1. Arazoa birdefinitu

Ordenagailurako joko bat egin behar da, aurretik definituta eman diguten ezaugarri batzuk bete behar dituena(2.1. puntuetan ageri direnak), eta aldi berean programazio aldetik daukagun jakintzekin egin ahal ditugunak.

1. Azterketa
   1. Nola lortu azpi helburu bakoitza
      1. Jokagarritasuna: Jokoak ez du oso zaila izan behar jokagarritasunaren aldetik, hau da, ez du kontrolatzeko tekla edota mugimendu askorik izan behar. Jokoa kontrolatu ahal izateko geziak edo sagua erabili beharko dugu. Geziak ibiliz jokagarritasuna hobea izango dela uste dut, sagua ibiliz, programazio aldetik zailagoa izango da baina gero smartphonetara pasatzeko aukera izango dugu.
      2. Erakargarritasuna: Erakargarritasuna izateko grafiko onak izan behar ditu. 2D ero 3D-an egin daiteke. Argi dago 3D-an erakargarritasun
      3. Zinematika: Zinematika oso zati garrantzitsua izanik, ezin dugu burua erabiltzeko eta mugimendu gutxiko jokorik erabili.
      4. Originaltasuna: Puntu honetan kalifikazio altua izan ahal izateko, beste joko desberdinen arteko konbinazio bate do joko guztiz desberdin bat egin beharko dugu.
      5. Salmenta aukerak: Salmenta aukerak altuak izan daitezen, jokoak gazte eta umeei gidatuak izan behar dira, beraiek dira gehien jokatzen direnak eta. Bien artean joko simpleago eta umeentzakoak izango ziren aukera honenak, gazteek ez baitituzte legalki erosten.
      6. Egonkortasuna: Jokoak ezin du izan konplikazio gehiegi, beti ondo funtzionatzea oso garrantzitsua delako.
   2. Jokoen sailkapen bat
      1. Joko mota bakoitzari balorazio bat eman azpi helburu bakoitzean:

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Joko mota | Jokogarritasuna | Erakargarritasuna | Zinematika | Originaltasuna | Salmenta aukerak | Egonkortasuna | Programazioa sailtasuna | Orokorrean |
| Arcade | 7 | 7 | 7 | 4 | 6 | 7 | 6 | 38(32) |
| Aventura | 6 | 8 | 8 | 5 | 7 | 4 | 7 | 38(31) |
| Disparos | 7 | 8 | 8 | 6 | 6 | 5 | 7 | 40(33) |
| Educativos | 6 | 3 | 3 | 7 | 6 | 8 | 4 | 33(29) |
| Estrategia | 6 | 7 | 4 | 8 | 8 | 6 | 6 | 39(33) |
| Lucha | 7 | 8 | 8 | 7 | 7 | 7 | 8 | 44(36) |
| Survival horror | 7 | 8 | 8 | 9 | 8 | 7 | 8 | 47(39) |
| Plataformas | 8 | 8 | 8 | 4 | 6 | 7 | 6 | 41(35) |
| Rol | 6 | 8 | 4 | 7 | 7 | 4 | 7 | 36(29) |
| Musicales | 7 | 4 | 1 | 8 | 6 | 7 | 6 | 33(27) |
| Agilidad Mental/Rompecabezas | 7 | 6 | 4 | 7 | 4 | 8 | 6 | 36(30) |
| Party games | 6 | 6 | 6 | 8 | 7 | 6 | 6 | 39(33) |
| Simulacion | 7 | 8 | 8 | 6 | 6 | 7 | 7 | 42(35) |
| Deportivo | 7 | 8 | 8 | 7 | 7 | 5 | 7 | 42(35) |
| Carreras | 7 | 7 | 8 | 7 | 7 | 7 | 8 | 43(35) |
| No lineal | 6 | 8 | 8 | 8 | 7 | 6 | 9 | 43(34) |

1. Joko moten azterketa eta justifikazioa: Goiko tabla egin ondoren, argi ikusten da kalifikazio altua jaso ahal izango zuten jokoak borrokakoak eta antzerakoak direla; hala ere, guretzako oso zaila izango delakoan hori programatzea, joko errezago eta aldi berean puntuazio nahiko altua duten jokoak daude, hala nola kirol eta simulazio jokoak. Horren ondorioz, edozein kirol motaren joko bat egitea ideia ona izango zela uste dut.
2. Adibideak:
   1. Saski baloiko antzerako jokoak(bakarrik tiroak botatzea):
      1. Jokogarritasuna (usabilidad/jugabilidad):
         1. 3D ez da oso gomendagarria:

Saski baloiko tiroetan 3D ez da oso garrantzitsua.

