

> biblia del juego - v0.8.25

asteroid pong

BEATWAVE EDITION

Pong en 3D neón con jefes, gigantes y titanes, música procedural que cambia con cada nivel y un modo retro secreto. Todo lo que el juego es hoy y cómo llegó hasta acá.

versión
0.8.25

versioncode
61

plataformas
web · android · tv

idiomas
es · en · pt

actualizada
9 de octubre de 2026

Qué hay en esta biblia

Se actualiza con cada versión del juego. Todas las capturas son del juego real.

- | | |
|---|---|
| <p>01 El juego listo
concepto, pilares, plataformas y estado</p> | <p>02 Modos de juego listo
campaña, infinito, jefes, diario, 2 jugadores, retro</p> |
| <p>03 Cómo se juega listo
controles, potenciadores y amenazas</p> | <p>04 Progresión listo
dificultad adaptativa, monedas, skins, logros y récords</p> |
| <p>05 Enemigos listo
jefes, gigantes y titanes</p> | <p>06 Hiperciclo listo
el stage bonus en el tubo</p> |
| <p>07 Música procedural listo
géneros por nivel, temas, rocola y radios</p> | <p>08 Modo retro y secretos listo
vista cenital, piezas y Pong 1972</p> |
| <p>09 Interfaz y accesibilidad listo
ventanas, idiomas, TV, vertical y horizontal</p> | <p>10 Historial de versiones listo
de v6.9 a hoy</p> |



01 - el juego

Pong de toda la vida, con un universo arriba de la mesa

Movés tu paleta, devolvés la bola y le metés goles a la CPU. Alrededor pasa de todo: asteroides que se rompen, drones que disparan, jefes que bajan a la mesa y titanes del tamaño de una estación espacial.

La música se arma sola: avanza con tu nivel y con cómo venís jugando.



nivel 07 Bloques de asteroides, drones y power-ups en una partida normal.

Se entiende en un segundo

Una paleta, una bola, un arco. Todo lo demás se suma de a poco, nivel a nivel.

Siempre cambia

Jefes, gigantes y titanes procedurales: nombres, formas y ataques nuevos en cada partida.

Suena como juega

Techno, drum n' bass, jungle y breakcore que avanzan con tu nivel.

En cualquier pantalla

Táctil vertical y horizontal, control y remoto de TV, con la misma información.

01 - el juego - ficha

Plataformas

- Web (un solo HTML)
- Teléfonos Android
- Android TV · Nvidia Shield + GameSir Nova

Ficha

género	Arcade · Pong con jefes
jugadores	1 jugador · 2 jugadores local (online, más adelante)
modos	Campaña, infinito, jefes, desafío diario, retro y Pong 1972 (secreto)
idiomas	Español, inglés y portugués
motor	Three.js en WebGL, dentro de un WebView en Android
versión	0.8.25 · versionCode 61
android	minSdk 23 · target 36 · com.noamdan.asteroidpong
estado	Beta privada. Google Play queda para el final.
público	13+ · sin anuncios ni compras en la beta
estudio	NoamDan · desarrollo y dirección creativa: Daniel J. Campos Lozada



Nivel 05 - Jefe Cada 5 niveles, un jefe con barra de vida, fases y tema propio.



inicio La mesa del menú queda viva detrás de las opciones.

Seis maneras de jugar, desde un mismo menú

Arcade abre el selector de campaña o infinito; el resto entra directo a la dificultad o a la partida.

arcade - campaña

Niveles con jefes

3 a 5 puntos para pasar de nivel. Jefe cada 5, titán cada 10. Se guarda al empezar cada nivel.

arcade - infinito

Sin niveles ni jefes

El ritmo sube cada 30 s. Termina sin vidas. Récores propios.

jefes

Solo jefes

Uno detrás de otro, cada vez más duros. El récord cuenta jefes.

desafío diario

Un intento por día

Misma semilla para todos. Sin reinicio ni continuar.

2 jugadores

Local

Partido a 5. Cada uno su mitad de la pantalla o su mando.

retro - secreto

Retro y Pong 1972

Vista cenital en pixel art y un Pong clásico escondido.



JUGAR Arcade, desafío diario, jefes y 2 jugadores.



¿CÓMO QUERÉS JUGAR? El selector de arcade recuerda la última elección.

02 - modos - infinito (v8.14)



modo 08 El HUD muestra el ritmo, los cuadritos hasta el próximo y el tiempo jugado.



