

> biblia del juego · v0.8.27

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	versioncode	plataformas	idiomas	actualizada
0.8.27	63	web · android · tv	es · en · pt	12 de octubre de 2026

contenido

Qué hay en esta biblia

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

01 **El juego** — listo
concepto, pilares, plataformas y estado

02 **Modos de juego** — listo
campaña, infinito, jefes, diario, 2 jugadores, retro

03 **Cómo se juega** — listo
controles, potenciadores y amenazas

04 **Progresión** — listo
dificultad adaptativa, monedas, skins, logros y récords

05 **Enemigos** — listo
jefes, gigantes y titanes

06 **Hiperciclo** — listo
el stage bonus en el tubo

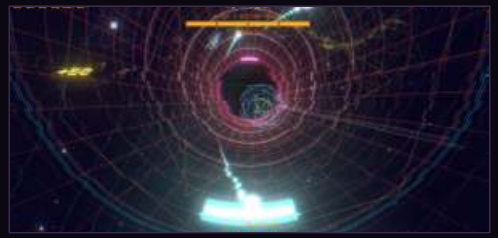
07 **Música procedural** — listo
géneros por nivel, temas, rocola y radios

08 **Modo retro y secretos** — listo
vista cenital, piezas y Pong 1972

09 **Interfaz y accesibilidad** — listo
ventanas, idiomas, TV, vertical y horizontal

10 **Historial de versiones** — listo
de v6.9 a hoy






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	0.8.27 · versionCode 63
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.

02 · Modos de juego

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. Récords 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.



ritmo 09 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

03 · CÓMO SE JUEGA

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.

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

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

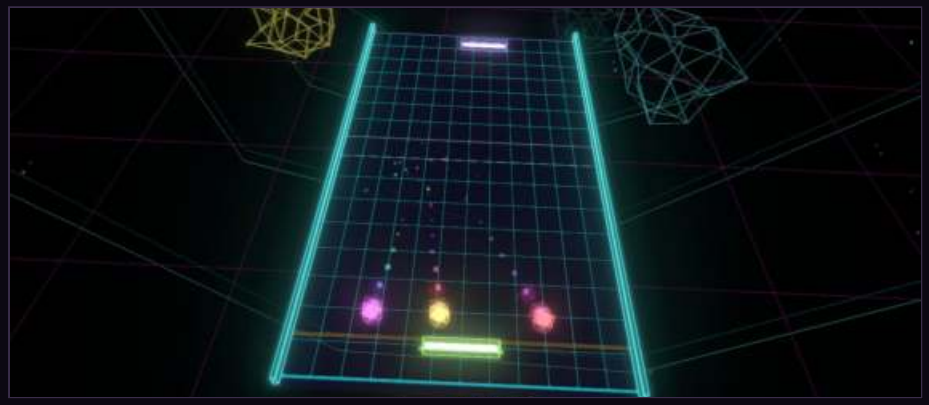
remoto de tv
- Cruceta para jugar y navegar.
- OK para elegir.



ajustes · controles Mapa del mando y del teclado.

03 · Potenciadores

Potenciador	Efecto	Desde
L+	Paleta larga ×1,5	nivel 1
♥	Vida extra	nivel 1
L++	Súper paleta ×2	nivel 2
MAG	Imán: atrapa hasta 3 bolas	nivel 2
X2	Puntos dobles 10 s	nivel 3
DBL	Segunda paleta que frena disparos	nivel 3
B	Bomba: vuela todas las bolas	nivel 5
XL	Paleta gigante ×2,5	nivel 6
BIG	Bola gigante que explota a los 7 s	nivel 8



frenesí 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.

Monedas

Para skins y para seguir

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

Continuar

Hasta 3 por partida

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

Racha diaria

Volver tiene premio

Cada día seguido suma monedas al entrar.



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



Game 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.



