

Generación de ideas

Lluvia de ideas:

- Poder elegir el pueblo de iniciar
- Misiones de gremio
- Mejoras y desbloqueo de habilidades
- Desbloquear zonas para farmear recursos
- Creación de rutas comerciales
- Mecánica de tiempo

Definición del reto creativo:

Al tener la mecánica de gestionar recursos, nos hemos planteado la pregunta de ¿Qué pasaría si el jugador pudiese farmear sin límites? En este caso, los jugadores obtendrían a tener cantidades gigantes, los cuales llegarían a ser inservibles a una fase avanzada del juego. Por lo tanto, planteamos limitar la cantidad de recursos recolectables.

Ideas generadas:

- Límite de recolectables

El método de inversión:

A raíz de la idea de “Creación de rutas comerciales”, hemos elaborado otra idea que consiste en tener poblados vecinos y para añadir más jugabilidad a este aspecto, también podemos crear una mecánica de relación entre los diferentes pueblos. Por ende, es necesario tener una mecánica de comercio para poder comercializar entre poblados.

Ideas generadas:

- Creación de poblados vecinos
- Creación de la mecánica de relación
- Creación de la mecánica de comercio

Estímulo al azar:

Le hemos pedido a ChatGPT que nos dé una palabra al azar y la palabra ha sido “Raíz”, palabra que ha hecho al equipo reflexionar y si el objetivo es llevar materiales a un árbol que fuera el centro del mundo, buscando un poco y sin intención de repetir el típico cómo sería Yggdrasil hemos tirado más por la mitología mesopotámica y hemos decidido el Árbol Huluppu.

Ideas generadas:

→ Representación del mundo con un árbol

Roles y personajes:

Hemos hecho un pequeño esbozo donde uno de nosotros era el empresario que quería ver el proyecto para invertir y el resto el equipo que intentaba defender el proyecto para ver los puntos fuertes de nuestra idea, al final del esbozo hemos llegado a la conclusión que con unas mecánicas innovadoras y mirar el resto de juegos que mezclan géneros parecidos para poder hacer el mejor producto posible.

Problemas actuales:

Actualmente tenemos estos problemas:

- ¿Qué mecánicas añadir para los distintos personajes?
- ¿Qué motor utilizar para desarrollar el proyecto?
- ¿Cómo balancear el sistema de gestión de recursos con la libertad del metroidvania?
- ¿Cómo enfocar el estilo visual dentro del estilo pensado?
- ¿Cómo balancear el inicio del juego en base a con qué personaje iniciar?

Evaluación y selección

Tabla de criterios de evaluación:

Idea	Impacto en el juego	Disfrute del jugador	Carga de trabajo	Total
Tener un pueblo inicial	10	7	4	21
Misiones de gremio	5	7	3	15
Mejoras y desbloquear de habilidades	10	8	3	21
Desbloquear zonas para farmear recursos	9	5	5	19
Creación de rutas comerciales	7	6	3	16

Tabla que representa con valor numérico la importancia o facilidad de los criterios a evaluar.

PNI

Positiva	Interesante	Negativa
Representación del mundo con una raíz	Creación de la mecánica de relación	Límite de recolectables
Creación de poblados vecinos	Mecánicas de tiempo	Misiones del gremio
Distintos personajes		Rutas comerciales
Mecánicas de comercio		

Conclusiones

Hemos concluido que las ideas previamente mencionadas nos vamos a quedar con las siguientes:

- Representación del mundo con un árbol
- Creación de poblados vecinos
- Distintos personajes
- Mecánicas de comercio
- Tener un pueblo inicial
- Mejorar y desbloquear habilidades
- Desbloquear zonas para farmear

El motivo por el cual hemos escogido estas opciones es porque con las opciones que hemos propuesto comparada con las que teníamos anteriormente hemos visto que puede ser más dinámico para el jugar y una experiencia más divertida.