

Noire Ball

Eduardo
Spinetto

El juego es un plataformero shoot 'em up de gráficos sencillos pero dibujados a mano. Consta de una atmósfera caricaturesca con estética noire y jugabilidad sencilla y casual.

Elementos del juego

- *Los elementos gráficos que componen el juego son extremadamente sencillos y compuestos por dibujos lineales.*
- *Es un juego de escenario limitado y oleadas de enemigos*
- *No hay violencia gráfica, los enemigos rebotan contras las balas y las paredes a modo de ragdolls*
- *Los personajes estarán compuestos por esferas con rasgos humanos, una especie de emote detallado.*
- *Se podrá disparar hacia todas las direcciones, apuntando con el mouse.*
- *El escenario será un conjunto de plataformas con una extensión breve pero que permita un breve scroll tanto arriba/abajo como izquierda/derecha.*
- *Se encontrarán mejoras para el arsenal del jugador, generalmente obtenido de las manos de un enemigo*
- *El jugador podrá soportar una cierta cantidad de daño por parte del enemigo antes de perder una vida.*

Reglas

- *El jugador podrá moverse en todas direcciones, y podrá saltar a plataformas superiores, así como descender de ellas*
- *El jugador perderá vida al tocar otros enemigos, o al ser disparado*
- *El jugador también rebotará con las balas del enemigo y las paredes, perdiendo el control de su trayectoria desafiando al jugador a recuperarlo y evitar tocar elementos nocivos.*
- *La dificultad aumentará mientras más tiempo se sobreviva, siendo el objetivo del juego superar el puntaje anterior.*

Descripción de una sesión de juego

:

- *El jugador spawneará en el mapa en relativa tranquilidad*
- *Los primeros enemigos harán spawn*
- *El jugador disparará a los enemigos, que robotarán de forma impredecible contra los disparos y las paredes*
- *El jugador deberá ahora esquivar la nueva trayectoria del enemigo, y seguir atacándolo hasta derribarlo*
- *El jugador intentará obtener mejores armas para mantener a los enemigos a raya con mayor facilidad*

Estética

Se espera que el jugador se sienta fuertemente desafiado por el nivel elevado que propone el juego mediante lo frenético de su acción, el ataque constante y la necesidad de memorizar el mapa, patrones de ataque y punto de aparición de enemigos.

Se espera que el jugador encuentre la experiencia cómica y amena debido a la naturaleza caricaturesca del juego

Arte

El juego se compone de sprites de dibujo lineal, en tonos mate/blanco/negro con apenas algunos colores para resaltar elementos

Motivación del Jugador

La motivación principal se basará en la gratificación obtenida al eliminar cómicamente a los enemigos utilizándolos con destreza como bolas de juego, y superar el récord de tiempo sobrevivido

Genero

Shoot 'up up arcade

Puntos Fuertes

- *Una temática muy pocas veces explorada desde esta combinación de género y estilo visual*
- *Sensación adictiva de gameplay.*

Target

Jugadores casuales casuales de cualquier edad

Hardware Objetivo

Principalmente pc, corriendo en navegadores.

