

1.- Preludio: Una historia turbulenta...

La era de la colonización espacial ya ha pasado: la humanidad está presente en multitud de distintos sistemas y conoce distintas especies extraterrestres. Los viajes espaciales están a la orden del día y hay asentamientos y ciudades en lugares en los que hasta hace un siglo era impensable vivir en ellos. Gracias a la explotación de recursos espaciales, disponemos ahora de poderosas fuentes de energía y materiales de alto rendimiento que nos ayudan a alcanzar metas con las que antes soñábamos.

Tras contactar con las primeras razas alienígenas inteligentes, se fundó una unidad de gobierno planetaria, que defendería los intereses de los humanos en la Unión de Planetas una organización de representantes de los distintos planetas con especies inteligentes.

Como todo sistema de gobierno, tuvo sus altibajos, e incluso guerras, pero salió adelante, incluyendo más razas según se iban descubriendo más planetas habitados. A día de hoy, dos siglos desde su formación, la Unión consta numerosos Sistemas, con varias especies inteligentes cada uno, incluyéndonos a nosotros, que nos incorporamos hacia la mitad de su historia.

Lamentablemente, y debido a la riqueza ilimitada de recursos que ofrecía el universo, el auge de las mega-corporaciones supuso que muchos gobiernos planetarios no tuvieran el suficiente poder para ponerles freno. Debido a ello, se convirtió en un secreto a voces que las grandes empresas eran las que dictaban las leyes y el camino de la política planetaria según fueran sus intereses; para contrarrestarlo, se crearon agencias especiales para controlar la corrupción en todos los gobiernos. Dado que era imposible eliminar del todo el control que las corporaciones ya tenían, el objetivo de estas agencias era evitar que dicho control fuese a más y convirtiera al planeta en un mero títere de varias, o peor, de una sola empresa. Por otra parte las mega-corporaciones crearon sus propios grupos de choque contra estas agencias, poniendo precio a la cabeza de los agentes que mas negocios sucios habían estropeado.

Así se llegó a una época de un tenso equilibrio, en la que vivimos ahora, y en la que en toda la galaxia los políticos dictan leyes que a veces se han pactado en el despacho de una empresa privada con dinero de por medio, mientras que en las calles los agentes del gobierno se enfrentan con mercenarios para destapar a corrupción y evitar que se extienda demasiado. La época de Space Ronin.

2.- El juego:

Bienvenido a Space Ronin™, un ambicioso proyecto realizado durante el Máster de desarrollo de videojuegos de la Universidad Complutense de Madrid.

El juego nos situará en la piel de un valeroso marine espacial que deberá defenderse de un peligroso enemigo.

Al comenzar el juego se mostrarán varios videos, si desea saltarlos, solo tiene que pulsar la barra espaciadora o el scape.

Tras esto, accederá al menú principal del juego y al pulsar jugar entrará en la pantalla de selección de personaje. En esta versión sólo hay un personaje disponible.

Interfaz del juego:



- A- Personaje jugador.
- B- Pantalla de inventario
- C- Vida del jugador
- D- Icono del arma de fuego
- E- Munición del arma de fuego
- F- Habilidad especial equipada en un slot
- G- Tecla asociada a las habilidades especiales
- H- Slot vacío para habilidad especial
- I- Arma de cuerpo a cuerpo
- J- Energía del jugador
- K- Pantalla de transmisiones
- L- Pantalla de objetivos

Controles del juego:

- **Controles de la pantalla principal:** La pantalla principal es la partida propiamente dicha, y se controlará por medio del teclado y el ratón. Los controles durante la pantalla principal serán los siguientes:
 - **Botón izquierdo:** ataque con el arma de fuego.
 - **Botón derecho:** ataque con el arma cuerpo a cuerpo.
 - **Movimiento del ratón:** control de la cámara y de la orientación del personaje.
 - **Flechas de desplazamiento:** movimiento del personaje (también mapeadas como 'asdw'). Con estas teclas el jugador podrá moverse adelante, atrás y desplazarse lateralmente.
 - **Insert:** cambiar al anterior arma de fuego.
 - **Suprimir:** cambiar a la siguiente arma de fuego.
 - **RePag:** cambiar a la anterior arma de cuerpo a cuerpo.
 - **AvPag:** cambiar a la siguiente arma de cuerpo a cuerpo.

- **I** : Muestra/Oculto la pantalla de inventario.
- **O**: Muestra/Oculto la pantalla de objetivos.
- **T**: Accede a la pantalla de terminales si se pulsa frente a un terminal.
- **Números del 1 al 5**: uso de las extensiones aplicadas a ellos.
- **Pausa**: menú de escape.

Terminales:

En el escenario, podremos encontrar un terminal de ordenador (con forma de mesa de controles). Si nos situamos a el y pulsamos la tecla (T), accederemos a la pantalla de terminales, en donde podremos aplicar habilidades especiales al personaje.

En esta pantalla tenemos las habilidades disponibles en la mitad superior y los slots del jugador en la inferior. Mediante el ratón el jugador podrá seleccionarlos y equiparlos.

Objetos:

Repartidos por el escenario podremos encontrar munición, armas y botiquines de spray. Estos objetos se recogerán automáticamente al pasar sobre ellos.

2.- Creditos:

Ronin Studios, 2006.