JUEGO GODOT PIXEL ART BY EDUARD ACOSTA

IDEA PRINICIPAL MECANICAS:

1: Temática y Estilo Visual:

Temática y Estilo Visual: el estilo fantasía medieval me parece espectacular, algo así deberíamos trabajar y podríamos adicionarle algo de mitología griega como creencias de los npc y trasfondo de la historia.

2: Sobre las Mecánicas de Juego:

Sistema de Combate: pienso que es mejor por ahora mecánica en tiempo real, y el tipo de armas inicialmente una espada, ya que los sprites del personaje solo cuentan con una espada, aunque hay dos personajes secundarios que tiene uno hacha y el otro arco, podríamos ver cómo implementarlos para mejorar la jugabilidad, aunque si existe otra manera de adicionar más armas y habilidades especiales al personaje quiero que las investigues y veamos como las podemos implementar, me llama mucho la atención mecánicas como los juegos de castellanía de game boy que tienen cartas y la combinación de estas cartas genera habilidades especiales y únicas.

Recolección de recursos: recursos como metal y madera (para construcción) y comida y agua inicialmente y se utilizarían para construcción y para alimentar a los personajes o npc podríamos hacer misiones con recompensas basado en eso.

Misiones: misiones de recolección, eliminación de enemigos, búsqueda de objetos perdidos, rescatar npc en peligro etc.

3: Sobre la Generación Procedural de Mazmorras:

Complejidad de las Mazmorras: inicialmente no quiero mazmorras muy complejas, pero a medida que vayan avanzando se agregue complejidad como múltiples niveles y más dificultad en los enemigos

Elementos de las mazmorras: inicialmente los enemigos serian basados en los sprites que tenemos ya que son los goblins y se puede también como versiones "malignas de nuestro mismo personaje y si encuentras otros que se puedan adaptar en itch.io también los podemos incluir, la idea es que hayan tesoros de recursos y dinero

4: Sobre el Sistema de Mejoras y Tienda:

Divisa del juego: sería una moneda estándar que se llamará COP

Mejoras disponibles: armas, armaduras, habilidades, compañeros, y aumento de estadísticas del personaje.

Progresión del personaje: podemos ver dos opciones habría que ver que es más viable y fácil de hacer por un lado me parece buena idea que se pueda hacer progresar al personaje con las estadísticas que podamos mejorar en la tienda, sería una manera divertida de hacerlo. Por otro lado podríamos explorar subir una barra de nivel por misiones conseguidas, y monstros derrotados etc.

5: Sobre los Assets y Recursos:

Los Assets existentes son

: https://pixelfrog-assets.itch.io/tiny-swords pero en descripción hay sprites del personaje principal que es un guerrero con escudo y espada, hay dos personajes secundarios que uno tiene un hacha y podría servir para recolección y el otro es un arquero (se le acaba de ocurrir que sean como 3 diferentes instancias del personajes, lo que sucede es que no se parecen ya que son modelos distintos, entonces podríamos ver la opción de una transformación entre estas 3 diferentes instancias.

Por otro lado están los goblins que existen de 3 tipos el que ataca con una especie de bastón con fuego, el otro lanza como bombas de tnt y el otro es una especie de caneca con tnt que se puede activar por proximidad y luego de un tiempo explota, eso a nivel de personajes.

otros Assets disponibles son las torres, casas y castillos también hay una especie de torre de los goblins, hay Assets que muestran proceso de construcción y destrucción de torres, existen de 4 diferentes colores los personajes y también hay recursos como arboles ovejas las entradas a las mazmorras que parecen como minas y recursos de decoración como piedras, huesos, arbustos, calabazas espantapájaros, señalización, hongos y el sprites de los ítems de recolección que son madera dinero y carne, aparte están los sprites terrain que es el terreno, hay sprites que representan arena, otros representan pasto otros puentes y otros como como una especie de superficies de montañas que sirven para demostrar elevaciones que este terreno también sirve para crear el diseño de las mazmorras, adicionalmente tenemos dos Assets de la UI que son un gran número de barras, cursor, iconos de selección, tienda etc. esos son los disponibles actualmente.

Assets Adicionales: El estilo pixel art es el que se relaciona con este proyecto vi otro diseño que me gusto pero es de pago, puede ser algo así: https://elvgames.itch.io/rogue-adventure-world

6: Sobre el Alcance y Plazos:

Duración del proyecto: lo ideal es que sea un proyecto corto un par de semanas máximo el proceso de desarrollo, con respecto al juego tenemos que hacer que sea un juego corto. Pero que si el usuario quiere seguir mejorando su personaje y haciendo mazmorras lo pueda hacer cuanto quiera.

Prioridades: bueno las mecánicas que más me parecen prioritarias explorar serían las mazmorras procedurales, progresión del personaje y tienda. Principalmente esas.

