Logotipo

Descripción generada automáticamenteEntrevista con el cliente

Jábega TEAM

**-¿Qué grado de libertad tenemos para el diseño del minijuego?**

-Que esté relacionado con la temática de los barcos del dragón Boat, a nuestro criterio.

**-¿Tiene alguna preferencia por el tipo de cámara que enfoca al barco?**

-Los carriles han de estar posicionadas verticalmente y la visión del juego ha de seguir al barco, no puede estar estática.

**-¿Algún estilo gráfico en específico?**

-No importa que estilo gráfico uséis, que sea 2d y vista cenital, que se vea desde arriba.

**-¿Puede darnos más detalles sobre las fases de la competición y condiciones para que cada equipo realice el número de carreras mínimas?**

-Si el jugador humano llega dentro de las primeras 2 barcas, se clasifica para la siguiente, así hasta la final. Las barcas que queden últimas en la carrera serán sustituidas por otras.

**-¿los objetos tienen que moverse obligatoriamente?**

-Puede haber obstáculos inmóviles, como una piedra que sobresale del río, pero también debe haber obstáculos móviles, como un pato que se mueve en horizontal en el carril o una rama que baja en vertical por el río arrastrada por la corriente.

**-¿Usamos alguna paleta de colores en específico?**

- Colores más vivos, que se puedan distinguir las figuras.

**-¿Algún tipo de ambientación en concreto?**

-Ambientaciones distintas no es prioritario, pero se puede hacer.

**-¿Hay algún requisito adicional que quieras agregar?**

-Que el juego sea fluido, 30 fps mínimo.

-¿**tienda de barcos?**

-No hay una tienda en la comprar mejoras, pero que al principio, se pueda elegir barco entre varios, con distintas características, que estén bien niveladas y equilibradas.

Los PowerUps se pueden alcanzar en la carrera, por ejemplo.

**-¿Tres modos de velocidad, normal, turbo y lento?**

- No, algo más simple, solo girar un lado y otro, que se pueda acelerar o frenar, giros no frenan.

El barco no se mueve por sí solo, habrá que presionar una tecla para que ande.

**-¿Penalización por chocar?**

-Pierde energía y velocidad, energía solo pierde si se choca, además los barcos tendrán diferentes resistencias y al chocarse el barco con menos resistencia perderá más energía que el otro.

**-¿Recompensa por ganar?**

-Al acabar la carrera se deberá enseñar un podio con los barcos ganadores.

**-¿Dividir los barcos por selecciones de países?**

-Puede ser selecciones o por equipos, da igual.

-¿Fases progresivas, a que se refiere con que aumente la dificultad?

-Los otros barcos (CPU) esquivarán mejor a medida que avancen las fases, el aumento en dificultad no se traduce en más obstáculos en los carriles, sino en una mayor competitividad de las barcas de la CPU.

**-Inteligencia CPU**

-si el jugador humano juega bien, siempre llegará, cierto grado de variabilidad de inteligencia de los barcos rivales.

**-¿Agilidad de un barco?**

-Velocidad a la que es capaz de girar.

**-¿Resistencia de un barco?**

-La diferencia entre un barco más y menos resistente es que el barco con más resistencia pierde menos energía.

**-¿Estadísticas de 0 a 5?(media 3)**

-Así ya está bien.