



0. Inicio

Al cargar el juego, mientras carga se muestran los logotipos de TV3 y Triacom



1. Menú principal

5 acciones posibles:

- Silenciar música
- Mostrar instrucciones o '¿Cómo se juega?'
- JUGA - Inicia el juego
- Acceso a Rankings y Logros en GameCenter

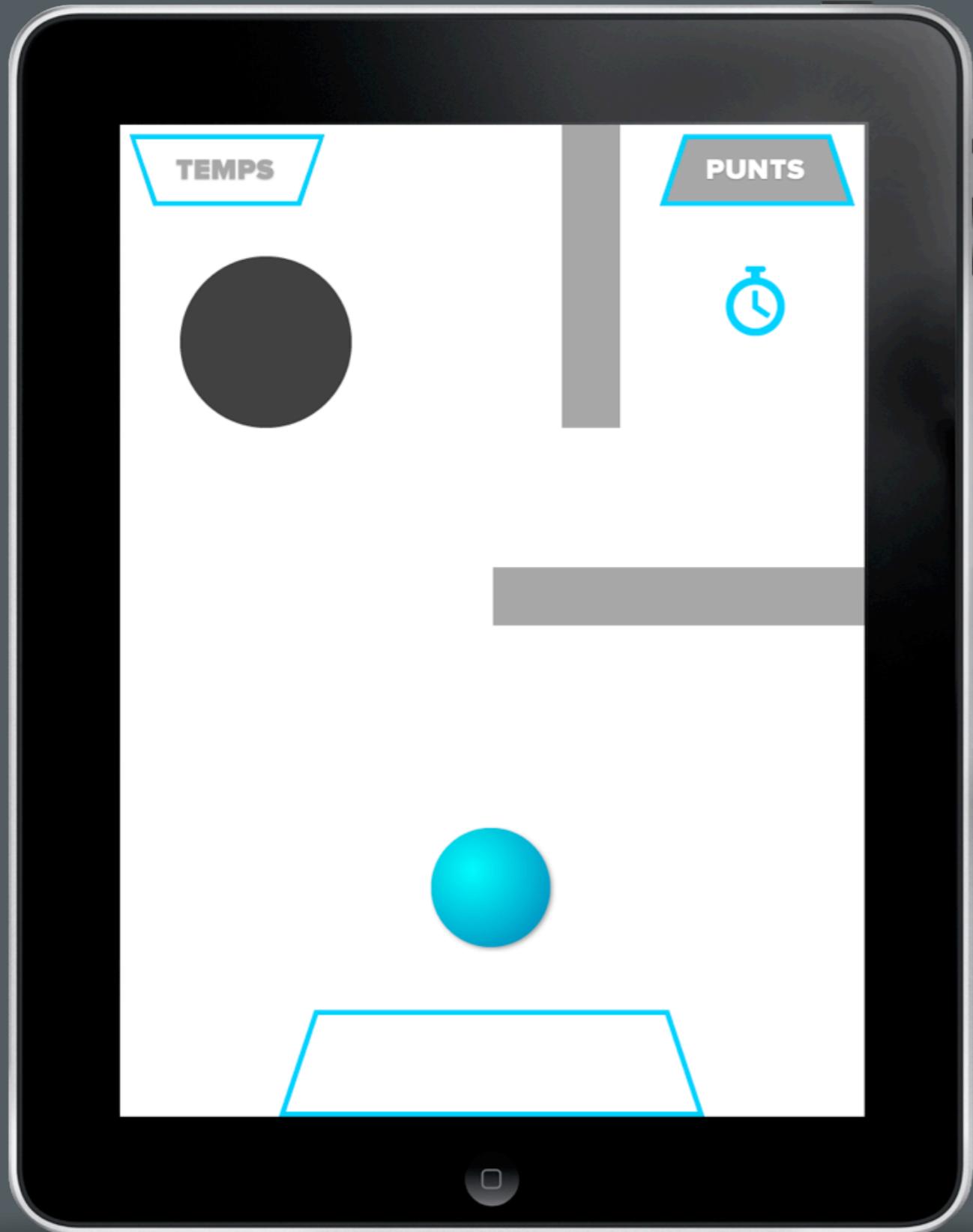
Tenemos en cuenta el bloque publicitario de TV3.



