Contenido

[REFERENCIA 2](#_Toc20328133)

[HISTORIA 2](#_Toc20328134)

[PERSONAJES 4](#_Toc20328135)

[OBJETOS 4](#_Toc20328136)

[MAPEADO 4](#_Toc20328137)

[MENUS 4](#_Toc20328138)

[MECANICAS 4](#_Toc20328139)

[Protagonista 4](#_Toc20328140)

[Enemigos 4](#_Toc20328141)

[Combate 4](#_Toc20328142)

[EVOLUCION 5](#_Toc20328143)

[Fases del juego 5](#_Toc20328144)

[Tiempo de resolución 5](#_Toc20328145)

[PROTOTIPOS 5](#_Toc20328146)

[GRAFICOS 6](#_Toc20328147)

# REFERENCIA

Es un juego sencillo y simple dentro del marco de la Amstrad Gamedev Challenge donde mediante directos por youtube se desarrolla un juego tipo RPG tanto en BASIC como en cpctelera.

En líneas generales comentar que será un juego muy sencillo con modo 1 y una paleta fija. Nuestro protagonista, como los enemigos, tendrá unos puntos de salud así como unos parámetros de ataque y defensa. Un enfrentamiento básico contra los enemigos será un combate habitual RPG según estas características.

La pantalla estará dividida en varias partes para mostrar la información de nuestro personaje y enemigos, el área de juego, y una consola de texto que mostrará las acciones que se van produciendo. Estarán separadas por un tile característico de cada una de las zonas en la que estemos.

# HISTORIA

Como sugerían en la propia Amstrad Gamedev Challenge, podíamos buscar inspiración para nuestro juego en leyendas e historias de nuestra propia región. Tras buscar por internet me quedo con ésta:

(http://giladan.blogspot.com/2016/02/dona-sol-y-don-mendo.html)

*DOÑA SOL Y DON MENDO*

*A la joven Sol la llamaba doña Sol porque era hija de nobles, los conocidos como señores de Lepe. En la Cartagena de aquel tiempo, como en el resto de España, la posición social era tan o más importante que la propia virtud, así que los amoríos que la niña se traía desde hacía tiempo con Mendo, un cartagenero de cepa, de buen porte y linaje, pero escaso de patrimonio, fueron prohibidos por los nobles señores de Lepe, que se hacían tirillas pensando en casar a su heredera con un girifalte de posición honrosa y que cuidara de sus múltiples propiedades.*

*Para ganarse los buenos ojos de los padres de su amada Sol, Mendo de Acevedo marchó a la guerra con el viejo sueño de ser protagonista de grandes hazañas. Así los convenceré, pensaba el infeliz. Tras años de ausencia, sin que Cartagena recibiera noticia alguna del joven, los señores de Lepe decidieron coger el toro por los cuernos y casar a su niña con un italiano, un caballero toscano de nombre Rodrigo Rocatti.*

*La ya casada doña Sol le odió desde la primera vez que le echó el ojo. Altivo, arrogante y tirano, don Rodrigo era todo lo contrario al bueno de Mendo, por quien la joven esposa lloraba amargamente en las noches de soledad mirando al Mediterráneo.*

*Y pasaron los años.*

*Todo cambió un soleado día en el que arribó un hombre al Castillo de la Concepción. Decía haber estado cautivo en Orán, pero lo que llamó la atención de doña Sol fue el hecho de que hablaba de otro prisionero, un tal Mendo, cartagenero, que remaba en una galera morisca. La mujer, feliz de al saber que su amado estaba vivo, juró ante la Virgen del Rosell que le recataría. Fuera como fuera.*

*Así, por medio de un esclavo moro, consiguió ponerse en contacto con el capitán del banco donde don Mendo remaba. Acordó con él, o eso creía ella, que le entregaría los planos del castillo, donde estaban detalladas las entradas subterráneas, a cambio de la liberación de su amado. Pero lo que no sabía doña Sol era que el esclavo moro la estaba traicionando, pues todo lo que sabía acabó contando a don Rodrigo, su marido. Este, furioso por la deslealtad de su esposa, la condenó a morir empedrada en el propio castillo y la encarceló para que, en sus últimos días, disfrutara de la húmeda soledad de una celda.*

*Cuando su fatal destino se acercaba, pidió ser confesada. Aturdida por la oscuridad y consciente de una muerte terrible, relató al monje que la atendió que su amor por su amigo Mendo, y que ese y solo ese sentimiento era el motivo de su perjurio.*

*Conmovido, el religioso se retiró la capucha que le tapaba el rostro y se presentó como el mismísimo don Mendo de Acevedo, convertido ahora en Fray Juan de la Cruz, que se había mentido al clero poco después de ser liberado con la intención de encontrar en la religión un consuelo a su alma atormentada por la noticia de la boda de Sol y Rodrigo, de la que se enteró al volver a su tierra, a Cartagena.*

