño, no permanece ni nada).

- **Disparos expansivos** (de 1 proyectil pasan a ser 6 en todas las direcciones)

- **Disparo eléctrico**, al impactar con la nave hace que esta no se pueda mover en una dirección aleatoria por un tiempo.

- **Disparo eléctrico doble**, son 2 proyectiles que están conectados por un cable, éste hará lo mismo que el disparo eléctrico, solo que el cable también daña (No se puede usar el salto a través).

- **Bomba de fuego (EN DUDA)**, funciona como la granada pero deja fuego en parte de la pantalla por x tiempo.

Análisis:

El juego se basa en un desafío de destreza y manejo de escudo que hará que el jugador tenga que esforzarse para lograr hacer un buen tiempo. El reloj es lo primero que va a mirar el jugador apenas termine la partida ya que juega para tener cada vez un mejor tiempo, es un juego contrarreloj en el cual el jugador juega contra sí mismo para tener su mejor récord.

Notas:

- El jugador puede no utilizar nunca el escudo pero es un recurso muy práctico ya que permite salir de situaciones peligrosas.
- El pickup de escudo tendrá realmente muy poca tasa de spawn.
- Los asteroides tienen distintos tamaños.

-No todos los proyectiles aparecerán en el inicio, cada uno tendrá un tiempo específico en el cual empezará a aparecer, iniciando solo con disparos comunes y asteroides.

Narrativa:

El juego en sí consiste en que somos un piloto profesional y estamos dentro de un simulador de lluvia de asteroides en el espacio. Nos ubicamos en una nave y debemos sobrevivir cuanto más podamos.

Nuestro personaje es un piloto profesional que decide meterse en este juego porque considera que podría ser un desafío para él mismo. Ya jugó a este juego muchas veces y siempre quiso romper su récord.

El juego está ubicado en el espacio, en plena lluvia de asteroides.