2. ¿Cómo se juega?

La primera vez que iniciamos el juego (sólo la primera vez), el juego mostrará un pequeño libro de instrucciones con 3-4 pantallas en las que se resume la mecánica:

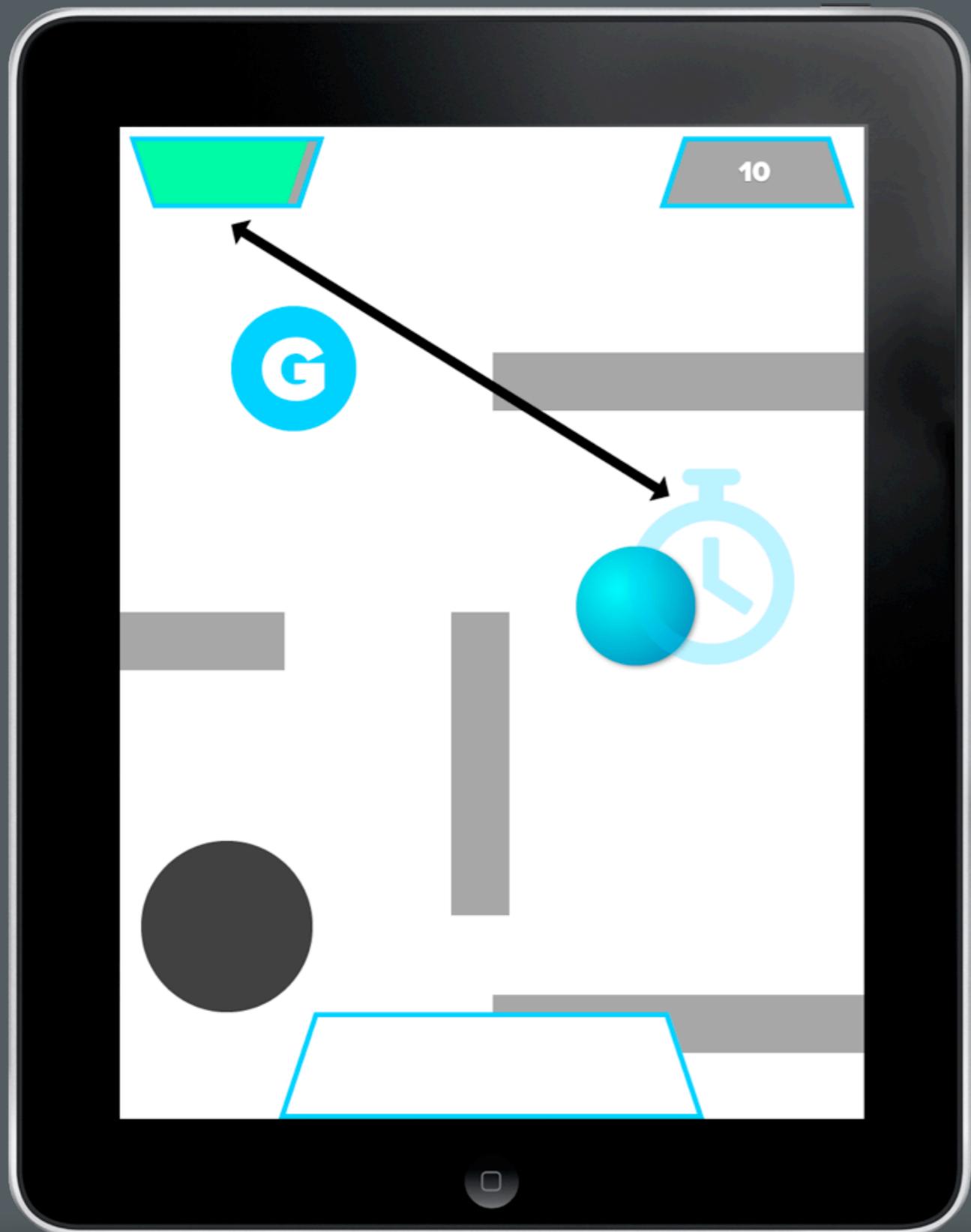
- 1 - Cómo se mueve la bola? (inclinando el iPad)
- 2 - Cuál es el objetivo del juego? (encontrar las letras que forman un concepto e incluirlo en el contexto correcto al final de cada nivel)
- 3/4 - Qué dificultad y qué ayudas tendremos durante el juego? (tenemos un tiempo limitado por nivel, cada vez pasa más rápido, podemos coger bonus de tiempo por el camino...)



