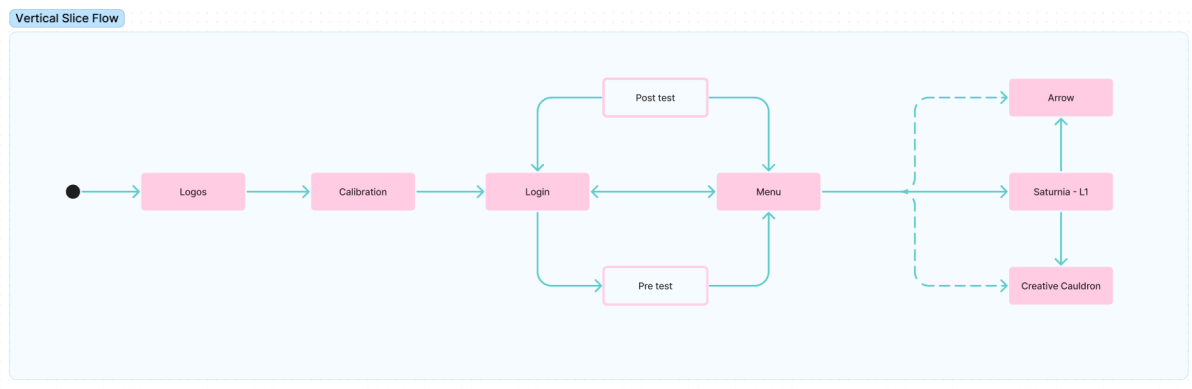




Flow Design

👤 Created by	
🕒 Created time	@December 12, 2022 1:25 PM
👤 Last edited by	
🕒 Last edited time	@February 2, 2023 7:38 PM
🏷️ Tags	Design

Flow Design



▼ Spanish text

Calibration

Es un entorno oscuro donde no se muestran las manos. Aparece un texto para pedir al jugador que al menos tenga un mando, pero que es recomendable jugar con dos mandos.

Cuando se pulse cualquier botón activar esa mano.



Si una mano no percibe ningún movimiento durante aproximadamente 1 min, esta se desactivará. Esto es aplicable si el mando no se ha activado (la mano directamente no aparece).

Cualquier interacción con el mando activa las manos.

Login

Es el campamento general de la organización. Donde se iniciará sesión o se creará una nueva cuenta.



Hay un mismo botón para login y registro.

Serán necesarios assets: mesa, silla, libro, adornos, tiendas de campaña, teclado físico.

Lore

¿Cómo tu por aquí? Recuerda registrar tu nombre y contraseña para que podamos llevarte a tu planeta.

- *Si el usuario NO está creado:* Vaya, parece que eres nuevo y no tienes planta propio. ¡No te preocupes! Te asignaremos uno nuevo y te mandamos a él.
- *Si el usuario ya está creado:* ¿Ya vuelves a tu planeta? Bienvenido, te acercamos nosotros.

Tutorial

- Hay un siguiente y previo dentro del teclado.
 - Debería tener indicaciones sonoras.
 - Los subtítulos son como una llamada en cyberpunk. UI como si fuese una gafa.
-

Pantalla de carga

Pantalla en negro con una animación 2D del cohete.

Pretest



Versión solo para hospitales

Mismo escenario que el *Login* pero con botes de pintura para ubicar las distintas emociones y sensaciones que el usuario está procesando.

Tutorial

- Voz y subtítulos de guía.
 - Solo hay botones
-

Menu

Es el campamento del propio jugador.

Será necesario: Mundos, plataforma para mundos, caldero, carta de personalización, cupula, botes de pintura con el color de piel, elementos de decoración.

Tutorial

- Mensajes flotantes sobre las manos para indicar los controles. Junto con refuerzo auditivo.
- Los planetas te enseñan a coger objetos lejanos, mientras que las tarjetas objetos cercanos.

Funcionalidades

▼ Tarjetas

Si se meten en el caldero, estas cambiarán de diseño para que puedan elegir el que más les guste.


Si están dentro no cambian, tienen que meter y sacar la carta del líquido.

▼ Botes de pintura

Sirven para cambiar el color de las manos. Si se meten las manos en el color que se ve se pondrán del mismo color.