2 jugadores P1 abajo, P2 arriba.



dificultad Fácil, normal o difícil.

Infinito, en detalle

ritmo	Sube cada 30 s con la pelota en juego, hasta 60. Mueve velocidad, CPU, amenazas, potenciadores, color de la grilla y música.
amenazas	Bloques desde el ritmo 3, drones desde el 4, meteoritos desde el 6, agujeros negros desde el 8 y portales desde el 11.
fácil	El escudo se recarga cada 2 subidas de ritmo.
récord	Pestaña "infinito": puntos, con desempate por tiempo.
retro	Mismo selector y mismo HUD.

Dificultad

nivel	vidas	reloj	extra
fácil	5	75 s	escudo · vida cada 5.000
normal	3	45 s	vida cada 10.000
difícil	3	45 s	CPU rápida

Una paleta, una bola y todo lo que se mete en el medio

Metele puntos a la CPU para pasar de nivel: 3 en los primeros, 4 desde el nivel 3 y 5 desde el 7. Perdés una vida si una bola cruza tu arco o se acaba el tiempo.

tiempo

45 s que se estiran

75 en fácil. +10 s por punto y +0,5 s por golpe.

vidas

Se recuperan jugando

♥, cada 10.000 puntos, nivel limpio, jefe vencido, combo. Máximo 7.

escudo

Solo en fácil

Salva una bola por nivel en tu arco.

imán

Tiros con rebote

La bola sale según cómo llegó, dónde quedó y hacia dónde te movés.

Controles

táctil

- Arrastrá el dedo; tocá para soltar el imán.
- Mesa girada: eje en pantalla o arrastre.

mando

- Cruceta o stick analógico.
- Doble toque impulso · gatillos turbo · A imán.

teclado y mouse

- A D o ← → · mouse absoluto.
- Espacio imán · P pausa · M sonido.

remoto de tv

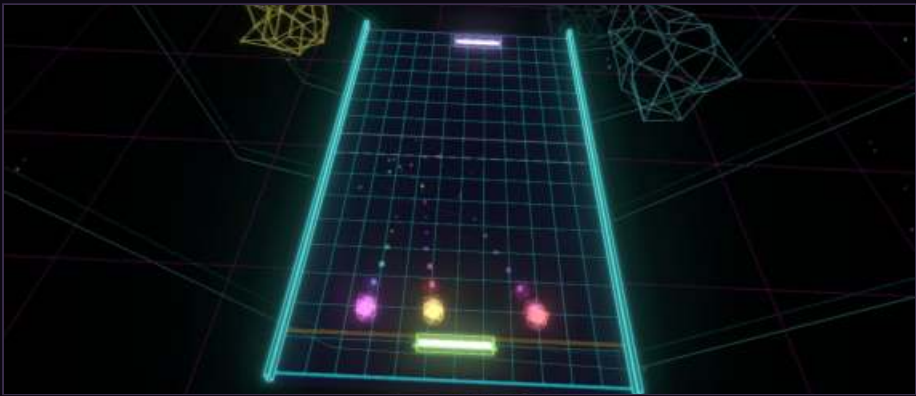
- Cruceta para jugar y navegar.
- OK para elegir.



ajustes - controles Mapa del mando y del teclado.

03 - Potenciadores

Potenciador	efecto	desde
	Paleta larga x1,5	nivel 1
	Vida extra	nivel 1
	Súper paleta x2	nivel 2
	Imán: atrapa hasta 3 bolas	nivel 2
	Puntos dobles 10 s	nivel 3
	Segunda paleta que frena disparos	nivel 3
	Bomba: vuela todas las bolas	nivel 5
	Paleta gigante x2,5	nivel 6
	Bola gigante que explota a los 7 s	nivel 8



frenesi Desde el nivel 8: cada golpe multiplica las bolas, borra los drones y no perdés vidas.

03 - Amenazas por Nivel

desde	amenaza	qué hace
nivel 3	Bloques	Se rompen y suman puntos; a veces esconden monedas.
nivel 4	Drones	 tirador ·  kamikaze 7+ ·  enjambre 9+ ·  escudo 13+
nivel 5	Jefe	Cada 5 niveles, con nombre, música y ataques propios.
nivel 6	Meteoritos	La mira marca dónde caen; nunca en tu fila.
nivel 8	Agujeros negros	Curvan la bola y la despiden en otra dirección.
nivel 11	Portales	Teletransportan la bola.

