

# Sábado

## Theme:

What home means to you (qué significa el hogar para ti)

## Came Summary:

El videojuego trata sobre la vuelta a casa de una pareja, realizando actividades mientras caminan hasta que acabe el día. Se centra en disfrutar de las pequeñas cosas que uno realiza con su pareja cuando no existen las obligaciones.

## Core Mechanics:

- La pareja camina hacia delante automáticamente, dirección al hogar.
- Se centra en tomar decisiones, pulsar la decisión en un menú de 'X' acciones. Ninguna acción es mala.
- Aparecen carteles que indican un lugar en el que puedes realizar una actividad. Si los pulsas podéis entrar y disfrutar del paso del tiempo. En ella tomarás alguna decisión.
- Un reloj marca la hora, realizar una actividad hace que pase el tiempo. Ciertos establecimientos estarán cerrados al pasar el tiempo.
- Una barra indica cómo de cerca está la pareja del hogar. Al llegar, tras una decisión final, el juego acaba.

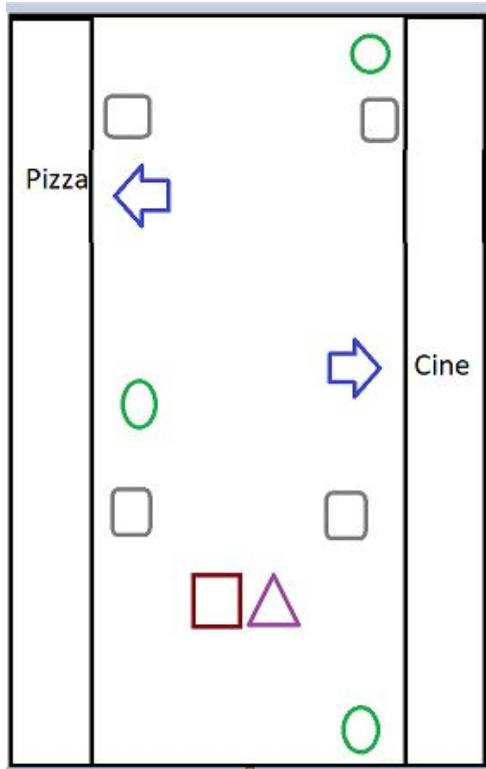
## Gameplay:

Te encuentras esperando a una persona, tu pareja aparece y se acerca a tí. Puedes decidir saludarla o abrazarla. Un reloj marca la 18:00, la pareja comienza a andar hacia delante automáticamente. Carteles señalan establecimientos, delante se encuentra uno de un billar, puedes pulsar el cartel y decidir entrar. Fundido en negro y se muestra cómo han acabado de jugar, puedes decidir echar otra o irte. Cuando decidas irte, la pareja seguirá caminando hacia delante, pudiendo entrar a los establecimientos. Algunos estarán cerrados por el paso del tiempo. Cuando la barra que indica tu posición llega al final, acabas llegando a casa.

## Music:

Música relajante, estilo Zelda: Botw. Sonido ambiente de personas hablando y caminando, sin ser demasiado fuerte. Sonido cuando se despliegan los menús y cuando se toma la decisión.

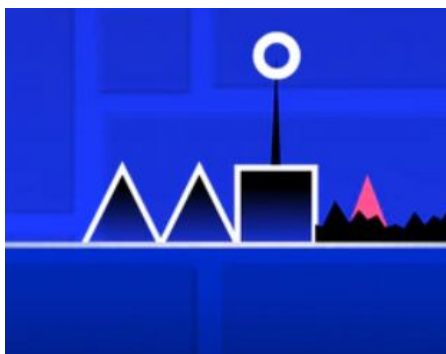
**Art Style:** Centrado en personajes de formas geométricas, muy minimalista. La pareja es un cuadrado y un triángulo. Las demás personas son círculos. Jugará con la iluminación y partículas. Tal vez se utilice un arte minimalista para la ciudad o se representará con formas geométricas.



Muestra cenital del videojuego



Estilo de los menús de toma de decisión (This war of mine).



Estilo de los personajes (Geometry Dash).