

## DISEÑO

Inicialmente íbamos a hacer un videojuego de rol ambientado en un instituto, por el tema de tener que estar dirigido a un público en concreto. Sin embargo, luego nos documentamos y encontramos información sobre los juegos que más juegan las chicas de entre 13 y 15 años, y vimos que los gustos no distaban tanto de los chicos. Tras darle muchas vueltas, al final llegamos a la conclusión de que un juego tiene por finalidad entretener y, de esa idea, llegamos a la idea final de nuestro juego: un juego compuesto de juegos.

El juego consiste en superar y vivir aventuras o retos desplazándose por un tablero, en el que hay cuatro zonas, la de selva, la del volcán, la de la nieve y la zona central. Este juego puede ser jugado por una sola persona o por dos, de manera que si juegan dos competirían entre ellas, un jugador empleando los controles de W,A,S,D y otro empleando las flechas.

En el juego se avanza por el tablero mediante un sistema de turnos, al ir avanzando nos vamos encontrando con pequeños retos de ingenio y habilidad y minijuegos que habrá que resolver para poder obtener pasos y así seguir avanzando.

El juego termina cuando nos quedamos sin pasos, pues sin ellos no podemos avanzar y habríamos perdido, en el caso de que jueguen dos personas, pierde el que se haya quedado sin pasos.

El videojuego emplea una vista scroll lateral, el motivo es que queríamos diferenciarnos del resto de nuestros compañeros. Con respecto a las mecánicas o reglas de juego, están elegidas para facilitarnos tanto el tema de la programación, como el de los sprites de personajes. Nuestro juego como no contiene ni puntos de magia, ni de vida, ni ningún tipo de atributo, el hud tiene lo fundamental, una pantalla con un minimapa de dónde se encuentra el personaje y los trofeos que tiene.