*Tras el reencuentro, y con la llegada de los carceleros a la celda, Fray Juan de la Cruz, antaño conocido como don Mendo de Acevedo, volvió a cubrir su cabeza con la capucha y se marchó en busca de don Rodrigo, al que, una vez lo tuvo delante, pidió clemencia para la mujer sin revelar su identidad, jurando por su hábito que Sol era inocente. Sin embargo, el emponzoñado corazón del señor del Castillo de la Concepción negó el indulto e, intrigado, inquirió al monje por su nombre. Orgulloso, ávido quizá de venganza, el religioso se identificó como el noble Mendo de Acevedo, un sencillo enamorado.*

*Don Rodrigo ordenó entonces a sus hombres que prendieran al monje. Le golpearon para dejarlo inconsciente y, una vez lo consiguieron, don Rodrigo colocó un cartel en su pecho que rezaba “Por sacrílego y deslea” con un clavo que le atravesó el esternón. Sin embargo, y viendo que aún se mantenía con vida, lo bajaron al sótano y lo ahorcaron.*

*Acto seguido, don Rodrigo se fue a la celda de su esposa. La tomó por el brazo y la llevó a una estancia acondicionada previamente para ser tapiada. Mientras iba colocando las piedras para ser encerrada por los siglos, doña Sol exclamó: “Soy inocente”. La sangre que mi esposo derrama caerá sobre su cabeza. Don Rodrigo: quedáis emplazado por la muerte, de aquí a veinte días, si soy inocente”. Cuando las últimas piedras formaron la pared emparedando a la mujer, aún se la oía decir: “emplazado quedáis, don Rodrigo, emplazado quedáis”.*

*Y definitivamente, veinte días después murió don Rodrigo de manera repentina, por lo cual fue recuperado el cuerpo de la dama para darle cristiana sepultura. Sin embargo, cuentan ciertas historias en Cartagena que varios vigilantes que han trabajado en el Castillo de la Concepción, cuando el sol se pone y la oscuridad embarga el centro de la ciudad, se ha topado con una misteriosa figura similar a la de una dama que recorre las inmediaciones del lugar, vagando como un alma en pena.*

# PERSONAJES

* Don Mendo, nuestro protagonista
* Doña Sol, la ‘princesa’ a rescatar
* Don Rodrigo, el enemigo final
* Enemigos variados

# OBJETOS

Por simplicidad del juego sólo aparecerán aleatoriamente algunos objetos para subir nuestro ataque, defensa o puntos de salud. No se gestionarán, conforme los toquemos se usarán inmediatamente.

# MAPEADO

No existirá como tal, cada fase será un enfrentamiento contra un número de enemigos. Cambiará el fondo (tiles) y los enemigos a combatir, pero sólo se nos permitirá ir unos pasos a la izquierda o derecha, no más. Una vez que estén eliminados todos los enemigos pasaremos de fase. Por tanto los sprites de los personajes serán con máscara para facilitar el borrado y pintado de ellos

Cada cierto número de pantallas ¿5? Será una fase especial donde sólo será recoger un objeto aleatorio para incrementar nuestras propiedades.

# MENUS

Sólo una pantalla inicial con el texto introductorio de la historia (donde se volverá cuando muramos) y tras pulsar una tecla comenzará el juego.

# MECANICAS

## Protagonista

Podrá moverse a izquierda, derecha o descansar. Descansar hará que aumentemos los puntos de salud. Moverse a la derecha y moverse a la casilla donde esté un enemigo supondrá un ataque. Moverse a la izquierda será para huir de ellos. Tanto un movimiento como otro tendrán un límite.

## Enemigos

Tienen el mismo comportamiento que el protagonista. La IA de ellos inicialmente será aleatoria. Más adelante se decidirá si tiene en cuenta la cercanía o propiedades del protagonista.

*DISPOSICIÓN DE ENEMIGOS POR PANTALLA*

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | Cruzada | Caverna | Castillo |
| 1 | Soldado v1 | Murciélago | Soldado v1 |
| 2 | Soldado v1 | Esqueleto | Carcelero |
| 3 | Abeja / Soldado v1 | Murciélago / Esqueleto | Soldado v1 / Carcelero |
| 4 | Soldado v2 | Murciélago / Gusano | Soldado v1 / Caballero |
| 5 | <Poción> | <Poción> | <Poción> |
| 6 | Abeja / Fakir | Esqueleto / Gusano | Soldado v2 / Soldado v2 |
| 7 | Soldado v2 / Soldado v3 | Araña / Araña | Soldado v2 / Caballero |
| 8 | Fakir / Soldado 2 | Goblin / Goblin | Mago |
| 9 | Soldado 3 / Soldado 3 | Goblin / Araña | Caballero / Caballero |
| 10 | Jefe Árabe | Dragón | Don Ricardo |

## Combate

Se producirá cuando protagonista y enemigo quieran coincidir en una misma casilla. El ataque que se le infligirá al contrario irá en proporción de la propiedad de ataque del atacante, con una varianza aleatoria.

