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)
  + Conseguida al final de cada carrera en función del puesto y el tiempo empleado.
  + Conseguida al superar logros.
  + Viendo anuncios
  + Recompensa por volver diariamente (modelo de negocio: fidelidad)
* Monedas 🡪 Permite comprar personajes y skins, se pueden conseguir:
  + Compras con dinero
  + 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.
  + Frenar no en seco, un breve instante para frenar.
  + 2-3 toques para acción especial
  + 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 espera 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:
  + Juegas contra tu propia marca de tiempo, con vidas. Agregar scores online para poder comprobar tu nivel respecto a otros jugadores.
* Maratón:
  + 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:
  + **Max 4 jugadores**
  + Max 8 jugadores
* Opción de jugador local + online (provisional)

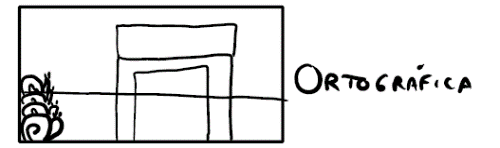
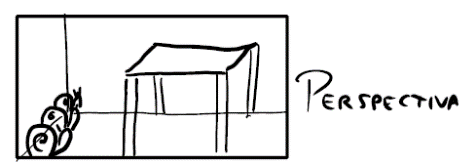
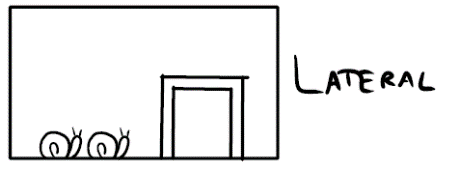
## Dificultad del modo Solo:

* 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 …
  + 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**

**\*\*\* A partir de aquí, todo está 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 estamina y nuestro personaje con la estamina 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 estamina (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 cuestas en todos):

* Escenario jardín de una casa, con obstáculos como:
  + Paredes = piedras, vallas, macetas
  + Trampillas = hormigueros
  + Trampolines = hojas
  + Pincho = Topo (Reseteado)
* Escenario de cocina:
  + Paredes = muebles
  + Trampillas = fregadero o cajones
  + Fuego = hornillo
  + Puertas
  + Ventilador = extractor, ventiladores normales
  + Trampolines = sartén
* Escenario de Hielo:
  + Hielo
  + Paredes = piedra
  + Trampillas = hielo roto o agua
  + 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.
  + 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.
  + 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.
* Cuestas (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.
  + 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