

# **Ball Maze**

## **Documento de Concepto**

**<Version 1.0.0 >**

**<08/09/2017>**

**<Modenesi Mercedes>**

# 1. Visión General

## 1.1.

Mueve la pelotita en el laberinto para embocarla en el hoyo final y ganar el nivel.

## 1.2. Un Párrafo

Emboca la pelotita en el hoyo final, saltando en el camino diferentes obstáculos. Recolecta los power ups para que los niveles sean más fáciles de recorrer.

## 1.3. Características Principales

### 1.3.1. Característica Principal 1

Permite que el jugador se concentre en el juego

### 1.3.2. Característica Principal 2

Desarrolla precisión motriz de las manos

### 1.3.3. Característica Principal 3

Juego para pasar un rato de tiempo

## 1.4. Background



Inspirado en los juegos de cuando eramos chicos.

## 1.5. Audiencia y Tecnologías soportadas

Está orientado para jugadores de 18 años hasta 35 años.

Se utilizará el acelerómetro de los celulares, por lo tanto está diseñado para dispositivos móviles.

## 1.6. Historia

No posee historia

### **1.7. Arte**

Gráfica del estilo Flat. Ni muy colorida ni muy apagada. Un tono intermedio para no distraer al jugador con el arte, pero que no sea tan aburrida para que no atraiga visualmente al jugador.

### **1.8. Música**

Música tranquila para la concentración del jugador y que no sea irritable.  
Música de background, recolección de power up, finalización de nivel.

## **2. Gameplay**

### **2.1. Objetivos**

#### **2.1.1. Objetivo 1**

Conduce la pelota hacia el hoyo final del nivel.

#### **2.1.2. Objetivo 2**

Juntar power up para que sea más fácil ganar.

### **2.2. Gameplay**

El principal desafío del juego es que el jugador se concentre utilizando habilidades motrices de la mano para conducir la pelota hacia el final del laberinto.

El jugador interactúa con el juego a través del acelerómetro de los dispositivos móviles. Tendrá 3 niveles, los mismos van aumentando su dificultad para entretener al jugador pero no llegan a ser imposibles de completar.

Es un videojuego orientado a jugadores de 18 a 35 años, que son aquellos que en su infancia han jugado ya con estos objetos y pueden encontrar mayor atracción al “recordar” este juego de su infancia.

### **2.3. Elementos más importantes del Gameplay**

#### **2.4.1. Elemento 1**

Pelota: Será aquello con lo que el jugador interactuará en el juego.

#### **2.4.2. Elemento 2**

Hoyos: Ubicados estratégicamente en el laberinto para darle dificultad al juego. El hoyo final será el único que nos permite continuar al siguiente nivel.

#### **2.4.3. Elemento 3**

Power Up: Para atravesar el nivel de manera más fácil. Este dura pocos segundos y permite que cuando la pelota toca un hoyo equivocado y no el del final, pueda seguir jugando y no pierda.