

Mecánicas TimeSpin:

### **-Lobby**

El lobby es una sala dentro de un museo a la que se unen los 4 jugadores tanto al inicio de la partida como después de cada ronda.

En ella, los jugadores se pueden mover libremente dentro del espacio predefinido (tipo la nave de inicio del Among Us) e interactuar con una pantalla en la que se encuentran los 5 minijuegos disponibles para realizar una votación entre todos los participantes y elegir el primer minijuego a jugar. Una vez se realiza esa primera prueba, se vuelve al lobby y se realiza una nueva votación, sin posibilidad de votar el minijuego que se ha jugado previamente. Una vez todos los jugadores estén en el lobby y listos para comenzar, disponen de 45 segundos para realizar esa votación. En caso de empate entre algunos de los minijuegos, la prueba se elige de forma aleatoria.

**Estética del museo:** Un ambiente amplio con vitrinas, estatuas o reliquias de diferentes épocas históricas para reflejar la temática del juego. Cada sección está inspirada en las épocas que se visitarán en los minijuegos, como la Prehistoria, Egipto, Edad Media, etc.

**Movilidad libre:** Los jugadores pueden moverse libremente por el lobby, explorando las reliquias o interactuando con diferentes elementos mientras esperan la votación.

**Indicadores de jugadores:** Los jugadores pueden acercarse a la pantalla central para realizar la votación.

En el centro del lobby hay una pantalla interactiva donde todos los jugadores podrán votar por el próximo minijuego. La pantalla muestra las opciones restantes, destacando aquellos minijuegos ya jugados para evitar votos repetidos, también muestra la clasificación de los jugadores.

**Animación de votación:** Al interactuar con la pantalla, cada jugador puede seleccionar su voto de manera visual apareciendo en la pantalla gigante del museo un contador de votos en cada minijuego.

Arriba en el centro de la pantalla aparece un contador con el tiempo restante para votar el minijuego, está la opción de que el jugador puede no votar para ninguna prueba.

Además se añade una mecánica de teletransporte tanto a la lobby principal como a la lobby de los distintos minijuegos, esta mecánica es una transición a través de un portal en el museo, como si usaran una máquina del tiempo, dando coherencia a la historia del juego.

### **- Minijuegos**

**Prehistoria:** Hacer un mapa ambientado en la prehistoria en el que haya 9 agujeros de tierra de la cuál salgan dinosaurios o algún otro tipo de enemigo, con el fin de que el primero que le dé a ese enemigo gana puntos (la mecánica sería clickando y moviéndose) (crear mapa, enemigo y el mazo para golpear). Se incluyen distintos tipos de dinosaurios, el velociraptor que es más rápido y más difícil de golpear otorga 2 puntos, un T-Rex que en vez de un golpe es necesario darle 2 y otorga 3 puntos y un dinosaurio base que otorga 1

punto. La aparición en los agujeros y del tipo de dinosaurio es aleatoria. Este minijuego tiene la duración de 1 minuto. A un lado de la pantalla debe aparecer el **tiempo restante** y los **puntos** que lleva el jugador.

**MECÁNICAS PROGRAMACIÓN:** Generación aleatoria de los dinosaurios (lista de 9 posiciones). Cada tipo de dinosaurio (3 tipos) estará un tiempo distinto asomado. Mecánica de movimiento y comprobar la distancia del jugador al dinosaurio: si hace pincha en el dinosaurio estando a una distancia inferior a X, lo golpea, desaparece y se le suman puntos.

**Egipto:** Diseñar el **interior de una pirámide** en la que los jugadores tienen que sobrevivir al ataque de momias, una especie de **battle royale** en la que se otorgan puntos en función al puesto que obtengas. Para hacer más divertido y para que vaya siendo más difícil a medida que pasa el tiempo, el espacio se cierra poco a poco y aparecen más momias. También se incluyen trampas típicas que hay en las pirámides(desarrollar mapa, **momias, trampas e items utilizables**)(mecánicas, moverse e interactuar con objetos). A medida que aparecen más momias, se cierra el espacio y hay trampas, se muestra un mensaje por pantalla indicando lo que está sucediendo. Duración de 2 minutos

**MECÁNICAS PROGRAMACIÓN:** Mapa compuesto por casillas, en las que aparecen pinchos cada X tiempo. Programar comportamiento de los enemigos, como es un "laberinto" utilizar algoritmo de búsqueda (Hill-Climbing?). En determinados momentos añadir una momia más. Mecánica de movimiento

**Medieval:** El mapa es el patio de un castillo medieval. El mapa es un cuadrado con un espacio a cada lado del mapa para cada uno de los jugadores. Este minijuego consta de que por el patio del castillo van apareciendo distintos objetos de forma aleatoria y los jugadores deben cogerlos y llevarlos a su lado del mapa para puntuar. Esos objetos pueden ser robados por otros jugadores por lo que el jugador puede optar por realizar distintas estrategias. Los objetos a recoger son espadas, de bronce 1 punto, de plata 2 puntos y de oro 5 puntos. Solo se puede coger un objeto a la vez. Los puntos se otorgan a medida que se introducen los objetos en el recinto de cada jugador, la prueba dura 1 minuto. Dentro del mapa también se introducen obstáculos, como pueden ser carros de mercadillo antiguos o barriles para aumentar el nivel de la prueba. (desarrollar mapa y objetos)(mecánicas, moverse, coger y soltar objeto).

**MECÁNICAS PROGRAMACIÓN:** Generación aleatoria de las espadas a lo largo del mapa. Mecánica de recoger y almacenar en los refugios. Mecánica de robar. Mecánica de movimiento

**Maya:** Desarrollar una jungla con decoración a los lados, como pueden ser árboles o templos maya en la que se hace una carrera de obstáculos a dos vueltas. Se añaden obstáculos con los que chocarse y agujeros por los que el jugador se puede caer. Gana el que primero llega a la meta obteniendo 15 puntos, el segundo 12, el tercero 10 y el cuarto 8. (Desarrollar el mapa, objetos y obstáculos)(mecánica, moverse, saltar y reaparecer al caer).

**MECÁNICAS PROGRAMACIÓN:** Mecánica de salto y reaparición por checkpoints. Programar movimiento de obstáculos. Mecánica de llegar a la meta. Mecánica de movimiento

**Futurista:** Desarrollar un espacio futurista con plataformas flotantes suspendidas en el mapa. A lo largo de este minijuego se producen alteraciones gravitatorias que hacen que ciertas partes del mapa desaparezcan. Los jugadores deben moverse de manera rápida a

una plataforma que no se va a caer una vez salga el aviso por pantalla de cambio de gravedad. (Diseñar mapa y obstáculos(mecánica, moverse).

**MECÁNICAS PROGRAMACIÓN:** Cambio de gravedad y rotación de los personajes. Desaparición de las casillas (hexágonos).

- Todos los minijuegos dan como resultado una puntuación: cada jugador almacena la suya (fichero de datos) y puede subir de nivel (¿desbloquear personajes?)