* + - 1. Menu sinpleak:

Hasierako menuak oso sinpleak izan beharko litzateke, eta bertan jokatzeko aukera desberdinentzako izena egon beharko litzateke.

* + - 1. Intuitiboak izatea:

Jokoan baloi bat agertu ahalko zen eta bertan klikatuz eta arrastatuz baloiak eraman beharreko potentzia eta angulua definitua ahal izango litzateke. Jokoak arratoi bidez funtzionatu beharko luke.

* + - 1. Interfaz de uso(arratoiarekin errazagoa, joystick-ak):

Baloiari anguluak emateko arratoia errazagoa eta intuitibuagoa izango litzateke.

* + - 1. Pantaila kopurua:

Pantaila beti bardina izango litzateke baina baloiaren posizioa aldatuko litzateke kanastarengan. Horrez gain, jokoak aukera desberdinak izan ahalko zituzken, adibidez:

* + - * 1. Denbora kopuru batean kanasta gehien sartzen dituenak puntu gehiago lortu.
        2. Baloia hasieran hurbil egonda eta kanastak sartzen joanda gero eta urrunago jartzea, kanasta bat ez sartzean bizitza bat galduko zen ( bakoitza bizitza kopuru batez hasita), irabazlea urrunen kanasta sartzea lortzen duena izango zen.
        3. Bi pertsonak aldi berean jokatzeko aukera: Lehenik batek botatzen du posizio batetik eta gero besteak posizio berdinetik. Kanastara sartzen ez duen lehena kalera joango da.
        4. Pertsona talde handi batek jokatzeko aukera: Aurrekoaren antzean, baina pertsona gehiagorekin. Kanastan sartzen ez duenak kalera joango da eta besteak segi egingo dute.
        5. Kanasta eta baloiaren artean edozelako erresistentziak edo zailtasunak jartzen. Kanasta sartu ahal izateko zailtasun horiek saieztu egi beharko ziren.
        6. Beste partida mota bat 4.1.1.5.3. eta 4.1.1.5.5. motak elkarrekin nahastuta izango zen.
    1. Erakargarritasuna
       1. Soinua:

Jokoa jokatzen hasi aurretik eta bitartean bi musika desberdin jarri ahal izango litzateke. Situazioa bakoitzean musika mota desberdina jarriz.

* + - 1. 2D/3D:

Aurretik esan den bezala, jokoa 2D-n izango da, agian perspektiba desberdina izateko aukera dago baloia eta kanasta lateraletik ikusita.

* + - 1. Sarrera bideoa:

Jokoaren hasieran bideo bat jarri ahalko litzateke musika erakargarri batekin, eta bideoan jokoko partida desberdinen bideo zati txikiak agertu ahalko ziren.

* + - 1. Elkarrekin jokatzeko aukera:

Nire iritziz jokoa beste bat edo gehiagorekin jokatzeko aukerak, jokoa askoz ere erakargarriagoa egingo luke.

* + - 1. Smartphonetara pasatzeko aukera:

Maixuak esan bezala, jokoa arratoiarekin kontrolatzen bada, gero smartphonetara pasatzeko aukera egongo litzateke, horrela merkatua handitu ere egin ahalko zen eta jokoa edozein leku eta momentutan jokatzeko aukera egongo zen.

* + 1. Zinematika:

Zinematika aldetik joko honek puntu asko lortu ahal izango lituzke. Tiroak parabolikoak izanik zinematika aldetik landu egin ahalko litzateke. Horrez gain, baloiak lurrean boteak eman ahalko lituzke eta behean botea eman eta gero kanastatu ahal izango zen.

* + 1. Originaltasuna:

Joko hau ez da betiko klasikoa, horrek esan nahi du originaltasunean puntu asko lortu ditzakela. Nik behintzat orainarte ez dut joko hau inoiz ikusi ordenagailurako, smartphonetarako joko antzekoak ikusi ditut eta oso arrera ona izan dutenak.

* + 1. Salmeta aukerak:

Joko simple mota hauek salmenta aukera oso txikia izaten dute. Horregaitik, jokoak smartphonetarako aukera izatea ideia hona da hortik salmenta aukerak igo ahal izango zirelako.

* + 1. Egonkortasuna:

Jokoa ez denez oso konplikatua, jokoak arazoren bat edukitzeko aukera askoz ere txikiagoa da eta beraz egonkortasun aldetik oso puntuazio altua izan ahalko luke.