3. El juego

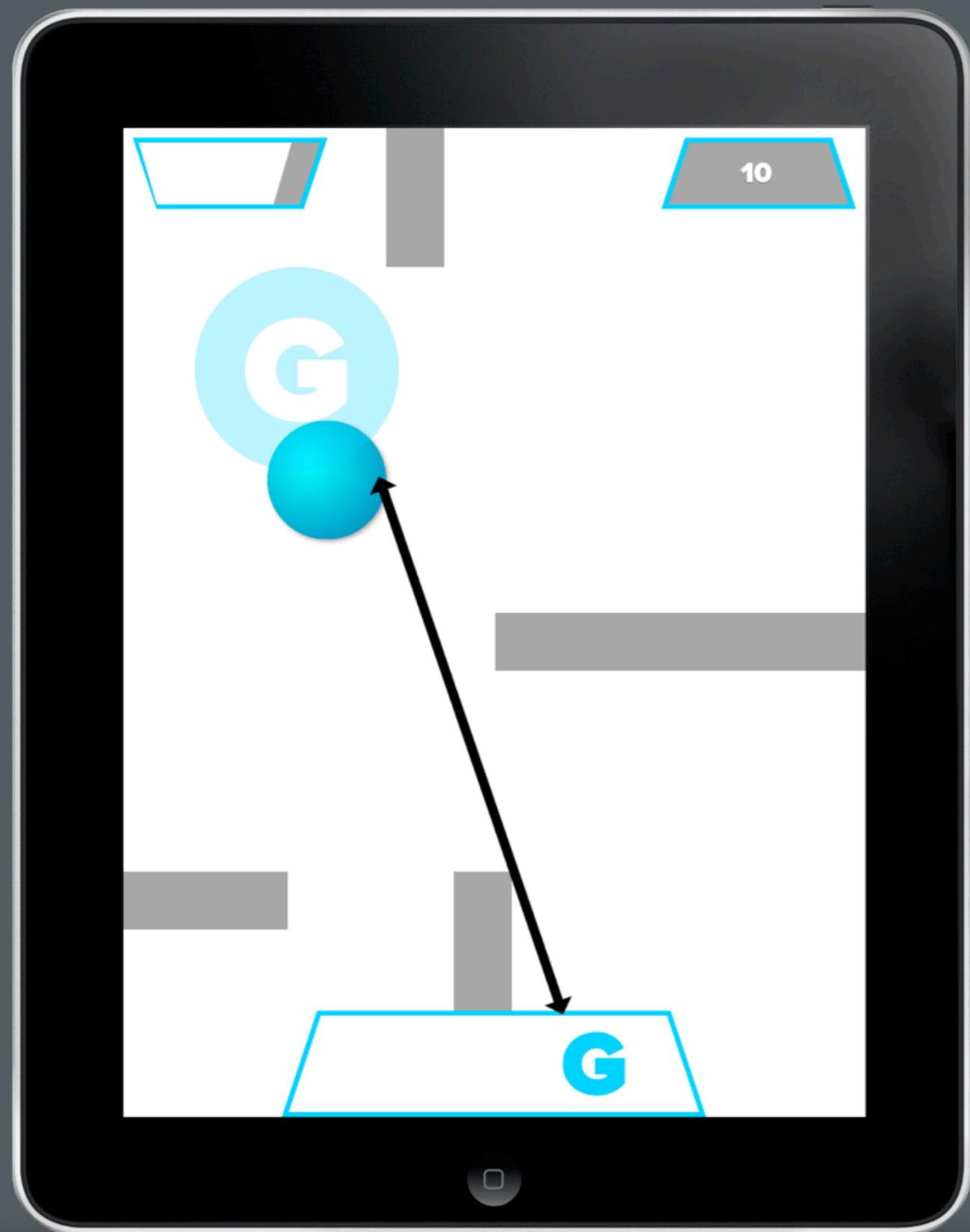
Podríamos poner un video de introducción entre el ‘¿Cómo se juega?’ y en inicio del juego.

