



ONE-PAGE DESIGN DOCUMENT

Prototipado (extraordinario)

17776 – Fernando Rafael Jiménez López

(Como precaución, menciono aquí que el proyecto se realizó teniendo en mente la primera opción de la guía de extraordinario: la opción A, "One-Button Game").

Nombre: Rhythmic fall

Descripción: El concepto del proyecto es de un juego donde el jugador tendrá que pulsar la barra espaciadora para destruir objetos—*que aparecen de forma aleatoria en la parte superior de la pantalla y descienden a una velocidad creciente*—cuando lleguen a la altura de una línea en la parte inferior. Si el objeto es destruido a la altura correcta, el puntaje aumenta, si consigue llegar hasta la parte más baja entonces el jugador recibirá daño. Hay cinco tipos de objeto, cada uno con un comportamiento ligeramente distinto:

-*Básico*: Se mueve de forma constante a una velocidad x . Su puntaje y daño son 1.

-*Avanzado*: Se mueve de forma constante a una velocidad $1.2x$. Su puntaje y daño son 2.

-*Intermitente*: Se mueve de forma intermitente una distancia de 2.5 con un tiempo intermedio de 0.5s. Su puntaje y daño son 3.

-*Escudo*: Se mueve de forma constante a una velocidad de $1.3x$. Si toca al "jugador" y no hay escudo activo, aplica un escudo de 3 que garantiza que los objetos que toquen al jugador mientras esté activo otorguen puntaje y no reduzcan salud. Si toca al jugador pero hay un escudo activo, el puntaje incrementa en 2. Si es destruido por la barra verde, incrementa el puntaje en 4.

-*Curación*: Se mueve de forma constante a una velocidad de $1.5x$. Si toca al jugador y la salud es menor al máximo, cura un punto de vida. Si toca al jugador y la salud está a tope, incrementa el puntaje en 5. Si es destruido por la barra verde, incrementa el puntaje en 5.

Público objetivo: aquellos que disfruten de juegos cortos y simples y dificultad progresiva de ascendencia rápida.

Género: Juego de ritmo (*no realmente, ya que no hay un ritmo que seguir, sino que es aleatorio, pero me parece que es el tipo de juego que más se le acerca*).

Pilar: El objetivo es que el jugador sienta una creciente tensión según el nivel avanza y la velocidad de los objetos va aumentando.

Estilo visual: estilo neón.

Objetivo principal: Alcanzar la puntuación objetivo (*que para este proyecto se definió como 100*).

Mecánica principal: Pulsar una tecla (*en este caso la barra espaciadora*) para destruir objetos los objetos que lleguen a la altura de la barra verde para ganar puntaje.

Core game loop: El jugador tiene que decidir si/cuándo pulsar la tecla o no cuando un objeto aparece y se mueve hacia abajo.

Condición de victoria: Alcanzar la puntuación objetivo (100).

Condición de derrota: Perder todos los cinco (5) puntos de vida.

Main feature: La velocidad de movimiento de los objetos incrementa conforme aumenta el puntaje.