# EVOLUCION

## Fases del juego

Serán variados y muy cortas. La idea es usar tiles para pintar el escenario para trabajar con esta característica de cpctelera. Aprovechar la historia de la leyenda para hacer unos escenarios y enemigos variados.

* Cruzadas: Ambientada en Oriente con árabes como enemigos
* Pasadizo a castillo: Zona subterránea con animales extraños y desproporcionados
* Castillo: enfrentamiento contra los soldados y don Ricardo.

## Tiempo de resolución

La idea es que el juego no sea muy largo de completar. En apenas unos 10 minutos a lo máximo debe poder terminarse. Al ser un juego con poca interacción con el jugador, no habrá mucha diferencia entre jugadores expertos y novatos. La solución consistirá en tomar las decisiones correctas de curarse y atacar por separado, y un poco de suerte para que no te ataquen los enemigos de manera seguida.

# PROTOTIPOS

* **Versión 0.1:** 
  + **Sólo una fase sin escenario.**
  + **Sprite del protagonista (sin animación)**
  + **Sprite del enemigo (árabe)**
  + **Implementar Combate**
  + **3 secciones de la pantalla: marcador, área de juego y consola.**
* **Versión 0.2: (15KB)**
  + **Plantillas para enemigos habituales**
  + **Segunda fase con 2 enemigos (vigilar que no compartan casilla)**
  + **Mensaje de fin (éxito y Game Over)**
  + **Escenarios (uso de tiles)**
  + **Texto introducción (Menú principal)**
* **Versión 0.3: (17KB)**
  + **Completar primera zona con 10 fases y varios enemigos**
  + **Implementar objetos de bonificación. En la pantalla 5, 15 y 25 aparecerá un objeto que sumará nuestro ataque, defensa o HP de manera aleatoria.**
* **Versión 0.4: (27KB)**
  + **Fuente de textos propias (**[**https://www.youtube.com/watch?v=mR2XBiXjua4**](https://www.youtube.com/watch?v=mR2XBiXjua4)**)**
  + **Completar segunda zona: tiles, escenarios y enemigos**
* Versión 0.5: **(36KB)**
  + **Completar tercera zona: tiles, escenarios y enemigos**
  + **Lectura de teclado por interrupciones**
* Versión 0.6: **(37KB)**
  + **Inteligencia Artificial para enemigos**
  + **Ajustar parámetros del protagonista y de enemigos según jugabilidad.**
  + **Final del juego**
* Versión 1.0: (**40KB)**
  + **Añadir Música y efectos FX**
  + **Añadir pantalla de carga**

# GRAFICOS

* Los personajes serán 16x28 pixeles, con máscara transparente
* Los tiles son de 8x4 pixeles. O sea, **18x28** tiles el área de juego) Los tiles tienen que ser de ese tamaño porque para la función a usar los tiles tienen que ser de 2 \* 4 bytes; es decir, en modo 1, 8 pixels son 2 bytes. Por tanto las fases serán de 18x28 = 504 tiles o bytes.
* El área de juego empieza en la posición **x=4; y=64**. Y tiene un tamaño de 9\*16 = 144 pixels de ancho, y 7\*16 = 112 pixels de alto.
* El marco tiene filas horizontales en: 0, 48 y 176 (la altura del marco es 16 pixels)
* El marco tiene filas verticales en: 0,76 y partida en 40 (el ancho es de 4bytes, 16px)
* El marcador superior se compone de 4 filas
  + Nivel, pintado en x=4; y=16
  + Stats jugador, pintado en x=4; y=24
  + Stats enemigo1, pintado en x=4; y=32
  + Stats enemigo2, pintado en x=4; y=40
* La consola de mensajes empieza a escribir en x=44; y=64, y se incrementa en 8 con cada mensaje.
* Los personajes se pintan en x = pos\_x; y = 132. pos\_x se incrementa o decremanta en valores de 4. Y las dimensiones son 4 Bytes (16px) x 28 px
* Para el repintado de tiles hay que redibujarlo en la posición de los personajes antes de moverlos, es decir en x = pos\_x; y = 132. Que en coordenadas tiles dentro del mapa es x = (pos\_x - 4)/2; y=(132 - 64)/4 = 17