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

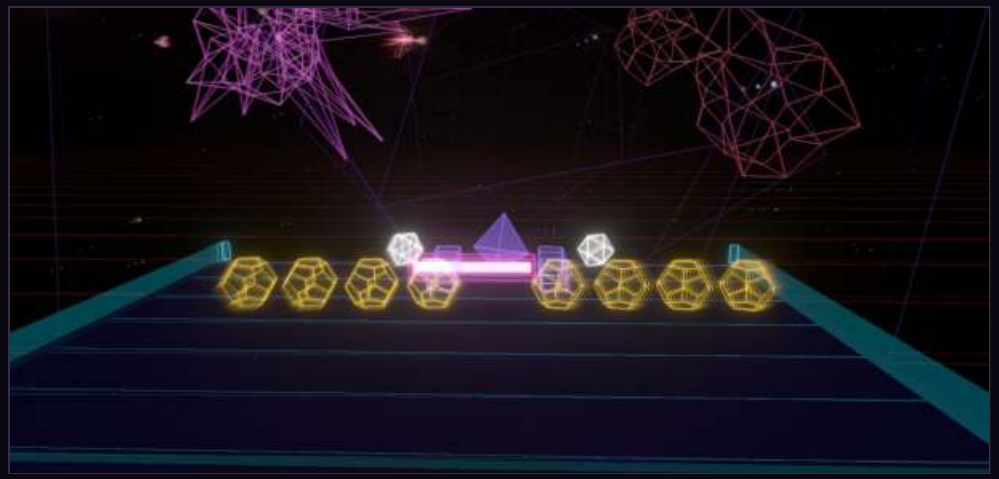


récords Top 10 de arcade, jefes e infinito.

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.
guardado	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, hecatónquiro y 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	hecatónquiro	manos del abismo · kraken · brazos de fábrica
araña	araña mecánica · escorpión · cangrejo	tótem	máscara · poste de caras · forja

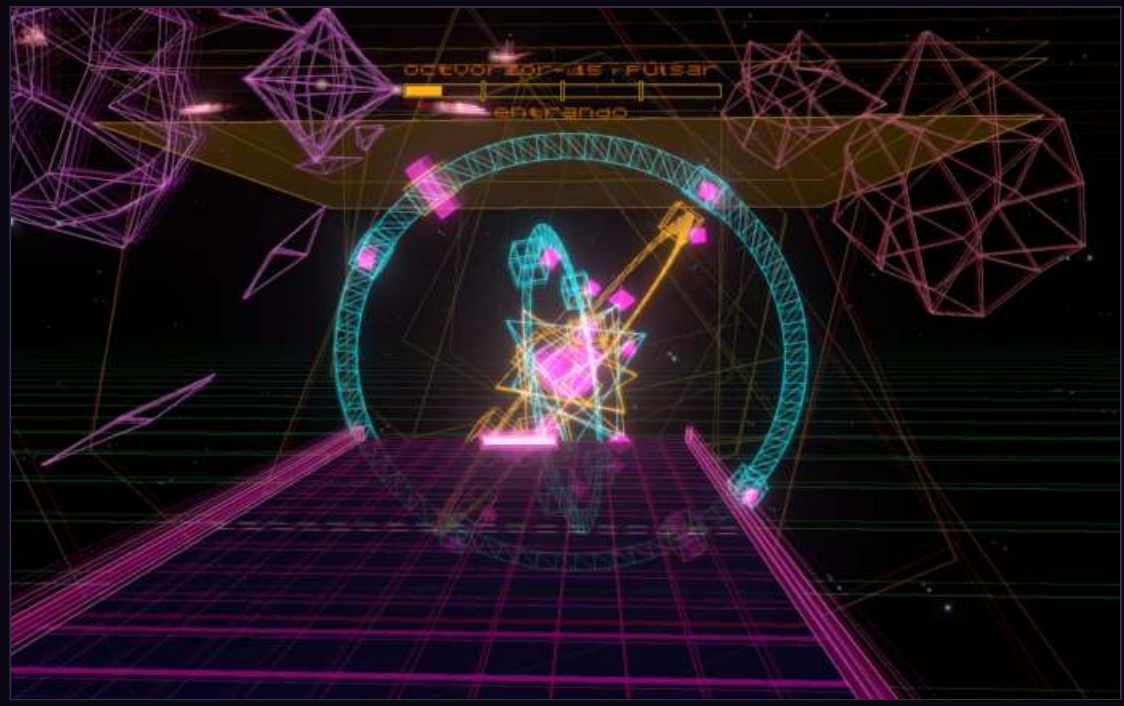
05 · enemigos · titanes

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.

