

Crazy Rackets

Pablo Loureiro Fernández



Índice

Game Overview.....	3
Concepto Principal.....	3
Propuestas de Valor Únicas.....	3
Requisitos Minimos.....	3
Sinopsis.....	3
Objetivos del Juego.....	4
Reglas del Juego.....	4
Estructura del Juego.....	4
Gameplay.....	4
Controles (PC).....	4
Controles (Movil).....	4
Camara del Juego.....	5
HUD.....	6
Jugador.....	6
Personajes.....	6
Estadísticas.....	7
Estados.....	7
Habilidades.....	7
Balls.....	7
Audio.....	8

Game Overview

Titulo: Crazy Rackets

Plataforma: PC Standalone + Android

Genero: Arcade

Restriccion de edad: PEGI 3

Target: Gamer casual (todas las edades)

Publisher: CIFP Rodolfo Ucha

Jugadores: 2 jugadores (local)

Crazy rackets es un juego inspirado en el clásico Pong, pero con un giro único: las raquetas tienen ojos y manos, lo que les da vida y personalidad propia. Además, los jugadores pueden recoger power-ups que afectan tanto a la pelota como a las raquetas, generando partidas caóticas y llenas de sorpresas.

El objetivo sigue siendo el mismo: golpear la pelota y evitar que entre en tu portería, pero la jugabilidad se enriquece con animaciones dinámicas y habilidades inesperadas.

Concepto Principal

Un Pong reimaginado donde las raquetas tienen ojos, manos y una actitud caótica. Usa power-ups locos para alterar el juego, engañar a tu oponente y desatar el caos en partidas frenéticas y llenas de humor.

Propuestas de Valor Únicas

- Partículas y animaciones satisfactorias
- Powerups divertidos
- Gameplay dinamico
- Multi-plataforma

Requisitos Minimos

Cualquier dispositivo debería poder ejecutarlo sin problemas.

Sinopsis

En un mundo donde el clásico Pong se ha vuelto completamente loco, las raquetas han cobrado vida con ojos, manos y mucha actitud. Enfrentate a tu rival en partidas frenéticas donde cada golpe puede ser impredecible. Usa power-ups alocados para cambiar el rumbo del juego: haz tu raqueta gigante, deten la pelota o incluso disminuye el tamaño de tu oponente.

Con un estilo visual animado y físicas exageradas, este Pong reimaginado promete partidas llenas de risas, caos y pura diversión arcade. ¿Tienes lo que se necesita para dominar la locura de la cancha?

Objetivos del Juego

El objetivo del juego es anotar goles al oponente mientras usas power-ups locos y defiendes tu portería en partidas rápidas y caóticas.

Reglas del Juego

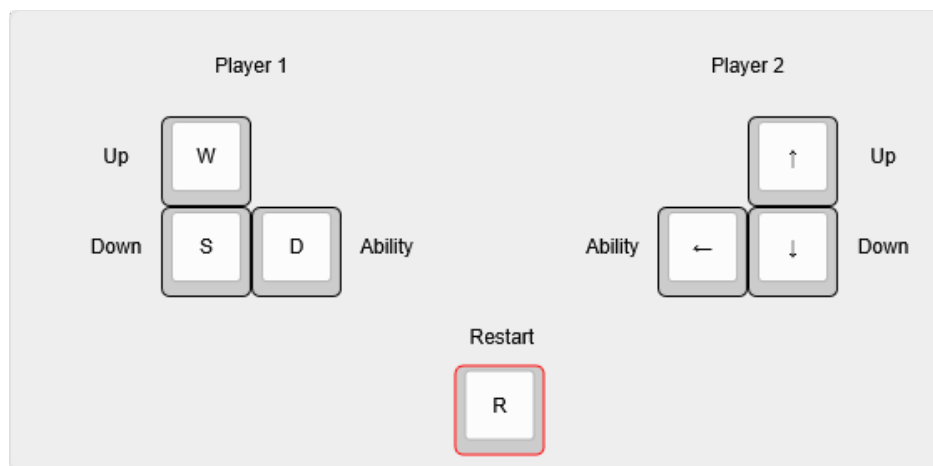
Ambos jugadores pueden moverse únicamente hacia arriba y hacia abajo, y usar un power up cada x tiempo, con el objetivo de evitar que el balón entre en su portería.

