

Decisiones Grupales:

Monetización:

- **Micro pagos**
- **Donaciones** → Botón de donación (página de github)
- **Anuncios** → Anuncios por más vidas (cada vez que te quedes sin vida) o por conseguir monedas (uno al día)

*** El Jugador tiene monedas:

- Puntuación → Permite comprar personajes nuevos (a un precio razonable) y skins (a un precio desorbitado)
 - o Conseguida al final de cada carrera en función del puesto y el tiempo empleado.
 - o Conseguida al superar logros.
 - o Viendo anuncios
 - o Recompensa por volver diariamente (modelo de negocio: fidelidad)
- Monedas → Permite comprar personajes y skins, se pueden conseguir:
 - o Compras con dinero
 - o Recompensa por volver diariamente (modelo de negocio: fidelidad)

*** Cuenta como modelo de negocio el usar a los usuarios finales como beta tester y así ahorrar en gastos y mantener el juego gracias a aportaciones gratuitas de la comunidad

Interacción persona – máquina:

- Toques repetidos para aumentar la velocidad (en este caso, habrá que tener en cuenta cuantos toques/segundo son el máximo de velocidad), mantener pulsado para acción especial. En este primer caso, se puede ir a una velocidad más lenta en función de los toques que hagas.
- Toques repetidos para mantener una velocidad máxima (de tal manera, cuando se deja de pulsar la velocidad disminuye hasta pararse, y al volver a pulsar acelera hasta esa velocidad. Puede requerir menos toques, mantener pulsado para acción especial. En este caso, no se puede ir a una velocidad más lenta que la máxima.
- Mantener pulsado para avanzar, soltar para parar, toques (con un número de toques entre 3-5 aprox) para opción especial. La aceleración siempre sería la misma y no se podría ir a una velocidad media, siempre sería velocidad máxima al mantener pulsado.
- Avance automático, mantener pulsado para frenar, toques (con un número de toques entre 3-5 aprox) para opción especial. La aceleración siempre sería la misma y no se podría ir a una velocidad media, siempre sería velocidad máxima.
 - o Frenar no en seco, un breve instante para frenar.
 - o 2-3 toques para acción especial
 - o Aceleración después de frenar
- **Avance automático (recuperando estamina), toques repetidos para acelerar y mantener pulsado para power up. No se puede frenar, siempre se está**

avanzando. Ganas al hacer que los obstáculos sean mucho más difíciles de esquivar y prever. Además se recupera la esencia que era un juego “clicker”. Si se pierde la estamina, se tiene que esperar hasta recuperarla entera, y volverá a avanzar.

- Avance en función de una barra que se llena y vacía, que permite seleccionar la velocidad cuando le pulsas (en función de a cuanto más llena, más rápido va el caracol) y mantiene esta velocidad hasta que vuelvas a pulsar. Realmente, de esta manera sólo se ha usado 1 toque, aún se puede tratar el dejar pulsado y varios toques. También tiene barra de estamina que se gasta en función de lo rápido que vayas.

*** HAY QUE TENER MUCHO CUIDADO CON LA ESTAMINA, quizás habría que manejarla respecto a cuando acelera y cuando no se mantiene pulsado para frenar. En el momento que mantienes pulsado para frenar, deja de gastar estamina.

Generación de los mapas:

- Mapas estáticos (pre-creados). Los obstáculos, objetos, etc., siempre aparecen en la misma posición (no quiere decir que los objetos siempre sean los mismos) y con los mismos tiempos y alturas
- Mapas semiestáticos, similar al anterior, pero los tiempos de los obstáculos y la altura de las paredes (por ejemplo) se generan cada vez que juegas.
- Mapas aleatorios, la posición de los obstáculos, objetos, etc., se genera de forma aleatoria.
- **Definir los obstáculos de los mapas con posibles sitios donde pueden estar, y que aparezcan de forma aleatoria en esos sitios. De esta manera, no siempre hay un camino que es mejor que los otros.**

*** Puede ser interesante el semiestático / aleatorio para el modo multijugador. Además, si logramos crearlo de alguna de estas dos formas, podremos añadir uno de los modos que veremos a continuación.