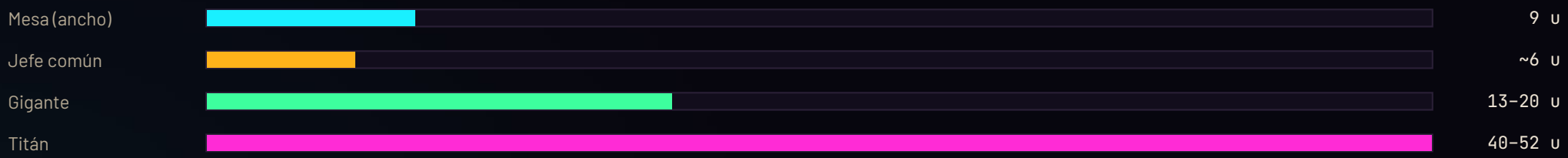
Cuándo aparece

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.



alerta · titán La cámara arranca detrás de tu paleta y sube hasta encuadrar mesa y titán.

Tamaño, comparado (unidades del juego)



Etapa por etapa

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

Cuatro familias, ocho formas



púlsar

núcleo variable

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

`láser · ráfaga · gravedad → eclipse`



gólem

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`

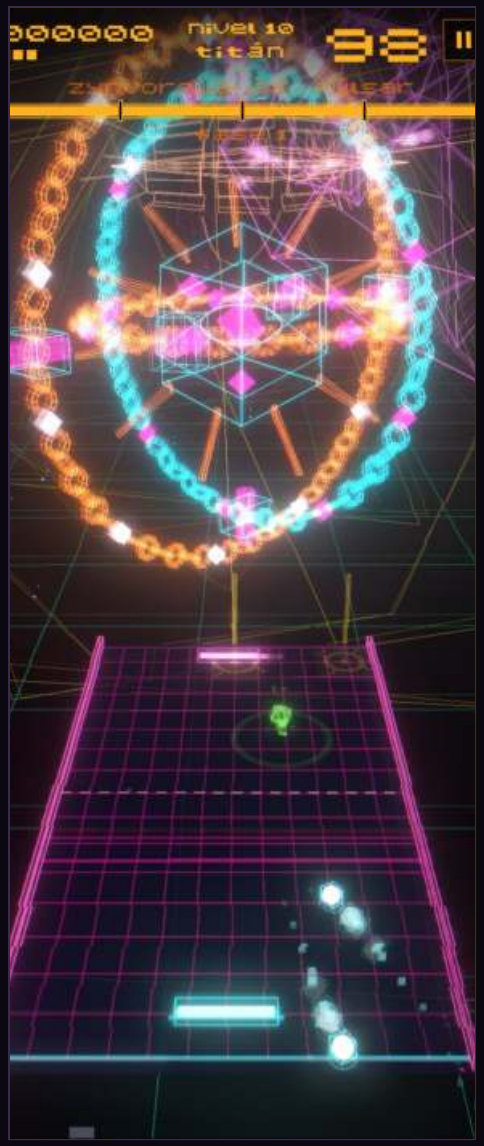


mente enjambre

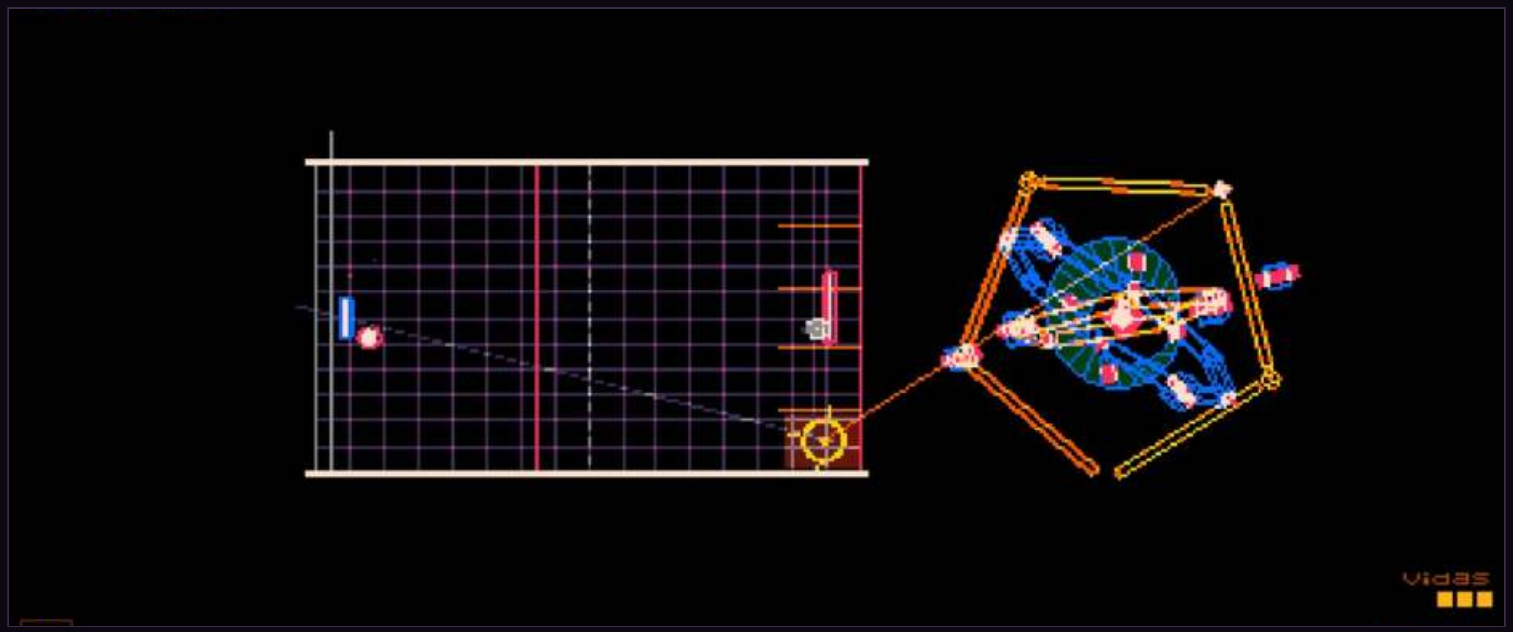
capas variables

Caparazón, corazón, púas y un enjambre alrededor.

`espiral · ráfaga · meteoros → colapso`



vertical El titán sube y se aleja para entrar entero.



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.