- Definimos un tiempo para iniciar la prueba, lo haríamos de forma gráfica (no textual) de ese modo podemos hacer que el tiempo pase más rápido según avanza las pruebas.
- Definimos puntuaciones para las siguientes acciones:
 - Coger una letra
 - Completar una palabra
 - Coger un bonus de tiempo
 - Completar un nivel
 - Sumando el tiempo restante al final de cada prueba como puntos.
 - ‘metros’ avanzados
- El jugador tendrá que superar tantos niveles como le sea posible, sólo tendrá **un intento por partida**. La partida sólo se acaba:
 - Cuando el tiempo se agota
 - Cuando el jugador introduce la bola en el contexto equivocado.



3. El juego

- Durante el juego encontraremos obstáculos y elementos interactivos como por ejemplo:
 - Muros
 - Conos
 - Bicicletas (partes de bicicletas)
 - Muelles (contra los cuales rebota la bola)
 - Manchas de 'moco verde' (cuando pasamos por encima la bola avanza más lentamente)
 - Puentes
 - Túneles
 - Rampas
 - ...
- Los niveles siempre son diferentes, es decir, el nivel de dificultad se mantiene pero los obstáculos y elementos interactivos varían su posición en cada partida.
- Durante el transcurso de los niveles podemos pausar el juego (mediante un botón en la interfaz).



3. El juego

- En la parte inferior reservaremos un espacio para ir colocando las letras que vayamos recogiendo en el orden lógico (si tenemos que recoger la palabra DOG, al coger la G se pondrá en tercer lugar).
- Es necesario que recojamos todas las letras del nivel para avanzar. Para asegurarnos, lo que haremos es introducir compuertas que se abren al coger las letras. (no reflejado en el mockup gráfico).
- Algunos elementos del escenario (sobre todo en niveles avanzados) requerirán cierta habilidad para superarlos: Puentes con foso, túneles...



3. El juego (contextos)

- Una vez hayamos recogido todas las letras del concepto llegaremos a la ‘zona de contextos’.
- Al entrar a esta zona la ambientación cambia:
 - Bajaremos por una rampa a modo de embudo (para caer en el centro y no hacia un lado, podríamos entrar sin querer en alguno de los contextos).
 - Cambiamos la música para dar un efecto de ‘tensión’
 - La luz será más oscura, rollo zona de ‘peligro nuclear’.

