Holy Rush

Nuestro juego es un juego de habilidad de temática *arcade* en el que el objetivo es llevar el trono de la virgen de una supuesta procesión a su destino sin que esta se desequilibre. Para conseguirlo, contamos con el sensor giroscopio de nuestro móvil, pero durante el recorrido podemos encontrarnos con otras dificultados, las cuales se explican más adelante.

La estructura de dicho juego está organizada en 2 o más modos de juego: Historia e Infinito (en principio). En el primero, deberás ir cursando distintos episodios, los cuales están formados por distintos niveles cada uno más difícil que el anterior. Un nivel se considera superado cuando se alcanza la distancia requerida sin desequilibrar el trono, de lo contrario, no se puede pasar al siguiente nivel.

En el segundo modo de juego no hay fin, es decir, el objetivo es llegar lo más lejos posible. Sin embargo, la dificultad aumenta progresivamente con la distancia, así como los obstáculos y otras dificultades. A continuación, se definen los que en principio serán dichos obstáculos:

* Tramos de calle estrechos: en ciertas ocasiones, la calle por donde circula procesión se estrecha y por lo tanto tienes menos margen de maniobra para equilibrar el trono.
* Viento: otro factor de desequilibrio es el viento, es decir, durante unos instantes una fuerte ventada afectará por izquierda o derecha el trono, forzando al usuario equilibrar el trono
* Cansancio: cada cierto tiempo, los costaleros de la virgen sufren un cansancio, provocando una mayor sensibilidad y por lo tanto un incremento en la dificultad a la hora de equilibrar el trono.
* Desequilibrio automático: el juego tendrá programado un cierto y progresivo desequilibro automático que fuerce al usuario a equilibrarlo y a la vez evitar “trampas” como mantener el móvil encima la mesa o parecidos.

La vista del juego constará básicamente del trono en el centro de la pantalla, es decir, tendremos una vista desde arriba, por lo que veremos en un principio los hombros de los costaleros y el público de la procesión. Además, para hacer más entretenido el juego, un desvió hacia la derecha provocará que este público exclame “ay ay ay ay ay ay”, y a la izquierda “oy oy oy oy oy oy”.

Está es pues la idea básica del juego, pero puede que a medida que vayamos programando y diseñando el juego aparezcan nuevos obstáculos o algún que otro nuevo modo de juego. A continuación, se pueden ver algunos bocetos de cómo podría ser el diseño del juego: