Prototype goals:

FeedBack en la presentación:

Al presentar la idea de proyecto, se nos dijo que nuestro proyecto tiene un nivel de arte bajo (espectativas). También que le añadamos eventos al mundo para complicar la programación y el diseño, ya que la idea en sí, es una idea muy básica, pero escalable.

Gracias a estos comentarios, hemos realizado decisiones de diseño y de arte para solventar los posibles problemas o para potenciar aspectos del juego.

Las decisiones nuevas son:

* Entorno que se reduce. A nivel de diseño, necesitamos que los jugadores se sientan obligados a empujarse y de este modo reducimos las posibilidades de huida. También hacemos incapié en el añadir eventos de entorno.
* Diseño de personaje bastante claro. Hasta el momento, no sabiamos como queríamos que fueran los personajes. De hecho, casi todos los imaginábamos como los del juego de gang beasts. Ahora, tenemos como referencia los Rabbids. Queremos potenciar un aspecto divertido.

Al definir bien que queríamos transmitir, hemos logrado marcar unos objetivos para el prototipo.

Éstos son:

A nivel de programación:

Sobre el escenario, habrá:

* Un escenario jugable que a medida que pase el tiempo, se reducirá.
* Una zona de spawn que nunca se verá afectada.
* Habrá ítems recolectables. (recarga de energía)
* Habrá obstáculos y trampas. (3 trampas)

Sobre los jugadores, habrá:

* Implementación de 4 players con su propio controlador.
* Implementación de una habilidad por jugador.
* Implementación de un sistema de energía para recargar la habilidad.

A nivel de diseño:

Iremos iterando sobre las trampas y las habilidades para ajustar los parámetros y dejarlo lo más balanceado posible.

Las trampas y las habilidades que probemos en el prototipo no son finales.

Algunos ejemplos de trampas serían:

* Trampilla al vacío
* Pistón en la pared
* Flotadores: Los jugadores empujados a este rebotarán

Para el prototipo tenemos pensadas estas 4 habilidades ya que son las más estándar. Hemos enfocado las habilidades a cada modo de juego (Agresivo, Defensivo y Utilidad/Control).

* Escudo protector de goma: Creas un escudo alrededor tuyo que hace rebotar al enemigo. Duración limitada.
* Minas de explorador: Colocas varias minas que se vuelven invisibles pasados unos segundos. Si un jugador pasa por encima las activa y explotan pasado un tiempo corto.
* Carga veloz: El jugador lanza una carga con más fuerza y de forma más rápida hacia la dirección deseada.
* Habilidad de usar una habilidad random.

A nivel de arte:

* Creación de biblia de arte tanto de personajes como de entornos.
* Modelo low del personaje listo para texturizado y riggeado.
* Concepts de los entornos, las trampas y las habilidades.