Colores de los ataques de jefe

 rojo aturde ·  celeste te vuelve lento ·  amarillo quita segundos ·  violeta roba la bola ·  verde son bolas falsas ·  naranja te empuja.

Secretos

Bola negativa (7+): invierte los colores 10 s. Combo: una bola que choca con 2 distintas da una vida. Ataque final: cuando tu fila se pone roja, salí de la zona marcada.

04 - Progresión

Siempre hay algo para ganar, aunque pierdas

Monedas, skins, logros y misiones, con una dificultad que se ajusta sola sin salirse de la que elegiste.

dificultad adaptativa

±18 % dentro de tu banda

Perder una vida afloja la CPU; un nivel limpio y rápido la sube.

continuar

Hasta 3 por partida

100, 200 y 300 monedas. Cuenta de 10 s con su propio tema.

monedas

Para skins y para seguir

Niveles, jefes (+15 con titán), monedas ocultas y logros.

racha diaria

Volver tiene premio

Cada día seguido suma monedas al entrar.



nivel superado Bono de nivel y de tiempo, vidas y monedas.



same over Si entra en el top 10, se cargan tus iniciales.

04 - colección y récords



skins 53 skins de interfaz, paleta, bola y mesa, más sets. Común 800, rara 2.000, épica 5.000; legendarias y secretas se ganan.



Logros 50 logros en bronce, plata y oro, algunos con skin de premio.



misión Del día y de la semana, con la racha arriba.



récords Top 10 de arcade, jefes e infinito.

tienda

Ofertas que rotan por día, con descuento.

bestiario

Cada jefe vencido queda con su nombre, su forma y su tema; se ve girando en el visor.

OPPERNE

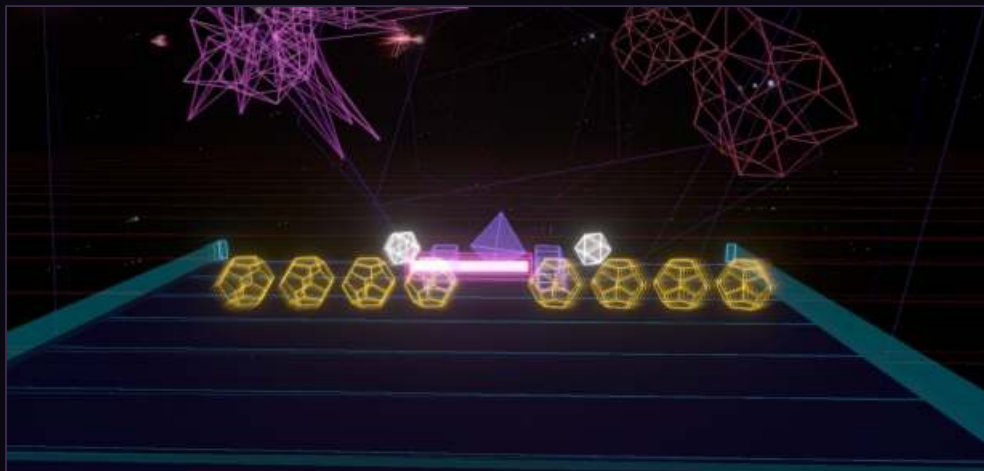
Al empezar cada nivel. En Android, también en la copia de seguridad del sistema.

online

Ranking mundial y por país, para el lanzamiento con servidor.

Jefes, gigantes y titanes

Tres escalas de enemigo grande, todas procedurales: cada partida arma su nombre, su forma, sus ataques y su tema.



Jefes · cada 5 niveles

Anillos, serpiente, fortaleza o poliedro mutante, con fases y barra de vida. Al vaciar cada fase se abre el remate: frenás la aguja en el centro para un tiro fuerte. El jefe Ω, más duro, da una skin especial. Mueren al ritmo de la música.



