



Preguntas y requerimientos

por: Ricardo Duarte Hurtado (zap 515) al programa de Karen Aguilar(zap 333)

Preguntas y respuestas

1:¿Cuál es el objetivo principal?

no morir principalmente, ya dependiendo de tu personalidad tienes objetivos diferentes (seguidores, tesoro o kills)

2:¿Qué decisiones se pueden tomar?

al principio decides tu personalidad y tu elemento. después todas las decisiones son simplemente si deseas atacar o huir del combate

3:¿Hay más de un final?

Está el game over, y un final para cada personalidad. o sea 3

4:¿Qué mecánicas son las principales de tu juego?

es como un combate pokémon donde sólo puedes atacar o huir

5:¿Qué temática maneja tu juego?

un simulador de dragones: hay 3 diferentes personalidades: amigable, temerario, avaro. 3 elementos: fuego, agua, hielo. y los enemigos son de 3 razas distintas: troll, goblin y dragón, cada uno con diferente HP. también tienen asignado un elemento random, por lo que hay ventaja o desventaja entre elementos.

6:¿Qué consideras más interesante de tu juego?

las personalidades y los elementos, además de los distintos objetivos que tiene cada personalidad

7:¿Con qué variables cuenta tu juego?

Nombre, edad, personalidad, elemento, atacar, huir, HP, kills, seguidores, tesoro

8:¿Cuántos personajes tiene?

el principal sería 1, y pues son 3 enemigos distintos que aparecen random hasta que ganes o tu HP llegue a cero. también hay un chico que aparece si decides huir para completar la ruta amable

9:¿Qué importancia tienen estos personajes en la historia?
son los que te ayudan a ganar y alcanzar tu objetivo

10:¿La historia cambia con las decisiones?
no drásticamente, solo te lleva a alcanzar un objetivo

11:¿Con qué atributos cuentan los personajes (HP, etc)?
nombre
edad
raza
personalidad
HP
kills
tesoro
seguidores
elemento

12:¿Hay más de una manera de jugarlo?
se podría decir que si, ya que dependiendo de tu personalidad tienes un objetivo distinto

13:¿Qué elementos son elección del jugador (nombre, etc)?
nombre
edad
personalidad
elemento

14:¿Me podrías dar un resumen de lo que trata?
eres un dragón con cierta personalidad, dependiendo de ésta es tu objetivo principal.
Si eres un dragón amable, buscas conseguir cierta cantidad de seguidores para poder ganar. esto lo consigues huyendo y ayudando a la gente.
si eres temerario, buscas conseguir cierta cantidad de kills. esto lo consigues atacando.

si eres avaro, buscas cierta cantidad de tesoro. esto lo consigues huyendo y saqueando gente.

15:¿Se puede ganar?

sip.

16:¿Cómo se gana?

dependiendo de tu personalidad tienes que llegar a cierta cantidad de seguidores/kills/tesoro

17:¿Cómo se pierde?

cuando tu HP llega a 0

Requerimientos

Requerimiento 1: Dependiendo de tu decisión inicial de personalidad y elemento además de las distintas decisiones de atacar o huir que tomes ya que estos elementos crean un desarrollo de juego distinto.

Requerimiento 2: El jugador una vez elegido su raza y elemento no puede cambiarlos hasta que termine el juego o lo abra de nuevo.

Requerimiento 3: Llegar al final te proporcionará el final destinado a tu personalidad y elemento que usualmente es beneficioso para ti.

Requerimiento 3.1: perder todos tus puntos de vida te dará la pantalla de game over y por ende perder la partida.

Requerimiento 4: deberá haber una variable que cuente la cantidad de tesoro/seguidores/kills que determine en qué punto ya cuentas con la cantidad lo suficientemente grande para que hayas logrado tu objetivo.

Requerimiento 5: en cada combate se le debe proporcionar 2 opciones al jugador de atacar o huir que afectarán de forma variable dependiendo de tu personalidad a tu progreso en el juego (en sentido de que lo harán más rápido o lento).