PLAN Y DESARROLLO

Gracias por proporcionar detalles tan específicos! Con esta información, podemos delinear un plan de desarrollo para tu juego de aventuras en 2D con temática de fantasía medieval y elementos de mitología griega. A continuación, se detallan las principales características y consideraciones para el proyecto:

**1. Temática y Estilo Visual:**

* **Ambientación:** Fantasía medieval con influencias de la mitología griega, reflejada en las creencias y trasfondo de los NPCs.
* **Estilo Gráfico:** Pixel art, utilizando principalmente los assets de [Tiny Swords](https://pixelfrog-assets.itch.io/tiny-swords).

**2. Mecánicas de Juego:**

* \*\*Combate en Tiempo Real:\*\*
  + **Armas Iniciales:** Espada para el personaje principal.
  + \*\*Personajes Secundarios:\*\*
    - **Hachero:** Puede especializarse en recolección de recursos como madera.
    - **Arquero:** Ofrece variedad en el combate a distancia.
  + \*\*Ampliación de Armas y Habilidades:\*\*
    - Implementar un sistema de habilidades especiales inspirado en juegos como Castlevania, donde la combinación de "cartas" otorga habilidades únicas.
    - Para implementar una baraja de cartas en Godot, se pueden cargar los recursos de datos, habilidades y estadísticas de las cartas al inicio y guardarlos en un diccionario accesible, posiblemente en un singleton. citeturn0search0
* \*\*Recolección de Recursos:\*\*
  + **Tipos de Recursos:** Metal, madera, comida y agua.
  + \*\*Usos:\*\*
    - Construcción de estructuras y mejoras.
    - Alimentación de personajes y NPCs.
    - Recompensas en misiones.
* \*\*Misiones:\*\*
  + Recolección de recursos específicos.
  + Eliminación de enemigos.
  + Búsqueda de objetos perdidos.
  + Rescate de NPCs en peligro.

**3. Generación Procedural de Mazmorras:**

* \*\*Complejidad:\*\*
  + Mazmorras sencillas en niveles iniciales, aumentando en complejidad y número de niveles conforme avanza el juego.
* \*\*Elementos:\*\*
  + **Enemigos:** Goblins y versiones "malignas" del personaje principal.
  + **Tesoros:** Recursos y monedas (COP).
  + **Trampas y Obstáculos:** Para añadir desafío.

**4. Sistema de Mejoras y Tienda:**

* **Divisa:** Moneda estándar denominada COP.
* \*\*Mejoras Disponibles:\*\*
  + Armas y armaduras.
  + Habilidades especiales.
  + Compañeros (e.g., hachero, arquero).
  + Incremento de estadísticas del personaje.
* \*\*Progresión del Personaje:\*\*
  + Mejoras adquiridas en la tienda.
  + Sistema de experiencia y niveles basado en misiones completadas y enemigos derrotados.

**5. Assets y Recursos:**

* \*\*Assets Existentes:\*\*
  + [Tiny Swords](https://pixelfrog-assets.itch.io/tiny-swords): Incluye personajes, enemigos, estructuras, recursos y elementos de UI en estilo pixel art.
* \*\*Assets Adicionales:\*\*
  + Considerar la adquisición de [Rogue Adventure World!](https://elvgames.itch.io/rogue-adventure-world) para ampliar la variedad de entornos y personajes, manteniendo la coherencia visual.

**6. Alcance y Plazos:**

* **Duración del Proyecto:** Desarrollo estimado en un par de semanas, enfocándose en un juego de corta duración pero con posibilidad de rejugabilidad y mejora continua del personaje.
* \*\*Prioridades de Desarrollo:\*\*
  + Implementación de mazmorras procedurales.
  + Sistemas de progresión del personaje y tienda.
  + Mecánicas de combate en tiempo real.

**Siguientes Pasos:**

1. \*\*Planificación Detallada:\*\*
   * Definir el flujo de juego y las interacciones principales.
   * Esquematizar la estructura de las mazmorras y su generación procedural.
2. \*\*Desarrollo por Etapas:\*\*
   * Implementar las mecánicas de combate básicas.
   * Desarrollar el sistema de recolección de recursos.
   * Crear la funcionalidad de la tienda y las mejoras.
   * Establecer la generación procedural de mazmorras.
   * Integrar las misiones y la progresión del personaje.
3. \*\*Pruebas y Ajustes:\*\*
   * Realizar pruebas de jugabilidad para equilibrar las mecánicas.
   * Ajustar la dificultad y la progresión según el feedback obtenido.

Para profundizar en la implementación de la generación procedural de mazmorras en Godot, te recomiendo el siguiente tutorial:

videoGeneración Procedural de Mazmorras en Godot 4turn0search1

Este recurso te proporcionará una guía práctica para desarrollar esta funcionalidad en tu juego.

¡Manos a