

MOMENTOS EN LOS QUE VOY A HACER SENTIR PERDER EL CONTROL

Pantallas de carga: Tengo dos opciones, o renderizar el escenario y que se vayan desapareciendo cosas a medida que el jugador entra a una zona u otra de forma casi de inmediata, o puedo buscar de poner una pantalla de carga con un atractivo visual, y que haya algún tipo de animación que entretenga al jugador mientras el juego carga.

Hay una gran posibilidad de que ponga un sitio para que el personaje pueda teletransportarse, pero eso depende de si el mapa es muy extenso.

Diálogos: Estos debo de hacerlos un poco interactivos, sin que los NPC con los que se encuentra el personaje hablen de más. Hay una posibilidad de hacer que el jugador, no se detenga y si quiere hablar deba de quedarse por sí mismo en el lugar donde se debe de hablar con el NPC (Esto está sujeto a pruebas). Los diálogos de los personajes solo van a tener ilustraciones en las cinemáticas, o si es un personaje significativo en la historia... Si hay un personaje que no es relevante, o que solo es circunstancial para ayudar al personaje en algo, o sea un NPC cualquiera, entonces no se pondrán ilustraciones, se limitará únicamente a un cuadro de texto

Cinemáticas: Aquí voy a tratar de no aburrir al jugador, y trataré de ser lo más breve posible, en los diálogos de los personajes está la disponibilidad de que aparezcan las

ilustraciones, y que las animaciones de los sprites hagan que la escena. Si agrego esto quizás haya la opción de que agregue dos tipos de cinemática. Aunque esto puede hacer que afecte a la narrativa del juego, y debe de verse muy compenetrado. La cinemática larga, va a ser donde haya animaciones un poco más elaboradas, las cuales estarán en etapas fundamentales del juego. Y el otro tipo de cinemática, será para cuando haya un momento en la historia, que solo sea dentro del mismo plano del juego pero que no sea tan significativo