*** Modo solo → mapas siempre iguales (pre-creados)

Modos de Juego:

- Solo:
 - o Juegas contra tu propia marca de tiempo, con vidas. Agregar scores online para poder comprobar tu nivel respecto a otros jugadores.
- Maratón:
 - o Consiste en aguantar el máximo de tiempo sin perder las vidas. Se podría plantear usando circuitos en oscuridad para que no pudieras reaccionar tan fácilmente.
- Multijugador:
 - o **Max 4 jugadores**
 - o Max 8 jugadores
- Opción de jugador local + online (provisional)

Dificultad del modo Solo:

- Disminuir estamina a petición del jugador (en plan a mayor dificultad, menor estamina, tiempos de espera más cortos en los obstáculos, etc)
- Añadir modo difícil usando oscuridad para no poder ver el mapa

Personajes principales (caracoles):

- **Implementar habilidad especial a cada caracol. Esto podría hacerse en plan un objeto que te puede tocar especial de tu personaje** (como en el Mario kart de móvil). Añade más jugabilidad y nos permite tener más personajes, skins ...
 - o Si añadimos este, podemos tener modo de juego sin objetos que nos permita usar sólo la habilidad del caracol.
- **Cada personaje tiene diferentes stats (más o menos stamina, más velocidad punta, más aceleración, más peso para hacer las caídas o cuestas hacia abajo más rápidas, etc)**
- Todos los caracoles son exactamente iguales.

Representación visual del juego:

- Ortográfica → la vista es demasiado rara, puedes ver a todos los demás jugadores, pero al no tener perspectiva genera un efecto de profundidad falso. Los diseños son más sencillos
- Perspectiva → problema: no siempre se ve a todos los jugadores, por ejemplo, al subir una pared, no se vería al último jugador. Podría plantearse hacer la perspectiva en una dirección contraria. Diseños más complicados
- Lateral → diseños más sencillos, sin profundidad. Los personajes se superponen (lo cual obliga a que vayas en el primer carril siempre y que todas las trampas y power-ups estén en el mismo lugar para todos)



Tipo de multijugador online:

- **Creando una sala a la que puedan unirse los demás** → Sala privadas y públicas (estilo pinturillo)
- Añadiendo amigos
- **Aleatorio**

Especificado en otros documentos

Habilidades (en el caso de que quieran implementarse, si no, valdrían como objetos en algunos casos):

- Soltar baba en todos los carriles, disminuyendo la velocidad en ese tramo.
- Un mini salto, permite no caer en trampillas, saltar para alcanzar antes el final de un tramo de pared, etc.
- Convertirse en rueda (sin moverse) y ser inmune durante unos segundos. Puede servirte para no perder vida/estamina por culpa de un fuego, puerta, objeto enemigo, etc.
- Su habilidad le permite subir paredes más rápido
- Lanza tinta a todos sus rivales, de tal forma que dejan de ver la pantalla menos un círculo a su alrededor durante unos instantes.
- Se convierte en un peso que lanza fuera de la pared a todos los que tenga por debajo. Los enemigos caídos llegan abajo sin stamina y nuestro personaje con la stamina al máximo (caracol tanque). Otra opción es: puede hacer un temblor a **1 personaje aleatorio**, si este está en una pared, se cae.
- Roba la stamina (o el objeto) de otro caracol sólo si le toca (y tiene el power up exclusivo). (caracol ladrón)
- Le toca un objeto aleatorio aunque vaya en primera posición (caracol arcoíris)

*** Plantear que cada personaje, en lugar de que cada uno tenga un power-up exclusivo, tengan algunos power-ups que funcionan mejor en ellos. Por ejemplo:

- Un caracol calamar ciega más (círculo de visión más pequeño) a los enemigos

También se puede plantear power-ups que funcionen más aleatorio, estilo:

- Un caracol (por ejemplo, al tanque que le pega el estilo) puede hacer un temblor a **1 personaje aleatorio**, si este está en una pared, se cae.