Gigantes · con extremidades

Coloso, araña, hecatónquiroy tótem: rompés las extremidades para exponer el núcleo y después les metés puntos. 3 variantes cada uno, que se mezclan entre sí.

gigante	variantes	gigante	variantes
coloso	titán blindado · esqueleto de anillos · obelisco de cristal	hecatónquiroy	manos del abismo · kraken · brazos de fábrica
araña	araña mecánica · escorpión · cangrejo	tótem	máscara · poste de caras · forja

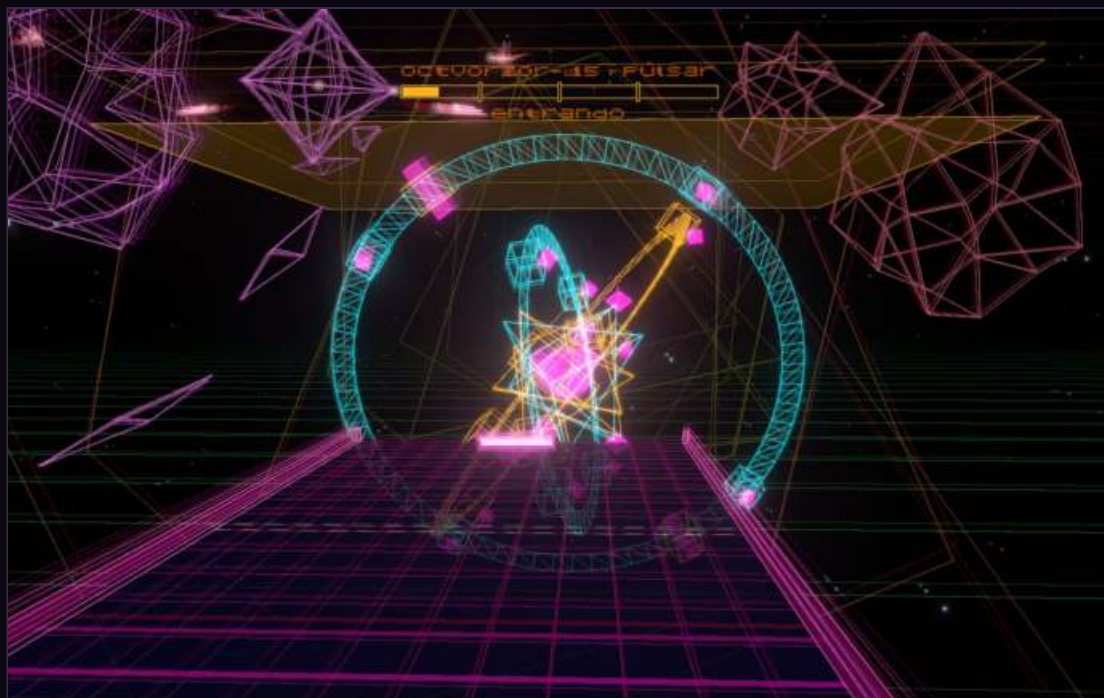
05 - enemigos - titanes

Titanes: la pelea grande de cada diez niveles

Un titán no entra en la mesa: flota detrás del arco rival, gigante. Para dañarlo hay que meter la bola por la mira de su arco, romper las sondas que baja y cerrar cada etapa con un remate.

Cuándo aparece

Niveles 10, 20, 30... de la campaña y el 2.º, 4.º, 6.º jefe del modo jefes. No en infinito. 99 s de nivel, doble de puntos y 15 monedas extra.



averta - titán La cámara arranca detrás de tu paleta y sube hasta encuadrar mesa y titán.

Tamaño, comparado (unidades del juego)

Mesa (ancho)		9 u
Jefe común		~6 u
Gigante		13-20 u
Titán		40-52 u

05 - titanes - la batalla

Etapa por etapa

01	02	03	04	05
Presentación Cartel con nombre procedural y epíteto. Suenan las intros del tema.	Etapa 1 Dos miras ámbar en el arco (tres en fácil). Un gol por la mira manda la bola como cometa al punto débil.	Etapa 2 Las miras cambian de carril cada 7,5 s (5,5 s en difícil). Bajan sondas: 2 golpes cada una.	Etapa 3 Cada rotura: escombros, cámara lenta de 2,4 s y sacudida. La cámara no se mueve.	Núcleo Último punto débil y remate. Cae en una cadena de explosiones.

Cuatro familias, ocho formas



Pulsar

núcleo variable

Núcleo raro dentro de 2 a 4 anillos en cardán, armillar o saturno.

láser · ráfaga · gravedad → eclipse



Solem

pila de losas · espina · cumbre flotante

Torres de pocas piezas grandes, livianas y fáciles de leer.

meteoros · ráfaga · invertir → red total



Bastión

estrella · constelación · fractal

Torretas abstractas unidas por haces. Nunca circular.

