# Concepto

Título: Shaded Pinball

Estudio: BlackHowler Games

Plataforma: Disponible para PC y móvil.

Versión: v.0.0.4

Jugabilidad: Permite al jugador desarrollar sus reflejos y puntería, además de la componente competitiva de comparar las puntuaciones con sus amigos u otros jugadores del ranking mundial.

Categoría: Estilo pinball.

Mecánica: El jugador deberá obtener la mayor puntuación posible, evitando que la pelota caiga por el hueco. Para ello, dispondrá de dos paletas, que podrá accionar para golpear la pelota y hacer que ésta acabe donde él lo desea. Cuando la pelota acciona diferentes elementos, éstos proporcionan puntos y bonus, además de permitir completar misiones.

Tecnología:

* Motor: Godot 4.1.1
* Lenguaje de programación: C#.
* Sonido: Generador 8bit - <https://onlinesound.net/8bit-sfx-generator>
* Música: Play The Game by Shane Ivers - <https://www.silvermansound.com>
* Sprites: LibreSprite.
* IDE: Microsoft Visual Studio Community 2022
* Organización: Trello - <https://trello.com/b/86rzmfJN/shaded-pinball>
* Control de versiones: Github - <https://github.com/jesusrodriguezc/Pinball2D>

Público: Amantes del Pinball tradicional, jugadores casuales y audiencia en dispositivos móviles.

# Historial de versiones

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Versión** | **Fecha** | **Descripción** |
| v.0.0.0 | 31/10/2023 | Inicio proyecto. Añadidos flippers, bumpers, slingshots y mapa de prueba. |
|  | 26/11/2023 | Sonido flipper, shader de color, power-up, |
|  | 18/12/2023 | Sistema de guardado de opciones, menús de inicio, opciones y gameover. |
|  | 21/12/2023 | Elemento Shooter y sistema de puntuación. |
| V.0.0.1 | 03/01/2024 | Sistema de vidas y elemento Teleport.  Añadido nodo WaitingNode para hacer cadenas de evento. |
| V.0.0.2 | 05/01/2024 | Elemento Door, sistema de particulas en Actionables y elemento Rebound. |
| V.0.0.3 | 06/01/2024 | Elemento Target y añadido sistema de “zarandeo” del tablero. |
| V.0.0.4 | 16/01/2024 | GroupTrigger. Permite hacer grupos de triggers para ejecutar eventos. |
|  |  |  |

# MECÁNICA DEL JUEGO

Cámara: 2D, vista top-down.

Controles: Serán configurables pero los controles predeterminados son:

* Accionar flipper izquierdo: Q
* Accionar flipper derecho : E
* Cargar lanzador de inicio: Space.
* Zarandear tablero: Enter.
* Pausar partida: Esc
* Mover pelota hacia el ratón (debug): Click izquierdo.

Puntuación: Se obtiene cuando la pelota golpea un elemento o completa una misión.

* Bumper zona ataque: 500 puntos (1500 con power-up).
* Bumper zona rampa: 1500 puntos (3000 con power up).
* Slingshots: 500 puntos.
* Target: 500 puntos. 3000 al completar el banco de objetivos.
* Rebound: 500 puntos.
* Kickers: 20.000 puntos.
* Skill-shoot: 2000, 3000, 4000, 5000, 6000 puntos, en función de si ha recogido 1-5 checkpoints antes de caer por la trampilla de escape.
* Golpeo reflejo: 10.000 puntos.
* Misiones básicas:
  + Bonus: 20.000 puntos. Pasos:
    1. Tres veces el banco “Booster Target”
    2. La pelota cae por el agujero, o pasa por el Bonus lane.
  + Jackpot: 15.000 puntos. Pasos:
    1. Dos veces el banco “Booster Target”.
    2. Dos veces el Hyperspace chute.
    3. Golpear cualquier elemento especial.
  + Pozo gravitatorio. 50.000 puntos. Pasos:
    1. Cinco veces el Hyperspace chute.
* Misiones de rango: