

Entrevista:

Asesor A-

Yo Y-

Y- Estoy pensando en diseñar un videojuego para poder entender sus conocimientos pero aun no me decido por cual puede ser una buena temática para programar mi primer videojuego.

A- Tiene que ser algo centrado. Podemos ir descartando proyectos muy elaborados como algún videojuego que tenga multijugador. El tratar de programar el videojuego y el servidor seria mucho para el plazo de tiempo que tenemos.

Y- Si, tambien me gustaria descartar videojuegos para el teléfono. Si bien puede ser interesante, quisiera empezar por algo que me parece más fácil como alguna aplicación de computadora.

A- Está bien, pero no podemos contentarnos con un videojuego muy simple. Hacer algo que sea parecido a candy crush no es viable, como uno de los objetivos de este proyecto es que aprendas las bases para los videojuegos.

Y- Si. Se me ocurren distintas opciones, pero ahorita que lo estoy pensando tampoco me gustaría entrar mucho a algún videojuego en 3D. Quisiera primero entender las bases de un motor 2D para luego pasar a 3D.

A- Está bien, en 2D es muy popular el género de plataformas, tipo mario.

Y- Si pero no es algo que me llame mucho la atencion, ademas siento que es algo muy simple y no me dejaría los suficientes conocimientos. De hecho, hablando del 2D, pensaba sobre los juegos tipo RPG. Como el juego Final Fantasy. De hecho existe un género llamado JRPG, que cuando se trabaja en 2D es muy común que las gráficas sean pixeladas. Podríamos usar esa ventaja y no perder mucho tiempo con los diseños.

A- SI puede ser, aunque un RPG es un mundo abierto y muy complejo. Tenemos que delimitarlo para poder terminarlo a tiempo. Además el trabajo es individual.

Y- Tienes razón. Podemos hacerlo como un rey de la colina. Mantenemos las características básicas de subir de nivel. Y ponemos que vayan apareciendo enemigos. Entre mas aguantas la dificultad aumenta.

A- Si pero debe de haber algo extra para evitar que sea repetitivo.

Y- Podemos agregar que a partir de cierto nivel el personaje del usuario cambie de skin y pueda elegir si se convierte en mago o guerrero por ejemplo. La funcionalidad lo unico que cambiaria seria el área del ataque. Lo demás, como el movimiento, seguiría igual.

A- Va, solo tenemos, empieza a investigar sobre cómo funciona un motor de juegos y algoritmos para los enemigos.

Y- Excelente, muchas gracias.