ráfaga · láser · espiral → cañón mayor

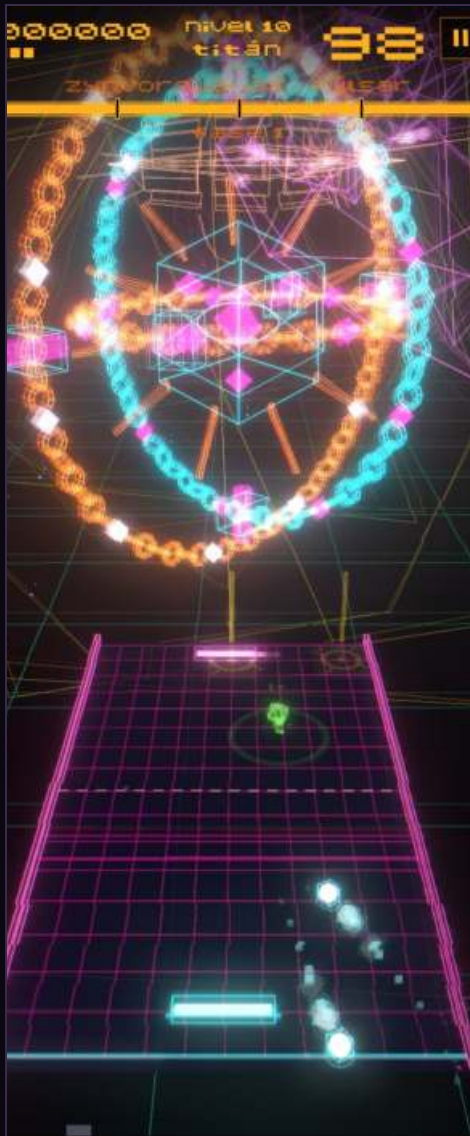


mente enjambre

capas variables

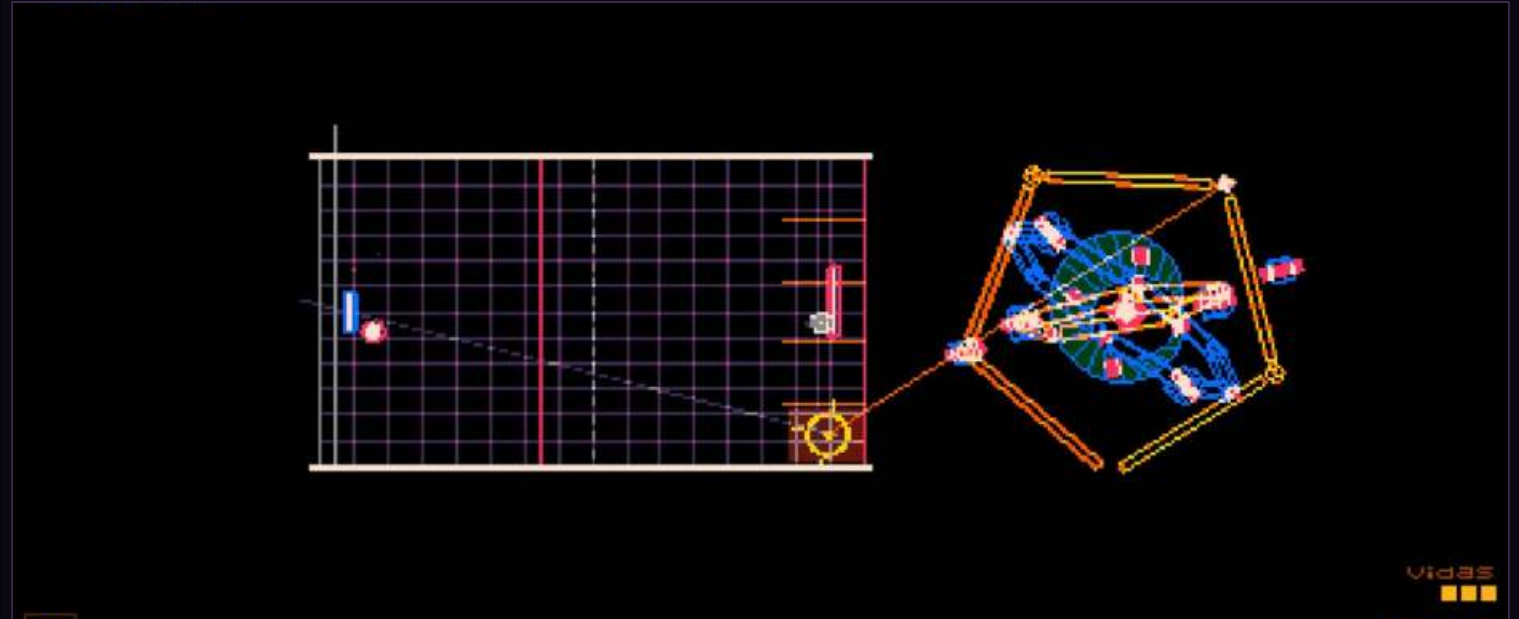
Caparazón, corazón, púas y un enjambre alrededor.

espiral · ráfaga · meteoros → colapso



Vertical El titán sube y se aleja para entrar entero.

05 - titanes - en cada Pantalla



retro En la vista retro se dibuja desde arriba, con los mismos avisos y en el mismo orden.

Velocidad (v8.13). La cámara del titán deja la mesa un 28 % más chica en pantalla. Con el titán, pelota y CPU van un 25 % más rápido: en pantalla se ve igual que con un jefe común.

Música del titán

Drum n' bass y jungle épicos por secciones: tambores grandes y metales graves en la presentación y cada rotura, dnb en la etapa 1, jungle en la 2, medio tiempo épico en la 3 y la fusión en el núcleo. El primer titán desbloquea la radio titán.

Hiperciclo: la mesa se enrolla en un tubo



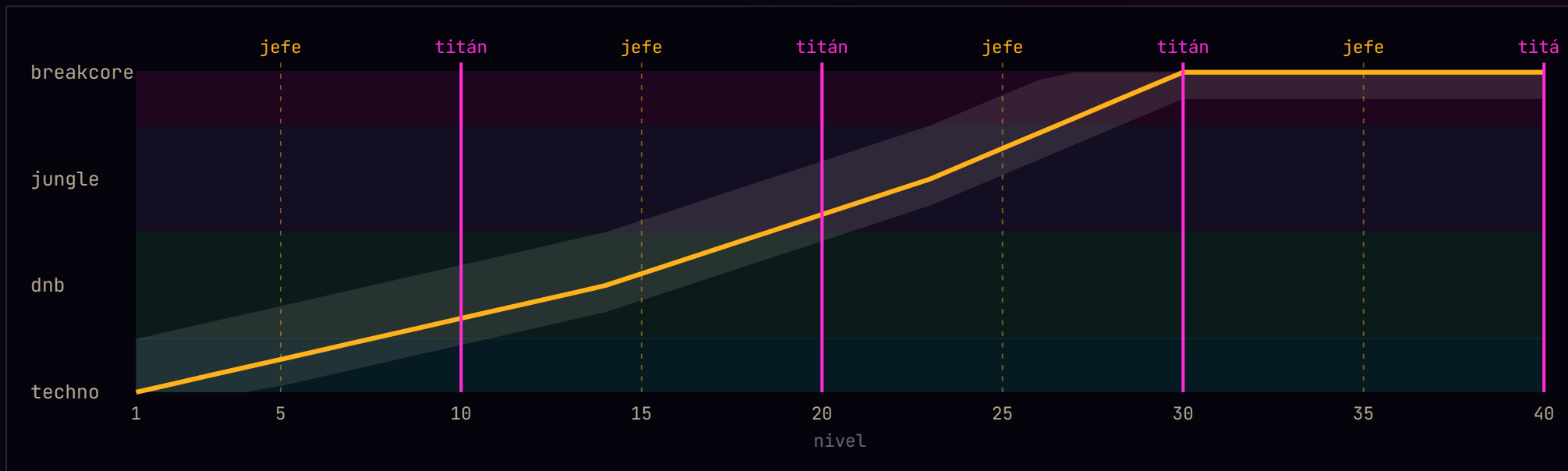
stage bonus Tu paleta recorre el aro; las pelotas llegan desde el fondo del túnel.

De vez en cuando, al pasar de nivel, la mesa se enrolla en un tubo a toda velocidad. Hay que sobrevivir con tu energía y sumar todo lo posible.

cuándo	Al azar, ~1 de cada 8 niveles, con una cinemática continua que cierra en el drop.
energía	Tiro -10 %, kamikaze -20 %, gol -15 %, reparación +25 %. Sin energía termina; nunca quita vidas.
puntos	Combo ×4, hasta 7 pelotas y monedas del tubo en el pago final.
drones	Tirador, kamikaze y escudo dentro del tubo.
control	Arrastre o circular, con cámara actual, cercana o que acompaña.
música	Techno propio a 148 bpm.
retro	En wireframe, con el mismo flujo.