*** Realmente algunos de los power ups podrían convertirse en habilidades especiales de los personajes (o lo que es lo mismo, power ups exclusivos de algunos personajes)

Escenarios (supongo cuestras en todos):

- Escenario jardín de una casa, con obstáculos como:
 - o Paredes = piedras, vallas, macetas
 - o Trampillas = hormigueros
 - o Trampolines = hojas
 - o Pincho = Topo (Reseteado)
- Escenario de cocina:
 - o Paredes = muebles
 - o Trampillas = fregadero o cajones
 - o Fuego = hornillo
 - o Puertas
 - o Ventilador = extractor, ventiladores normales
 - o Trampolines = sartén
- Escenario de Hielo:
 - o Hielo
 - o Paredes = piedra
 - o Trampillas = hielo roto o agua
 - o Objetos que te aplastan = estalactitas
- Escenario en oscuridad (más bien como modo de juego y/o power up)

Obstáculos:

- Paredes: estructuras de las que el caracol puede caer si se queda sin estamina.
- Puertas que se cierran: servirían para aplastar al personaje y quitar vida, para obligar a que tenga que subir una pared y coger otro camino o esperar a que se vuelva a abrir, etc.
 - o Por ejemplo, una puerta vertical justo en mitad de una pared, puede obligarte a subir la pared o bajar y esperar a que se abra para entrar (en cuanto a diseño de niveles, esto es mazo trabajo)
- Trampilla: similar a la puerta, pero en el suelo, puede hacerte caer y tener que tomar otro camino que debería ser más lento.
- Ventilador/Aspirador (o algo similar): puede empujarte tanto para bien como para mal.
 - o Por ejemplo, en el tema cocina, si hubiera un extractor o algo similar, podría hacerte subir más rápido una pared.
- Fuego/Pinchos: literalmente, te quema la estamina.
- Cuestras (tanto hacia abajo como hacia arriba): varían la velocidad del caracol en ese tramo.
- Hielo: mantienes a la velocidad a la que hayas entrado a la zona de hielo hasta que salgas de ella
- Trampolines: te hacen saltar.
 - o Por ejemplo, en el mapa de cocina esto podría ser una sartén que se agitara cada X tiempo y te hiciera subir a otra zona.

Power-Ups:

- Velocidad: el caracol rueda por el mapa, recupera la estamina (solo disponible cuando no hay paredes)
- Escudo: (endurecimiento de concha) evita un golpe que te quite la estamina
- Boost estamina: hace que no se gaste durante un periodo de tiempo
- Tinta: le quita la visión parcialmente a los demás jugadores durante un periodo de tiempo
- Gancho (o algo similar a un gancho): te permite engancharte a otro jugador, ir a su misma velocidad y no perder estamina durante un periodo de tiempo (problemas a nivel visual)
- Reloj: te hace para el tiempo de las cosas, permitiendo así aprovechar puertas, por ejemplo (para todo el mundo)
- ~~— Reloj dorado: te permite también parar el tiempo de los enemigos y así no se mueven durante unos instantes.~~
- Algo que no sé qué objeto puede ser: reduce la estamina o la regeneración de esta a los enemigos durante X tiempo.
- Peso pesado: se lo mandas al enemigo más cercano por delante de ti y le disminuyes la velocidad máxima.
- Peso Ligero (¿muelle?): funciona sobre uno mismo, similar al de la velocidad pero para las paredes.
- Otro objeto que no sé qué puede ser: hace que todos los caracoles (menos uno mismo) se conviertan en rueda, lo cual puede ser tanto negativo (puede rodar hacia atrás o caer de una pared) como positivo (puede acelerar en llano o en cuesta abajo)
- Algo como en el Mario para aplastar: ya que tendremos que tener animación de aplastar, hay que aprovecharla. Simplemente para hacer perder la estamina a alguien, ya sea al que vaya primero o al que esté delante de ti.

*** Si hay un objeto que no quiero usar:

- No hay posibilidad de no usarlo
- **Cuando encuentres otro objeto, se superpone y se pierde**
- Se guardan ambos