# Introducción

Este documento recoge las conclusiones sacadas de las partidas jugadas entre miembros del grupo al prototipo de Jugador número 12.

Estas conclusiones conciernen a la dinámica del juego, y sobre todo a ideas y posibles enfoques para a hacerlo más atractivo y jugable.

# Índice

[1. Puntos para mejorar la jugabilidad](#h.620ukdaz5ijr)

[1.1. Tiempo de preparación del partido](#h.j3tu0ije1tc0)

[1.2. Interacción entre miembros de una misma afición](#h.bf43k3palbve)

[1.3. Interacción entre jugadores de distinto equipo](#h.ysbqzy4zq8gd)

[1.4. Coste de las acciones - número de jugadores](#h.2uc6jr42ynos)

[2. Conclusiones](#h.e62gsqoepm2n)

# 

# 

# 

# 

# 

# 1. Puntos para mejorar la jugabilidad

## 1.1. Tiempo de preparación del partido

Un primer punto que era muy básico pero que nos tuvo ocupados nada más empezar es el tiempo necesario para que cada equipo prepare el partido. Cinco turnos por equipo nos parecía bien, pero en la práctica era demasiado. En el juego *online* este tiempo no irá en turnos, pero nos hacemos una idea del tiempo a dejar entre partidos para un equipo.

## 1.2. Interacción entre miembros de una misma afición

Otro punto que tuvimos que mejorar fue la interacción entre los miembros de una misma afición. Cuando un jugador está pensando qué recursos aportar y cuánta cantidad de su total es recomendable hablarlo con el resto de la afición para planear una acción en conjunto, por ejemplo. Aquí se reforzó la idea de necesitar un **chat** entre los jugadores.

## 1.3. Interacción entre jugadores de distinto equipo

También es necesario una **interacción** entre los equipos que se enfrentan durante el partido. Es como el póker, se juega con las cartas de uno pero también con las del resto de oponentes. Hace falta conocer un poco la estrategia del contrario para saber cómo atacarlos donde más duele. Por lo tanto serán necesarias habilidades que “destruyan” o “debiliten” al rival y le impidan mejorar

## 1.4. Coste de las acciones - número de jugadores

En relación a las habilidades, fue importante ver que la cantidad de recursos necesarios deben ir en relación al número de jugadores de la afición, ya que había algunas acciones inalcanzables para 3 jugadores.

Fue también en el prototipo cuando aumentamos el número de acciones de cada perfil de usuario, porque en un partido “largo” se acababan repitiendo las acciones.

# 2. Conclusiones

Gracias al prototipo sacamos los siguientes puntos dónde habrá que profundizar para mejorar la experencia de juego:

1. Necesidad del chat interno
2. Problema del nivelado del coste de acciones - número de jugadores en la afición.
3. Necesidad de interacción entre jugadores de distinto equipo