Una banda de sonido que se arma mientras jugás

Todo se sintetiza en vivo. Cada partida tiene su semilla, el género viaja con el nivel y se mezcla como un DJ, con transiciones de 16 compases.



■ techno 124-130 bpm · 13 niveles ■ drum n' bass liquid 170-175 · 9 niveles ■ jungle · 7 niveles ■ breakcore · hasta ~190 ■ banda adaptativa: +½ tramo si vas bien, -¼ si cuesta

jefes

Un tema por jefe

166-176 bpm, escala propia y melodía estilo consola de los 90.

titanes

DnB + jungle épicos

Por secciones: tambores y metales en cada rotura, dnb, jungle, medio tiempo y fusión.

estilos

Moderno · pocket 4-bit · chiptune

Moderno mezcla un color 8-bit; los otros pasan todo a sonidos de consola.

vibración

Al ritmo

Por capas en Android: bombo, caja y agudos, cada una configurable.

07 - rocola y radios

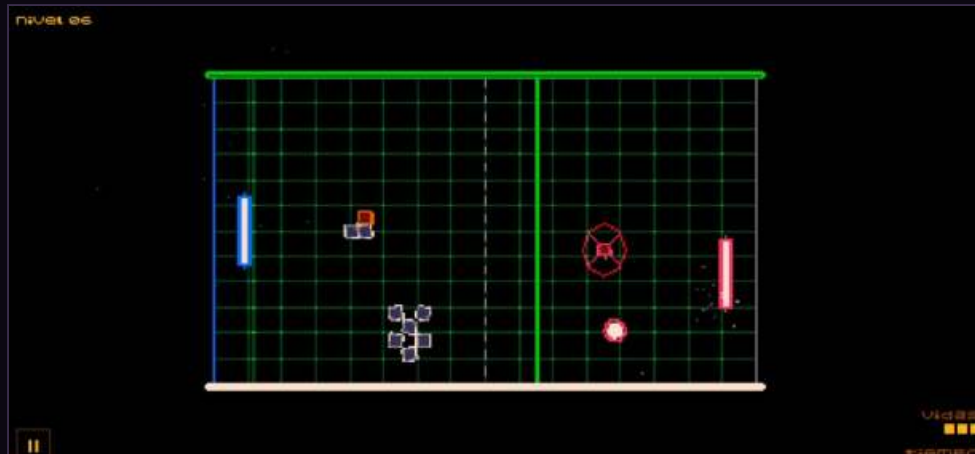


rocola Tus temas de jefe y las radios, con reproductor en vivo.

Cada tema de jefe vencido queda en la rocola: suena en vivo con la estructura de 3 minutos (intro, desarrollo, quiebre, final) y se descarga en MP3 con su portada, en los tres estilos.

radio	qué pasa	se gana
deriva	techno	al escucharlo en partida
fractal	drum n' bass	al escucharlo en partida
enjambre	jungle	al escucharlo en partida
singularidad	breakcore	al escucharlo en partida
titán	tema de los titanes en loop	con el primer titán

El mismo juego, visto desde arriba en pixel art



retro - nivel es La misma partida, en cámara cenital.



menú retro Arcade, diario, jefes, 2 jugadores y paletas.

Cómo se desbloquea: 3 piezas

Pieza 1

Jefe en difícil sin que te anoten

Pieza 2

Rally de 60 golpes seguidos

Pieza 3

El asteroide dorado: raro y fugaz, desde el nivel 8

Detalles

unidad	Misma información, mismo orden y mismos avisos que la 3D.
giro de mesa	$\pm 90^\circ$, y el juego se reencuadra.
hud	Columnas a los costados; el bloque del jefe arriba a la derecha.
titanes	Desde arriba, fuera de la mesa.
pong 1972	Secreto: código Konami en el menú retro o vencer un jefe en vista retro.

Una sola interfaz para el dedo, el mando y el remoto



ajustes Sonido, vibración, video, imagen, juego y general.

Ventanas

Pestañas con L1/R1

Si no entran, pasan a una segunda fila.

idiomas

es · en · pt

También los carteles 3D. Textos largos en dos líneas.

tv

Layout propio

Todo con la cruceta, sin textos táctiles.

video

Resolución dinámica

Se adapta a la pantalla; contador de fps y efectos configurables.

comfort

Menos movimiento

Asistencia de giro, interfaz calma y sacudidas opcionales.



Vertical La cámara se acomoda al teléfono.