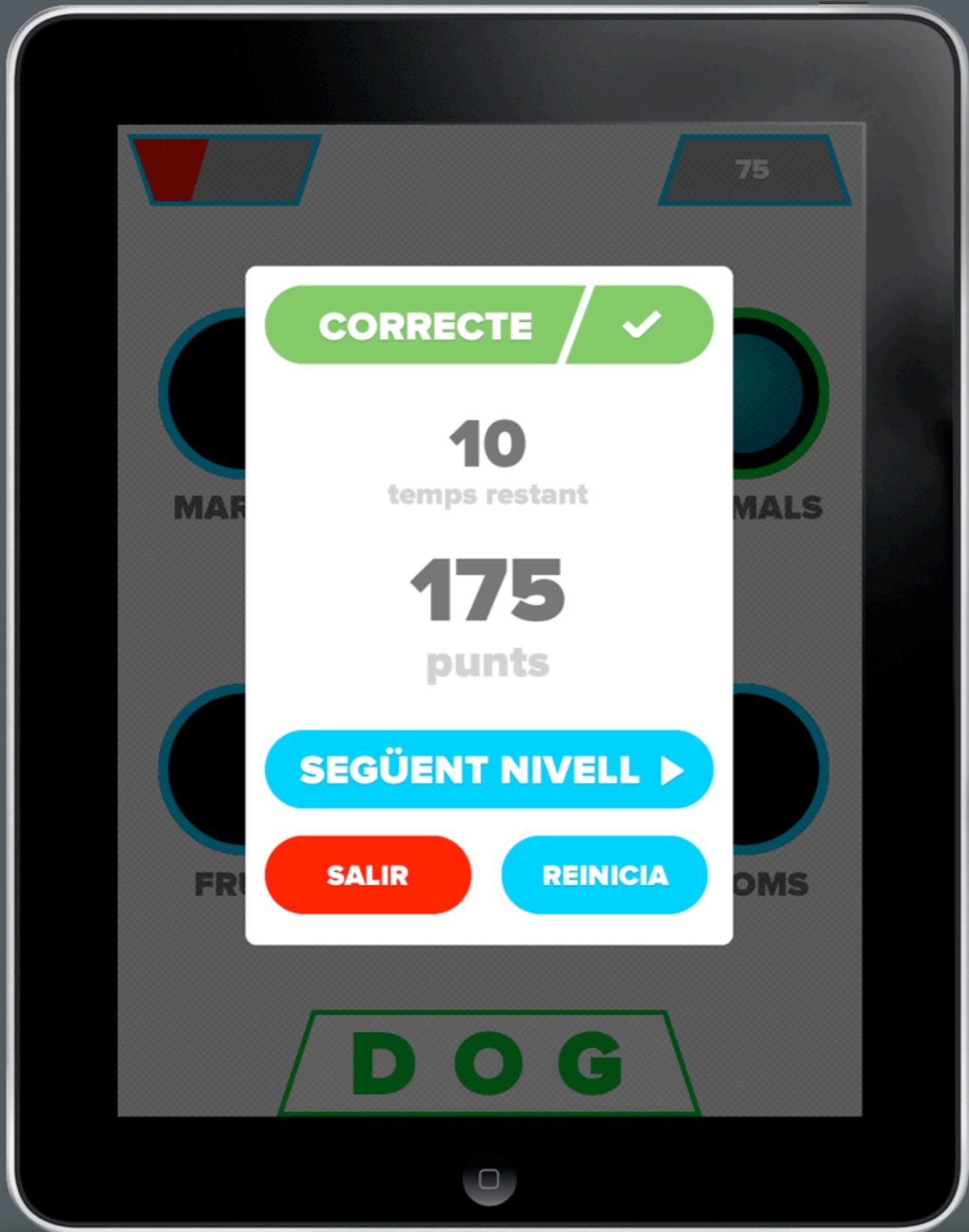


3. El juego (contextos)

- Cuando ya hemos bajado a la zona de contextos (desde que empezamos a entrar hasta que llegamos no deberían pasar más de 2 - 3 segundos) debemos introducir la bola en el contexto que corresponda a nuestra palabra.

Aclaración en cuanto al tiempo:

El tiempo será global para cada prueba y sólo modificable por los bonus de tiempo, es decir, si empezamos la primera prueba con 1 minuto y llegamos a la zona de contextos con 50 segundos de sobra, tenemos 50 segundos para decidir en qué contexto lo situamos. Si vamos por el nivel 10 y llegamos a la zona de contextos con 3 segundos de sobra, tendremos que ser muy rápidos decidiendo donde dejamos caer la bola.



3. El juego (fin de nivel)

Partida finalizada correctamente:

Hemos introducido la bola en el contexto correcto, aparece una pantalla a modo de overlay en la que:

- se nos informa de lo correcto de nuestra decisión (podemos mostrarlo gráficamente, a modo de resumen: DOG > ANIMALS)
- se resta el tiempo restante y se suma como puntuación.
- se continua hacia el siguiente nivel, se abandona o reinicia la partida.