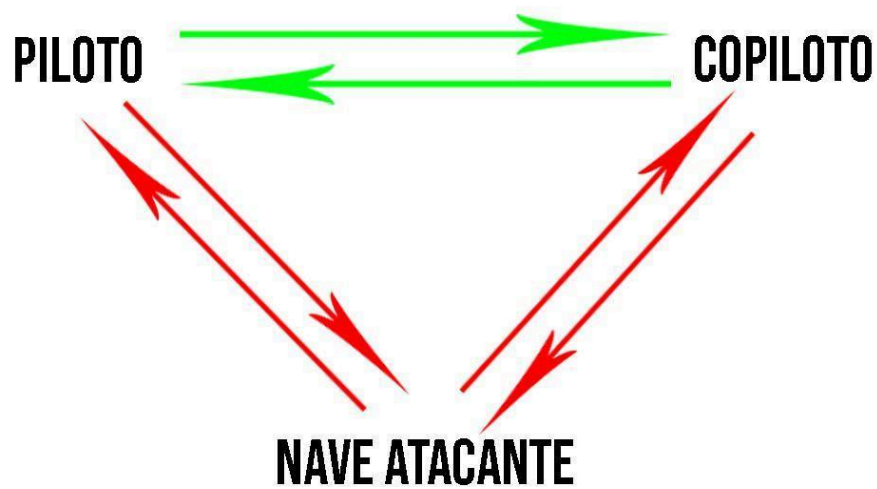
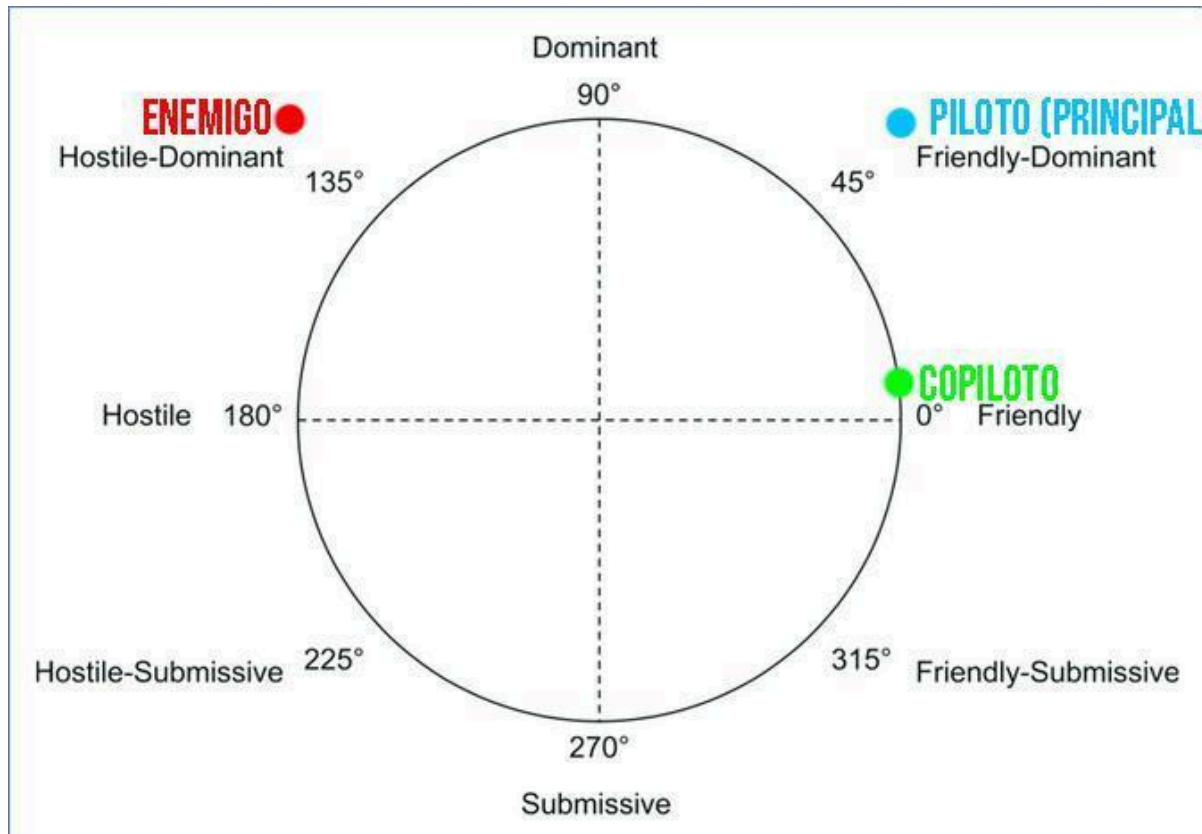
Hay una nave espacial que es la que nos dispara, ésta se comunica con nosotros cada vez que se agrega un proyectil o lleguemos a un cierto tiempo (3 minutos, 5 minutos, etc). Su medio de comunicación es una "radio" que aparecerá en la parte inferior de la pantalla.

Líneas de la nave enemiga: "¿Vienes a perder de nuevo?" - "¿Recuerdas lo que pasó la última vez, no?" - "Equiva esto!!" - "Ya no será tan fácil" - "No haces más que correr" - "Nunca me alcanzarás!" - Etcétera.

Nuestro principal obstáculo son los proyectiles que debemos esquivar o de los cuales podemos protegernos con nuestro escudo.

Personajes:

- Nuestro piloto, se representa con la nave en la cual estamos ya que es la cual manejamos.
- Copiloto, se presenta con unos pop-ups que nos darán algunos datos a modo tutorial (Explicación del escudo, darnos la bienvenida, introducción al dash, responder al enemigo, etc).
- Nave espacial enemiga: Nunca se logrará ver la nave en sí, pero se comunicará con nosotros constantemente y se sabe que los disparos vienen de ella.



AMIGABLE

ENEMIGO/ANTAGÓNICO