De v6.9 a v0.8.25

Lo que cambió en cada versión, contado desde el jugador. Resaltadas, los hitos.

v0.8.25	Los titanes vencidos ya no se borran del bestiario al reabrir el juego. La etapa 1 del titán entra en drum n' bass al terminar la presentación. Portada del PDF sin capas transparentes. enemigos · música
v0.8.24	Visor 3D de enemigos con el motor del juego: girar, inclinar y acercar con mouse, dedos o rueda (base de la wiki). Biblia en PDF mucho más rápida de abrir. enemigos · web
v0.8.23	El titán de anillos pasa a llamarse púlsar. Landing pulida con capturas en calidad ultra, gráfico de tempo en barras y rocola en carrusel con muestras reales del motor. Biblia al día. enemigos · web · música
v0.8.22	Código de la versión completa corto (AP-XXXX-XXXX-XXXX). Landing en español e inglés, ficha del juego, botón fijo en el teléfono, privacidad y datos para buscadores e IA. web
v0.8.21	Frenesí a la mitad (10 s). FPS más adentro de la pantalla. Arreglos de textos que se pisaban en la landing y en el HUD. juego · interfaz · web
v0.8.20	Demó web hasta el primer titán, con pantalla tranquila de fin de la demo, y donaciones (Ko-fi y Cafecito) que liberan el juego completo. web
v0.8.19	Juego equilibrado: pelota ×1,15, tope ×1,95 y meteoritos de a 3. Escudo por dificultad (normal: cada 15.000 puntos). Sin franjas de cine, sin portal de anillos y lo online oculto. Nueva numeración beta 0.8.x. enemigos · juego
v8.18	Vuelta a la velocidad y la música de jefes de la v8.16 (se descartó la v8.17). Menú debug con flechas ◀ ▶ táctiles y opciones que dan la vuelta. interfaz

v8.17	Prueba descartada: jefes con curva de velocidad más suave y tema que subía con las fases. enemigos · música
v8.16	Créditos y menciones con el nombre completo del autor: Daniel J. Campos Lozada. interfaz
v8.15	Biblia del juego en PDF y HTML, pitch para comunidad y prensa (es · en) y el titán "golem de roca" pasa a llamarse gólem. interfaz
v8.14	Modo infinito: sin niveles ni jefes, el ritmo sube cada 30 s. Selector de campaña o infinito al tocar arcade, en 3D y en retro. juego
v8.13	Titán más ágil (pelota y CPU ×1,25). Música sin neuro: tema del titán en drum n' bass + jungle épicos y radio titán. enemigos · música
v8.12	Textos largos en dos líneas en todo el juego. Menú de debug con la lista de enemigos por categoría. interfaz
v8.11	Titanes: 4 familias y 8 formas procedurales, batalla por etapas con miras y sondas. Música adaptativa a cómo jugás. enemigos · música
v8.10	Cuarto género, breakcore. Radios en la rocola. Dificultad adaptativa por rangos. Hiperciclo más lleno. música · hiperciclo · juego
v8.9	Las cinemáticas se saltan manteniendo presionado. El cilindro pasa a llamarse hiperciclo. interfaz
v8.8	Fondo: nodrizas con movimiento más orgánico; fuera la familia "anillo". juego

v8.7	Anuncios y compras fuera de la beta: la app se cerraba al abrir en un POCO F6. android
v8.6	Primer intento de arreglar el cierre al abrir en algunos teléfonos. android
v8.5	Armado con Gradle, AAB para Play, target 36. Continuar gratis con video (preparado). android
v8.4	Estudio NoamDan y paquete nuevo. Build de tienda sin debug. Hiperciclo en wireframe en retro. android · retro
v8.3	Tubo del hiperciclo más largo. Cuenta de continuar al ritmo de su propio tema. hiperciclo · interfaz
v8.2	Cámara del hiperciclo elegible: actual, cercana o acompaña. hiperciclo
v8.1	Rocola sin esperas. Control del hiperciclo: arrastre o circular. música · hiperciclo
v8.0	Hiperciclo con barra de energía propia; termina sin energía, nunca quita vidas. hiperciclo
v7.9	Cinemática del hiperciclo en un solo plano continuo. Drones dentro del tubo. hiperciclo
v7.8	Techno propio del hiperciclo a 148 bpm, con drop sincronizado. hiperciclo · música
v7.7	Ventanas mejor alineadas, hiperciclo más frenético, mouse absoluto, vibración al ritmo. interfaz · hiperciclo