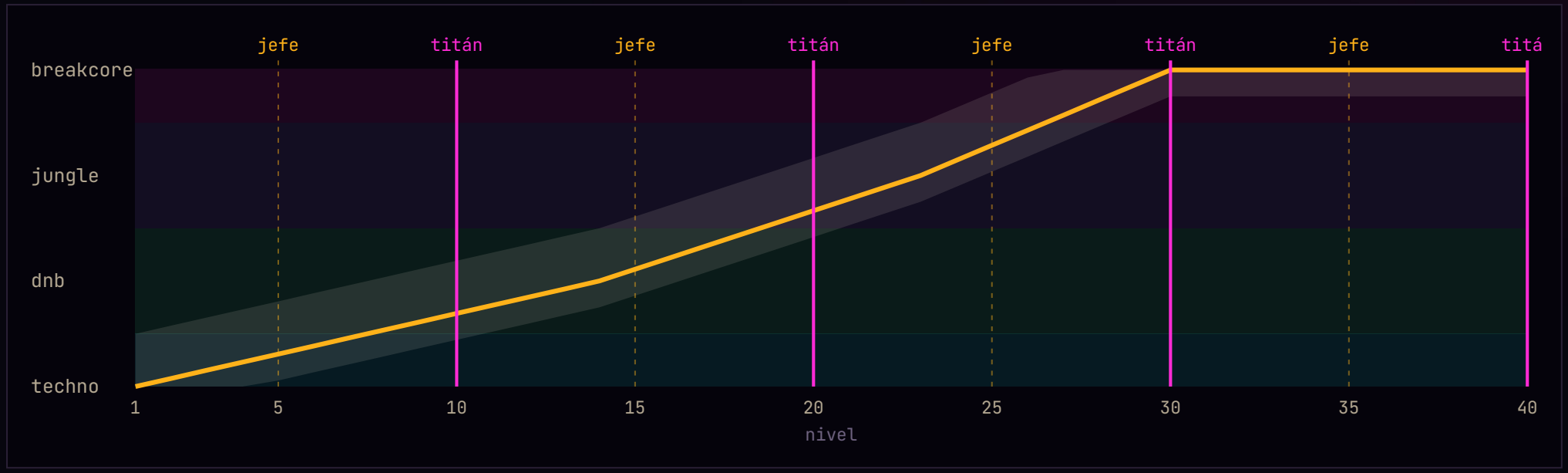
De vez en cuando, al pasar de nivel, la mesa se enrolla en un tubo a toda velocidad. Hay que sobrevivir con tu energía y sumar todo lo posible.

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.

07 · música procedural

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

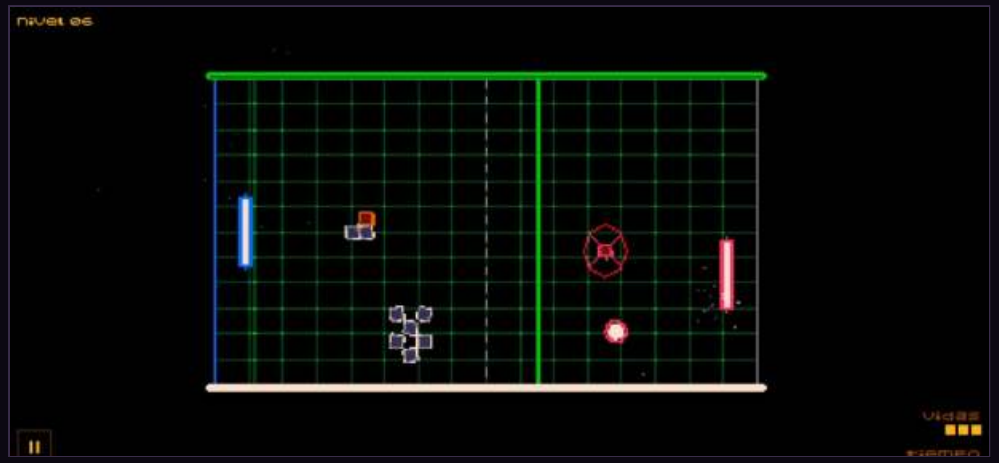


rocola Tus temas de jefe y las radios, con reproductor en vivo.

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 06 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	±90°, 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.

confort
Menos movimiento
Asistencia de giro, interfaz calma y sacudidas opcionales.



vertical La cámara se acomoda al teléfono.

10 · historial de versiones

De v6.9 a v0.8.27

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

v0.8.27 Pie de la web, la wiki y la prensa con el logo pixel de NoamDan y contacto en noamdan.com. Créditos con el email público y © a nombre de Daniel J. Campos Lozada · NoamDan. Datos para buscadores e IA vinculados con noamdan.com.
`web · interfaz`

v0.8.26 La web sale publicada en asteroidpong.online (Cloudflare Pages): demo, wiki y kit de prensa. Donaciones en "muy pronto" hasta conectarlas.
`web`

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 Demo 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 Titán 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`