**¿Te acuerdas de …?**

**Documento de diseño**

1 Introducción

Aquí se verá detalladamente el diseño del juego ¿Te acuerdas de …? El cual se adaptará a su temática party y familia friendly.

1.1 Concepto de juego

¿Te acuerdas de …? Es un juego de memoria y de agudeza visual, el cual consiste en un concurso dividido en dos partes. En la primera se presenta un video en el que transcurren muchos elementos, la segunda será un modo cuestionario en el que habrá que elegir la casilla correcta para ganar.

1.2 Características principales

El juego se divide en 3 partes :

* Elección de personaje y habilidades: Al inicio se podrá escoger personaje y luego una serie de habilidades que se podrán usar posteriormente.
* Video: Habrá una secuencia de imágenes en las que irán pasando diferentes objetos hasta que lleguen al punto de confundir al jugador y no saber con certeza que ha visto.
* Concurso: Aquí los jugadores tendrán que correr a la casilla correcta asegurándose de estar dentro cuando acabe el tiempo. A su vez, habrá que esquivar las habilidades que pueda emplear el adversario para entorpecer el camino hacia la casilla.

1.3 Género

Es un juego que pertenece al género de agilidad mental, donde se pone a prueba la memoria del jugador y su agilidad visual y motora.

1.4 Público y propósito

El juego está orientado a que sea para toda la familia, ya que puede parecer un juego infantil, hemos decidido que el determinante para que sea apto para un público mayor sea la progresiva dificultad que hará de esta simple idea un verdadero desafío para el usuario.

Lo que lo hace un juego idóneo para pasar un buen rato en grupo, independientemente de la edad del jugador.

1.5 Jugabilidad

La jugabilidad se distribuye esencialmente en la primera y tercera parte del juego:

* Habilidades: al jugador se le plantearán 5 habilidades de las cuales solo podrá escoger 3, haciendo que tenga que meditar sobre las distintas opciones y oportunidades para emplearlas durante la partida.
* Concurso : durante el concurso el jugador podrá desplazarse en todas las direcciones(no hay solo movimientos verticales y horizontales), habrá colisiones entre los distintos jugadores que harán desplazar a los afectados complicando así su camino, y también aquí entran en juego las habilidades previamente seleccionadas, en la que solo se podrá usar una habilidad en el mismo turno.

1.6 Estilo visual

Hemos escogido un estilo visual de dibujo animado, con colores vivos, dentro de lo posible para fantasmas y un cementerio, y formas fácilmente reconocibles.

2 Mecánicas de juego

Aquí se detallará el conjunto de mecánicas que forman el juego, además se explicarán todas las posibles habilidades con una pequeña muestra de como quedarían.

2.1 Flujo de juego

Aquí se contará el desarrollo de una partida del ¿Te acuerdas de…? desde la ejecución del juego hasta la finalización de la partida.

Al iniciar el juego, se mostrará el menú principal con diferentes apartados: Jugar en red, jugar en local, una casilla de opciones que te llevará a otro submenú para modificar el volumen y la opción de salir del juego.

Una vez seleccionada la casilla de iniciar partida, escogeremos personaje, aquí habrá dos bandos: humanos y fantasmas. Tras la elección, llegamos a la de poderes, donde al jugador le aparecerán 5 poderes con posibilidad de que alguno sea exclusivo de su equipo, solo se podrán escoger 3 de estos, una vez seleccionados los poderes vamos directamente al inicio de la partida.

El juego está dividido en dos fases. La primera consta del visionado del video, en el cual aparecerán diferentes personajes con varios objetos distintos, que confundirán al espectador. Una vez se acabe el video, se entrará en la fase del concurso donde el jugador entrará en acción, en función del video y de la ronda aparecerá un número distinto de posibles respuestas, el jugador deberá ir a la casilla correcta, aquí es donde se le saca partido a los poderes escogidos previamente (se desarrollarán posteriormente). Las casillas tendrán un tamaño justo para los dos personajes, para dar lugar a disputa por la posición, entonces las colisiones y las habilidades serán la llave de la victoria.

Cada ronda tiene un tiempo determinado y al acabar las solo el que permanezca en la casilla correcta ganará un bonificación, si el juego se extendiera en un futuro a 4 jugadores se irían eliminando los que estuvieran en la casilla incorrecta.

Una vez acabadas las 5 rondas, se dirá quién es el ganador y posteriormente se regresará a la pantalla del menú principal.



3 Personajes y habilidades

Aquí se desarrollarán los diferentes personajes ya sean jugables o no que hay en el juego. La temática del juego que se potenciará sobretodo en los personajes, siendo de fantasmas contra cazafantasmas. Los personajes jugables serán dos de cada bando, pero habrá más tipos de fantasmas como NPCs.

3.1 Fantasmas

Habrá cuatro fantasmas, algunos de los cuales serán jugables y diferentes, con formas distintas y colores propios, lo cuales denotarán una personalidad propia.

3.2 Cazafantasmas

Habrá dos cazafantasmas distintos que serán jugables y tendrán un arma para atrapar a los fantasmas. Esto esta inspirado en la propia película cazafantasmas.

3.3 Habilidades

Las habilidades se podrán desglosar en tres partes:

* Generales: habrá 3 habilidades que no se diferencian
* Se podrá invertir los controles del contrario
* Poder ralentizar al enemigo
* Empujar al enemigo mucho mas lejos.
* Cazafantasmas
* Podrá atrapar a un fantasma y lanzarlo en la dirección que quiera.
* Expulsa aire de su arma para alejar a su enemigo.
* Fantasmas:
* Espanta de un susto al cazafantasmas hacia atrás
* Es etéreo durante unos segundos.

4 Escenario

Al ser la temática de fantasmas, el escenario será en un cementerio, donde las trampillas serán tumbas, estará todo cercado con vallas y habrá hierbajos saliendo por el terreno. Tendrá un toque oscuro pero alejado de dar miedo.