

Mejoras a GeoWizard

Nombre: Matías Pardo Gutiérrez

Las mejoras planeadas al juego GeoWizard son las siguientes:

1.- Nuevos Niveles	1
2.- Poner los elementos de historia	2
3.- Controles: Control de Xbox	2
4.- Uso del Cubo 3D	2
5.- Mejora de Sonidos	3
6.- Cuartos geométricos y cuartos tridimensionales	4
7.- Acertijos	4

1.- Nuevos Niveles:

Se agregarán nuevos niveles en el comienzo del juego, para aparte de introducir la historia, también introducir paulatinamente los elementos de juego:

Lvl 1: Pasillo que enseña a avanzar, la baldosa de dirección (que indica si se acerca o se aleja de la salida) y la puerta para pasar el nivel.

Lvl 2 y 3: se explican giros a la derecha e izquierda respectivamente (pasillo con sólo una curva).

Lvl 4: Pasillo lineal con una combinación de giros a la derecha e izquierda (para repasar lo aprendido en niveles anteriores).

Lvl 5: Pasillo corto con explicación de los tesoros (hay una nueva idea de tesoros, explicada más adelante).

Lvl 6: Explicación de sonidos de intersección.

Lvl 7: Nivel 1 del prototipo actual.

Lvl 8: Pasillo con enemigo y explicación de la batalla, además de explicar que pelear contra un enemigo no es malo (hay un puñado de usuarios que evitaba encontrarse con los monstruos por falta de conocimiento).

Lvl 9: Pasillo con una trampa y explicación de la misma (muerte inmediata, el mapa es pequeño para que si se acciona la trampa y reiniciar el nivel no sea grave).

Lvl 10: Nivel 2 del prototipo actual.

Lvl 11: Pasillo tutorial para explicar el portal (el cuarto geométrico).

Lvl 12: Nivel 3 del prototipo actual.

Lvl 13: Nivel 4 del prototipo actual.

Se agregarán más niveles conforme se necesite (y se introduzcan otros elementos o se necesite evaluar y practicar cosas).

2.- Poner los elementos de historia

En este momento acerca de la historia en el juego solo figura la introducción, falta poner elementos para conformar la historia completa.

3.- Controles: Control de Xbox

Aunque en un comienzo se deseaba usar el Falcon y el teclado, durante las pruebas se terminó utilizando un control de Xbox.

Se decide seguir el desarrollo por el control de Xbox ya que es más accesible, para hacer más masivo el videojuego, y además porque fue con esta interfaz que se hicieron las pruebas en el Colegio con los niños.

Entonces además se mejorarán las interacciones y uso del control, esto tiene que ver con la mayor utilización del cubo.

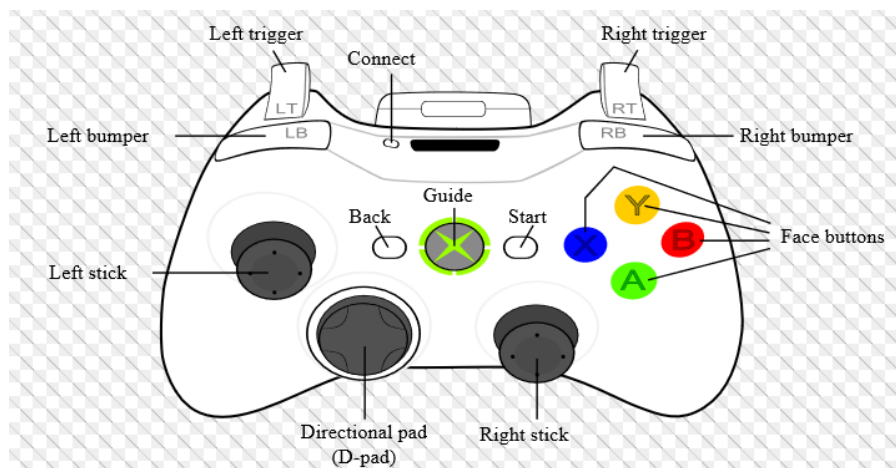
4.- Uso del Cubo 3D

En este momento el cubo 3D hace su aparición en el juego solamente en el momento de la batalla.

Recordando la idea, el monstruo poseía debilidades y resistencias, entonces el jugador debía seleccionar una cara del cubo para atacar al monstruo y ver los resultados, además de que en ocasiones el monstruo podía rotar el cubo para cambiar las posiciones de cada elemento.

El problema de fondo es, que el usuario no genera un modelo del cubo, en realidad termina probando cada cara del cubo por inspección solamente, ignorando al final del día la posición de cada elemento (además la posición del elemento de las caras superior e inferior en el joystick no ayudan mucho, ya que son los botones LB y RB, posicionados a izq y derecha del control). Y cuando el cubo se rota no es una verdadera desorientación, el usuario solo vuelve a buscar elementos que golpeen el monstruo por inspección.

Lo que se desea ahora es modificar los controles, el sistema de batalla y que el cubo mágico tenga también utilización fuera de la batalla.



