

The background is a cartoon-style illustration of a dungeon. It features stone walls with arches, a set of stairs leading up into the distance, and a torch mounted on the wall to the right, casting a warm glow. The floor is made of large stone tiles.

DUNGEON ++

SEGUNDO PARCIAL LABORATORIO DE COMPUTACION II

Integrantes:

- Camila Goncalves – Legajo 25504
- Sebastián Gines – Legajo 25496

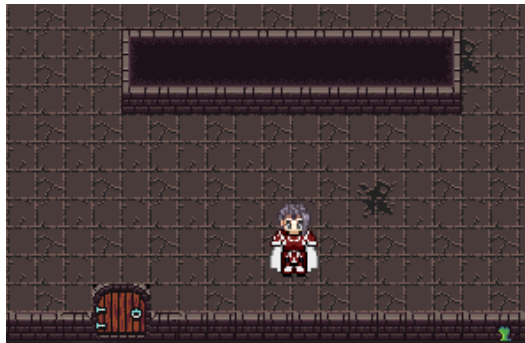
HISTORIA	3
MECANICAS DEL JUEGO	4
CONTROLES	5
ARCHIVOS	5
BIBLIOGRAFIA	6

HISTORIA

Se trata sobre un aprendiz de mago, quien quiere convertirse en el mago más poderoso de todos los tiempos. Esto lo lleva a aventurarse en una gran y profunda mazmorra, en busca de un poderoso libro de hechicería muy antiguo, el Gran OBJETO. La leyenda dice que este tomo puede encontrarse en una mazmorra, oculta en alguna parte de la academia de magia más grande del mundo. Se dice que allí debes buscar a los maestros supremos, quienes guardan con mucho recelo el afamado ejemplar, que le permitiría adquirir poderes mágicos nunca antes visto por la raza humana. Tú serás ese ambicioso mago, que debe enfrentarse a múltiples adversidades para encontrar el Gran OBJETO y llevar tus poderes mágicos a otro nivel. En este arduo camino deberás aniquilar criaturas polimórficas y horripilantemente extrañas, que al mismo tiempo te servirán como entrenamiento, hasta llegar a la habitación de los maestros supremos, e intentar allí conseguir el libro.

MECANICAS DEL JUEGO

Intentarás atravesar la mazmorra por las distintas habitaciones, valiéndote de tus poderosos hechizos, con los cuales aniquilarás a los enemigos que se te presenten. Buscarás las llaves para desbloquear las puertas y avanzar así en tu aventura. ¡Ten cuidado!, ya que deberás considerar que, si no aniquilas a todos los enemigos de la habitación, no podrás avanzar al siguiente reto y por cada puerta que avances, las criaturas serán más fuertes que las anteriores. Los magos supremos contarán con más vida y fuerza que las criaturas con las que te encontrarás en las habitaciones y para enfrentarte a ellos deberás buscar armadura y mejoras para las habilidades, las cuales podrás encontrar eliminando a las criaturas y buscando entre sus restos. ¡Suerte, la necesitarás!



En la mazmorra



Los Magos Supremos

CONTROLES

Podrás desplazarte por la pantalla con las teclas “W, A, S, D”.

W = Arriba.

A = Izquierda.

S = Abajo.

D = Derecha.



Podrás defenderte de los monstruos lanzando tus hechizos mágicos con la tecla “Space”.

Puedes silenciar la música del juego si así lo deseas, presionando la tecla “M” o bajar y subir su volumen con las teclas “+” y “-” respectivamente.

ARCHIVOS

Almacenaremos el ranking de puntos que han logrado los diferentes magos que han intentado la hazaña antes tú. Esto lo haremos mediante el uso de archivos.



BIBLIOGRAFIA

- *OpenGameArt.Org*. Recuperado el 29 de mayo de 2022 de <https://opengameart.org/>
- *Dafont.com*. Recuperado el 29 de mayo de 2022 de <https://www.dafont.com/>
- *Google Fonts*. Recuperado el 29 de mayo de 2022 de <https://fonts.google.com/>
- *GameFromScratch.com*. Recuperado el 29 de mayo de 2022 de <https://gamefromscratch.com/tiled-map-editor-tutorial-series/>
- *SFML*. Recuperado el 29 de mayo de 2022 de <https://www.sfml-dev.org/>
- *The Sprites Resource*. Recuperado el 29 de mayo de 2022 de <https://www.sprites-resource.com/>
- *Argentum Online*. Recuperado el 29 de mayo de 2022 de <https://github.com/orgs/argentumonline/repositories>