**Titulo del proyecto**

Juego conversacional realizado como prueba de acceso al máster en diseño y creación de videojuegos, basado en el juego Zork!

**Descripción del juego**

La ambientación del juego nos sitúa en un castillo y sus alrededores, siendo nosotros un ex-soldado del rey de dicho castillo, con el objetivo de derrotarlo.

Para ir avanzando por el juego, es necesario ir hablando con los distintos NPCs que te encuentras y derrotando a los enemigos (no es posible llegar directamente sin realizar estas acciones).

El objetivo principal del juego es el de derrotar al rey del castillo, pero, ya que este es un enemigo poderoso, debemos irnos preparando durante el juego, recogiendo los ítems necesarios tanto de enemigos como de npc que nos ayudaran.

**Características propias**

Como añadido propio a las bases dadas, he buscado que las formas de ir avanzando por el juego sean diversas Para ello, según la situación hay que realizar accione distintas para poder continuar, como pueden ser derrotar a un enemigo, comprar un ítem concreto, hablar con un NPC, etc.

Otro de los conceptos añadidos es el de incluir un NPC que venda objetos útiles para la evolución del jugador (sin ser este un concepto nuevo, sí que es parte básica de una gran cantidad de juegos).

También se ha incluido una sala a la cual solo es posible acceder tras realizar cierta acción (en la parte “Guía del juego” aparece detallado), lo cual fuerza a que el jugador tenga que volver a recorrer las localizaciones ya visitadas, sin que sea todo un camino guiado.

**Dificultades encontradas**

Donde más dificultades he encontrado ha sido a la hora de realizar un sistema de combate, ya que tras probar un sistema distinto (en este caso basado en turnos), el juego se ralentizaba bastante, provocando cierto cansancio en el jugador.

**Autor**

El proyecto ha sido desarrollado por Carlos Romero Paradis

**GitHub**

<https://github.com/CRomeroP/Master-VJ>

**License**

https://github.com/CRomeroP/Master-VJ/blob/master/LICENSE

**Guía del juego**

Al comienzo del juego nos encontraremos en la entrada de un castillo, sin ningún tipo de objeto en nuestro inventario. Para conseguir el primer objeto con el que poder defendernos, debemos hablar con el npc que se encuentra en la misma localización, el cual nos hará entrega de una espada la cual tenemos que equiparnos.

Al hablar con el npc, también nos muestra una lista de objetos que tiene a la venta junto con el precio de cada uno de estos ítems. Para avanzar será necesario comprarle la llave del bosque (que se encuentra al norte) pero para ello primero debemos conseguir los 3 de oro que cuesta. Nos dirigiremos hacia el este (único camino disponible por ahora) y entraremos en la cueva, donde hay que atacar al enemigo que aparece en esta sala y posteriormente *lotearlo* para conseguir el oro necesario para la llave.

Volvemos a la sala anterior y compramos la llave del mercader y con ella en el inventario desbloqueamos la salida del norte, que es la que lleva al bosque Una vez en el bosque, hay que atacar al enemigo que tiene la llave del castillo y cogerla posteriormente. Retrocedemos de nuevo a la entrada del castillo, pudiendo ir directamente o pasando por la cueva visitada anteriormente.

Una vez en la sala en la que comenzamos, desbloqueamos la salida sur y avanzamos(recomendable comprar al mercader el escudo que vende y equipárselo). Nos encontramos dentro del castillo, y para avanzar debemos ir al ala oeste del castillo y hablar con el npc que hay en ese lugar. Tras hablar con él, desbloquearemos una nueva sala, a la que podemos acceder desde el bosque, con lo cual hemos de retroceder de nuevo hasta esta localización (aunque es recomendable ir en primer lugar al ala este del castillo, donde podemos derrotar a un nuevo enemigo y conseguir mejor equipamiento, necesario para sobrevivir al final).

Al llegar de nuevo al bosque, tendremos un nuevo camino que seguir(el cual solo estará disponible tras hablar con el npc anterior), y en la sala a la cual se llega por esta salida nos encontramos con un nuevo enemigo y un cofre del cual debemos recoger el contenido para seguir avanzando.

Volvemos a la sala este de castillo, visitando de nuevo al mercader durante el camino y comprando la poción que nos vende, y una vez en la sala, colocamos el ítem obtenido en el cofre en la estatua (el comando es de colocar un ítem dentro de otro). Con esto abriremos la sala final.

Antes de entrar a esta sala, es necesario recuperar la salud (con las pociones obtenidas de enemigos y las compradas). Una vez hecho esto, entramos en la sala del trono y atacamos al rey. En caso de conseguir derrotarlo, habremos cumplido el objetivo, acabando así con la partida.