

# Programación multimedia y dispositivos móviles

UF.2 Documento de diseño

Adrián Castro Cajade

2ºDAM

WWW.IESSANCLEMENTE.NET

WWW.IESSANCLEMENTE.NET

- **PRESENTACIÓN / RESUMEN**

- Título

- Catch the ball

- Concepto

- El videojuego se basa en las máquinas recreativas de jackpots donde la función es introducir todas las bolas que la maquina deja caer en los cubos sin que ninguna caiga fuera, si se consigue se lleva el premio gordo y si se queda cerca se van reduciendo premios.

- Genero

- El género del videojuego se centra en el arcade puro.

- Publico

- El público target, aunque es un videojuego sencillo abierto a todos los públicos se centra en un público adulto acostumbrado a juegos retro y aficionados de recreativas de salón.

- Plataforma

- La plataforma de juego es el PC, aunque las mecánicas facilitan un port hacia smartphones, tabletas, o cualquier plataforma en sí.

- **GAMEPLAY**

- Objetivos

- El objetivo es introducir las bolas en los cubos que van pasando sin que caigan al vacío, el juego marca una puntuación para superar el nivel antes de perder las vidas facilitadas.

- Jugabilidad

- La jugabilidad es sencilla, el jugador tendrá que calcular cuando soltar la bola para que caiga en el cubo y así conseguir sumar puntos.

- Progresión

- El avance entre distintas fases, hace que la dificultad incremente y cada vez sea más difícil llegar al objetivo.

- GUI

- La información que se muestra por pantalla, a parte de los menus que ofrece el juego, es un HUD donde se muestran las vidas que tiene el jugador, el objetivo a alcanzar y la puntuación obtenida hasta el momento.

- **MECANICAS**

- Reglas

Las reglas son sencillas, las condiciones de victoria es llegar al objetivo antes de perder las vidas, y la condición de perdida es perder las vidas antes de llegar al objetivo.

- Interacción

La interacción con el juego es sencilla, el jugador para soltar la bola tiene que presionar la tecla “space”, puede acceder a un menú presionando la tecla “esc” y pausa el juego mientras están en los menús, en ellos se puede controlar todo mediante el ratón.

- Puntaje

El puntaje es sencillo, cada vez que una bola cae en un cubo se suma una unidad a la puntuación.

- Dificultad

La dificultad va aumentando a medida que se va pasando de nivel.

- **ASSETS**

- Música

El juego dispone de una música de intro, así como una música para cada nivel.

- Efectos de sonido

Posee distintos tipos de efectos de sonido, desde el click del ratón, pasando por el lanzamiento de la bola, como la perdida de una bola y vida, así como un sonido que marca la victoria o perdida del nivel.

- Modelos 2D

Los modelos del juego son completamente en 2D para recrear los juegos recreativos, tanto los cubos como las bolas tienen un modelado básico que recuerda a los primeros juegos de ordenador.