Mejoras Batalla: Un nuevo sistema de batalla en que hay que utilizar una secuencia determinada de elementos para dañar al monstruo. Se usa el Left Stick para elegir las 4 caras del cubo: Frontal, Lateral derecha, Trasera, Lateral Izquierda. Para elegir la superior se utilizará LB y para la inferior LT (así las ubicaciones de los botones tendrán correspondencia con las caras del cubo).

Para preguntar sobre el Hp del enemigo se usará RT y para preguntar la Vida del jugador RB, así también corresponde también con un posicionamiento (el jugado está más cerca que el enemigo que está al fondo, frente al jugador). El ataque se ejecutará con el Y, (actualmente se hace con el A), el A se utilizará para preguntar qué enemigo es (como el A es el botón para sacar el bastón en el modo de navegación, también se quiere utilizar como botón de inspeccionar). Con el X se preguntará por las caras del cubo (dirá qué hay en cada cara y qué elemento está) la explicación será completa de todas las caras y no se podrá pausar, la idea es que se utilice como recordatorio solamente, y se intente memorizar el cubo (para que no se terminen seleccionando elementos por inspección). Con la letra B se preguntará por la secuencia de elementos que dañarán al monstruo.

Finalmente, se agregarán animaciones a la batalla (para los peleadores) y tal vez barras de vida.

Mejoras Navegación: Se quiere introducir el cubo como elemento de navegación.

Cuando uno dice direcciones, éstas están determinadas como adelante, atrás, derecha e izq (si no se está usando un botón de acción éstas giran al personaje), arriba con LB y abajo con LT.

Hay un botón para preguntar que se tiene en las direcciones, el B, dicho botón se cambiará por el A que es para sacar el bastón (agregar sonido de sacar bastón como se sugirió). Se utilizará el Y para tocar en las direcciones (el tesoro ya no será de recolección automática, deberá obtenerse tocándolo al estar en la casilla puede estar en alguna de las 6 posiciones del cubo). Con el botón X se preguntará por las caras del cubo y las direcciones correspondientes, y con el botón B se preguntará por la dirección de brújula (se sugirió poner una brújula).

La nueva idea es que el personaje se mueve por el laberinto dentro de un campo de protección generado por el cubo, al estar frente al cubo por ejemplo tendrá el elemento de fuego frente a sí viento a la derecha y tierra a la izquierda, entonces se pueden usar sonidos de elementos para generar correspondencias con direcciones, esto podría a su vez reemplazar los sonidos de "pew" de las intersecciones que tal vez no son muy claros, ya que los sonidos de los elementos son diferenciables entre sí. Además, al moverse por el laberinto el jugador rota a derecha o izquierda, pero el cubo puede mantenerse constante, por ejemplo, fuego estará siempre al norte, entonces el jugador debe ir rotando su modelo mental de ubicación a medida que gira también.

5.- Mejora de sonidos

Se introducirán sonidos de bastón.

Además, se pondrán sonidos a los portales de cuartos geométricos (en estos momentos no hay indicación de acercamiento para este elemento).

Se pondrán sonidos de proximidad diferenciados, por ejemplo, al estar cerca de una trampa que está a la izquierda, sonará en el audífono a la izquierda (lo de los sonidos diferenciados actualmente solamente es aprovechado en las intersecciones).

Se verá una forma de evitar que los sonidos atraviesen las paredes (por ejemplo, un portal que está en un pasillo contiguo suena como si estuviese cerca, lo mismo con un enemigo, porque están dados solamente por proximidad).

También se mejorarán sonidos de feedback del cuarto geométrico (se explicará mejor en el apartado de cuarto geométrico).

Se cambiará el sonido de chocar con una pared, pues si hay un monstruo cerca, el cual genera vibración y sonido no se entiende claramente si se choca con una pared y se pierde la orientación)

6.- Cuartos geométricos y cuartos tridimensionales

Se mejorará el feedback del cuarto geométrico (avisar que se entra en uno, avisar que se sale de uno, y avisar que se cambia de contexto, o sea que se ve desde la parte superior, en caso de que esto siga así). Se evalúa cambiar el cuarto geométrico a una vista similar a la del laberinto, o sea, primera persona (se debe revisar si el cuarto geométrico cumple bien los objetivos).

Se propone la introducción de un **cuarto tridimensional**, el cual tendrá movilidad similar al laberinto, estará conformado por "cubos", moverse es cambiar de cubo en el espacio. Se dice en el espacio porque a diferencia del laberinto también se podrá subir o bajar. Se podría usar como transición entre niveles, por ejemplo.

7.- Acertijos

Se introducirán los acertijos al juego. Los cuartos tridimensionales también podrían estar en esta categoría.

Se propone, ya que se ha hecho más fuerte la utilización del cubo, seguir la temática realizando tareas, como girar el cubo, trasladarlo por caminos, hacer ciertas rotaciones, adivinar qué elemento quedará al frente al rotar el cubo hacia adelante, por ejemplo.