Estructura del Juego

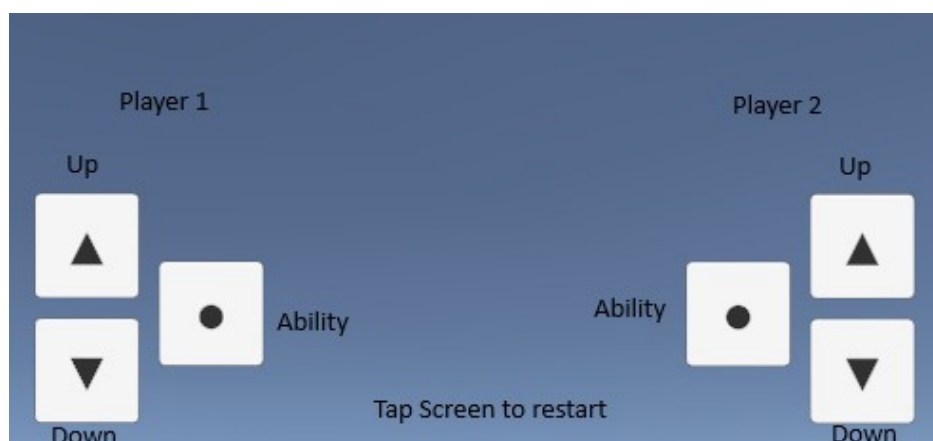
Inicio del juego → Bucle jugable → Victoria de un jugador

Gameplay

Controles (PC)



Controles (Movil)



Camara del Juego

En el inicio del juego, la camara apuntara al terreno de juego.



Una vez un jugador gane la partida, la camara le enfocara a el hasta que se decida reiniciar el juego.



HUD

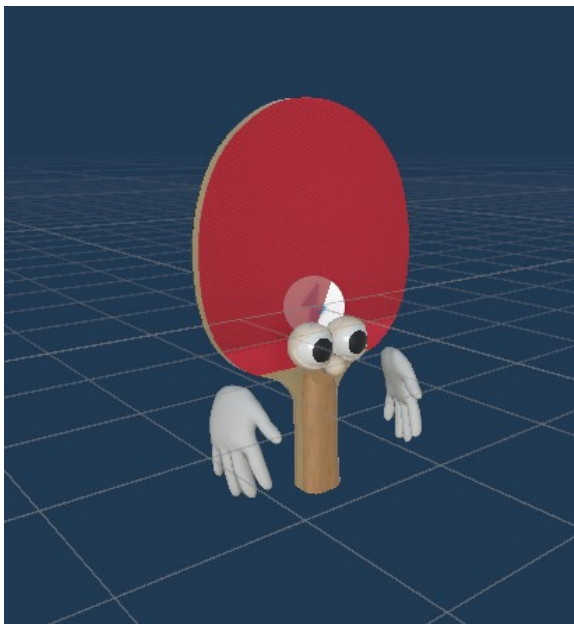


En las esquinas superiores se muestran las habilidades de cada jugador.

Las pantallas del fondo muestran la puntuacion de cada jugador.

Jugador

Personajes



Las raquetas son personajes animados con ojos expresivos y dos manos con guantes flotantes, que les permiten moverse de forma ágil y caótica mientras interactúan con la pelota y el entorno, cada raqueta tiene su propio color.

Estadísticas

Velocidad: 30

Estados

Idle: Cuando el jugador no esta recibiendo ningun input, se ejecuta la animacion de idle en bucle.

Subiendo: Cuando el jugador recibe un input para moverse hacia arriba, este se movera y ejecutara una animacion que posiciona sus manos hacia arriba.

Bajando: Cuando el jugador recibe un input para moverse hacia abajo, este se movera y ejecutara una animacion que posiciona sus manos hacia abajo.