▼ Plataforma de planetas

Los planetas se ubicarán dentro de la plataforma y esto te permitirá ir a otros planetas. Debe haber un mensaje de confirmación.

 Si un objeto se cae o sale del espacio al que el jugador puede acceder, volverá a aparecer después de 5 segundos en su sitio con un VFX.

Creative Cauldron



Se desbloquea después de finalizar el L1

Es un mundo abierto donde se podrá experimentar con distintas combinaciones de elementos para desbloquear recetas.

Pociones

Existen 3 tipos de pociones:

- **Puras:** son aquellas que son mezclables con cualquier tipo de poción. Para que identificarlas sea sencillo, son las que más brillo y color más puro tienen.
- **Trabajadas:** son aquellas que solo son mezclables una vez más siempre y cuando no se mezcle con uno de sus padres. Si se junta con su color padre, esta no general mezcla.
- **Pulidas:** son aquellas que están listas para su uso. Son las que menos brillan y no son mezclables con ningún tipo de poción.

Las pociones irán apareciendo encima de la mesa y el jugador las podrá colocar donde le parezca mejor.

En la UI aparecerá un libro donde se verán todas las recetas desbloqueadas.

Las pociones puras las ofrece el entorno de primeras, mientras que las pulidas y trabajadas las tiene que crear el jugador.

Arrow



Se desbloquea después de finalizar el L1

Es un nivel ranking, es decir, el jugador conseguirá puntos por cumplir una serie de objetivos y este podrá ver en qué lugar del ranking se encuentra.

Habrà un caldero con la mezcla de creación de sombras ya preparada. Para iniciar el nivel, se tendrá que meter la varita dentro del caldero y lanzar el hechizo (da comienzo al minijuego). El jugador deberá usar las flechas para acabar con todas las sombras

Nivel	Número de sombras	Número de flechas	Movimiento de sombras	Puntos restantes por flecha fallada
1	N/A	Inf	No	N/A
2	N/A	sombras + 3	No	N/A
3	N/A	Inf	Si	N/A
4	N/A	sombras + 5	Si	N/A
5	N/A	sombras + 3	Si	N/A

El máximo de puntos por nivel son 100. Si eliminas todas las sombras con una flecha por sombra consigues la maxima puntuación.

Saturnia - L1

Este mundo está dividido en 3 subniveles, dependientes entre ellos.

1. Caldero

Será un subnivel de puzzles, donde tendrán que descubrir donde se encuentran las pociones y mezclarlas para hacer los hechizos necesarios.

- **Poción del escudo.** Se mezclarán el celeste con el rosa. Este escudo captura y atrapa las sombras.
- **Poción desbloqueadora de TPS.** Permite ver las aeras a las que se puede teletransportar el jugador. Se consigue mezclando rojo y verde.
- **Poción disolutiva de cristales.** Desbloquea el arco. Sera necesario juntar naranja y azul.

2. Arrow

Aprenderá a usar el arco con las flechas para acabar con las sombras. Las flechas en este nivel tendrán el color transparente en la punta, como señal de que carecen de magia.



Si el arco se pierde, volverá a aparecer en su vitrina.

3. Salvar a Lichi

Para salvar a Lichi, será necesario ir a los puntos anteriores.

- **Poción para extraer sombras del cuerpo.** Esta poción elimina sombras de dentro del cuerpo del compañero. Colores a mezclar: morado + amarillo.



Hasta que no se eliminen todas las sombras, el personaje no despertará. Si tarda mucho el jugador en eliminar las sombras, se reiniciarán y volverán al cuerpo. Teniendo que volver a hacer esta poción.

- Poción para potenciar flechas. Esta poción potencia el daño que hacen las flechas, se tendrá que echar encima del carcaj de las flechas. Colores a mezclar: morado + verde. Las flechas cambiarán la punta de color gris a azul.

Tipos de sombra	Potenciadas	Normales
Capitan	2	12
Teniente	1	5
Peloton	N/A	1

Recompensas

Tendrás que teletransportarte para hablar con Lichi. Es allí, donde te dará:

- Nivel creativo del caldero
- Minijuego de la flecha
- Color de piel de Lichi