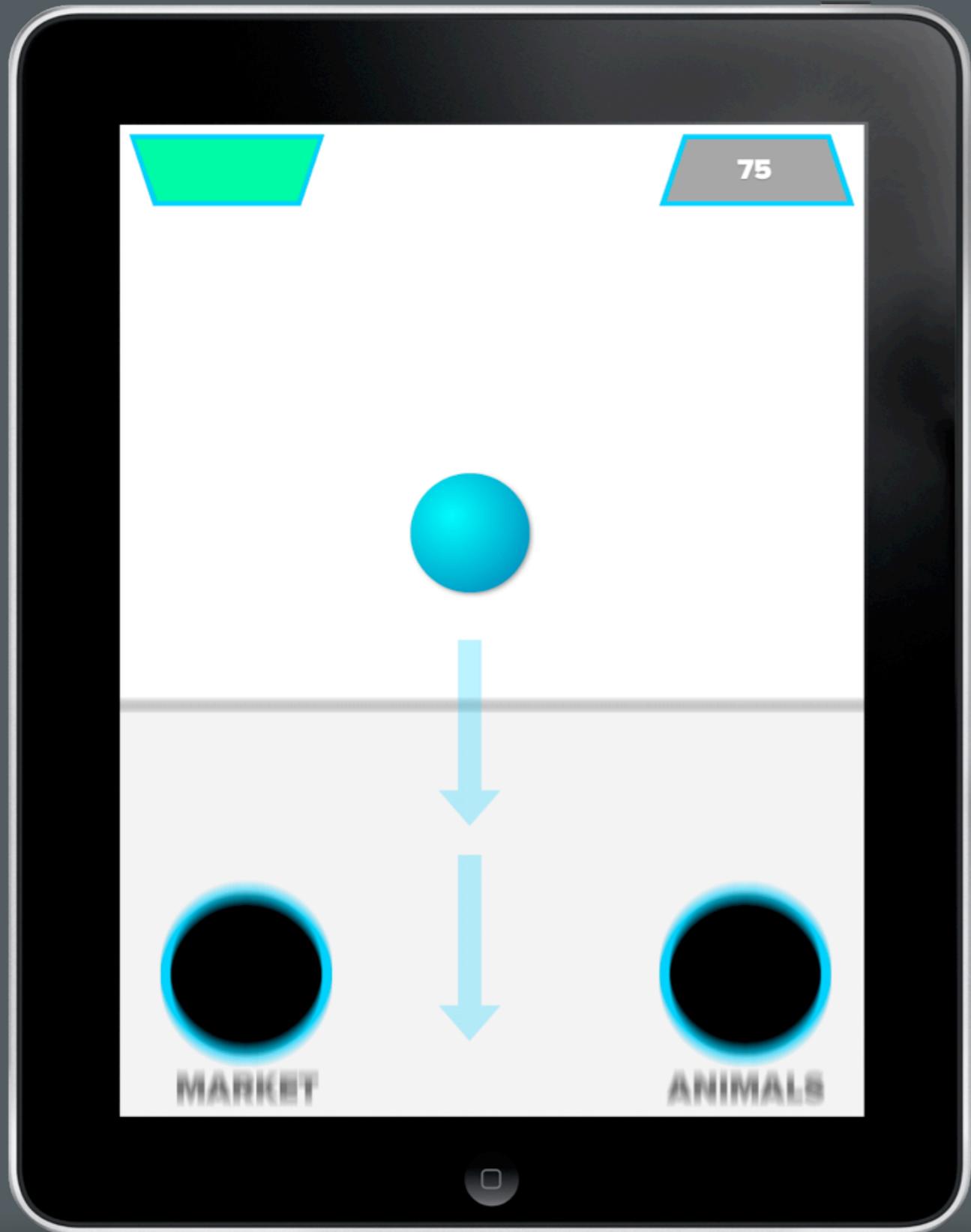


3. El juego (fin de nivel)

Partida finalizada incorrectamente:

Hemos introducido la bola en el contexto incorrecto, aparece una pantalla a modo de overlay en la que:

- se nos informa de lo incorrecto de nuestra decisión (podemos mostrarlo gráficamente, a modo de resumen: DOG is an ANIMAL)
- La puntuación queda como final, sin sumar puntos por el tiempo restante.
- se reinicia la partida o se sale del juego
- Quizá también se debería dar la opción de ver nuestro resultado en GameCenter.



3. El juego (siguiente nivel)

- Una vez finalizado el recuento de puntos, la bola se colaría en el agujero y saldría por el extremo superior de la pantalla, a modo de bola de minigolf que entra en un túnel y sale por el extremo contrario.
- Se inicia el siguiente nivel.
- Se reinicia el tiempo, esta vez la barra de tiempo se agota más rápido.
- Cuanto mayor es el nivel, mayor es la dificultad:
 - Palabras más largas
 - Letras más complicadas de recoger
 - Obstáculos más difíciles de superar
 - Menos bonus de tiempo por el camino
 - Recorridos más largos
 - Mayor número de contextos al llegar al final (2 en el primer y segundo nivel, 3 en el tercero, cuarto y quinto... podríamos llegar a poner hasta 6)