Lanzando Habilidad: Cuando el jugador recibe el input de lanzar una habilidad y tiene una disponible, ejecutara una animacion para lanzarla.

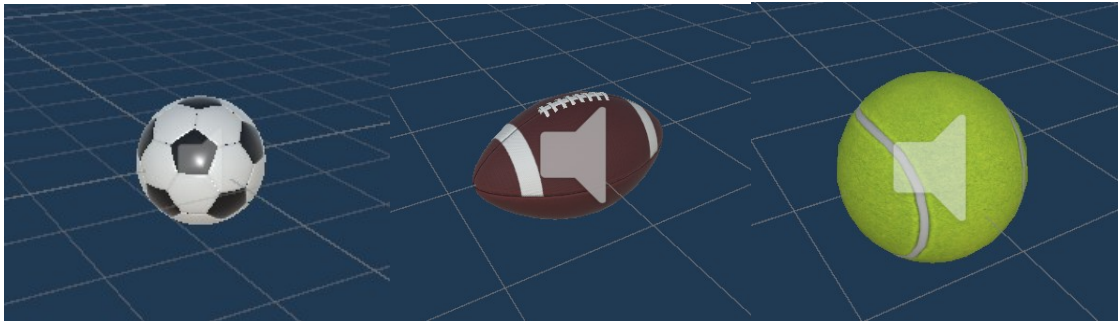
Habilidades

Ball Freeze: Detiene la bola durante 2 segundos.

Stretch: Hace al jugador mas grande durante 3 segundos.

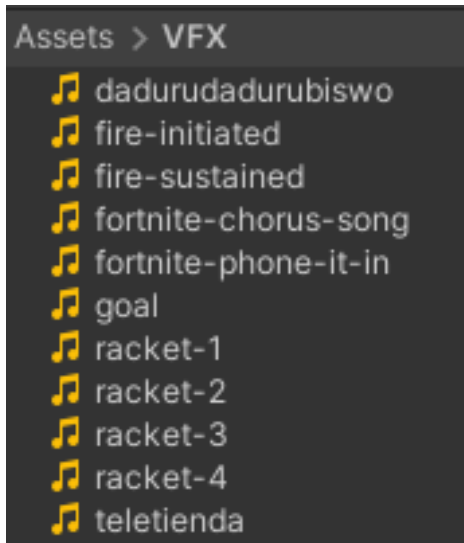
Shrink: Hace al jugador rival mas pequeño durante 0.5 segundos.

Bolas

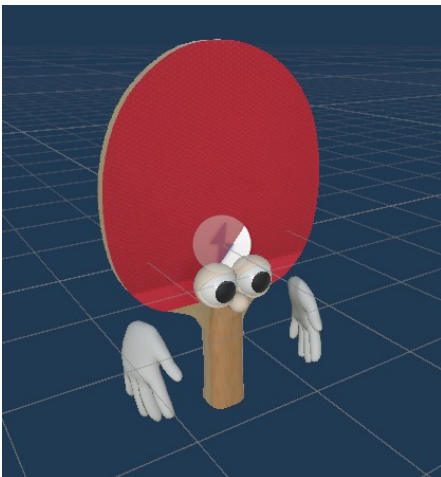


	Futbol	Rugby	Tenis
Velocidad maxima	65	65	65
Velocidad inicial	20	20	22
Rango de angulo inicial	30	40	30
Incremento de velocidad por rebote	x1.11	X1.11	X1.13
Factor de angulo por rebote	10	15	10

Audio



Arte



Para el jugador se usaron assets de manos blancas para simular guantes, una raqueta y unos ojos para darle una apariencia mas divertida.



Para el mapa se uso un estadio de futbol con unas porterías agrandadas.

La iluminacion consta de un atardecer, como esto dejaba el escenario un poco oscuro, se añadieron luces en los focos del estadio que quedaban a la espalda de la camara para iluminar, ademas de unas luces mas tenues en los focos del frente de la camara.