



## 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 disfrutan 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.