

The background of the entire page is a faded, sepia-toned photograph of a stone archway. The archway is made of rough-hewn stones and has a small, arched opening in the center. Above the archway, a bright red heart is visible. The overall tone is warm and slightly aged.

UNDERINNERS

La última prueba

RAÚL ROBERTO ESPINOSA POMA

1er Proyecto de Programación

C-122 MATCOM 2024-2025

Contexto del juego:

El Rey Asgore ha convocado a los más valientes y astutos habitantes del Underground para participar en una prueba especial, diseñada para demostrar quién es digno de portar el **Rubí de Determinación**. Este artefacto, una joya brillante de increíble poder, es capaz de otorgar una fuerza inimaginable a quien lo posea, pero también pone a prueba su resistencia y astucia.

El laberinto, construido con las manos mágicas de Gaster, está lleno de trampas letales, pasajes secretos y objetos encantados. Cada rincón del lugar está diseñado para confundir y desafiar incluso a los más hábiles.

Sans, Papyrus, Undyne, Frisk y otros personajes han aceptado el desafío. Mientras corren, luchan y esquivan trampas mortales, deben enfrentarse no solo a los peligros del laberinto, sino también a la amenaza de sus propios rivales.

Solo uno podrá reclamar el Rubí y demostrar que tiene la determinación para liderar al Underground. ¿Serás tú?



DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

UNDERUNNERS es un juego de estrategia multijugador por turnos inspirado en el universo del popular videojuego Undertale. El objetivo principal es capturar un rubí que se encuentra en el centro del laberinto y mantenerlo durante una cantidad específica de turnos sin morir. Si el jugador que lleva el rubí muere, este regresará al centro. El primer jugador en alcanzar la puntuación requerida será declarado vencedor. El juego combina elementos de habilidad, estrategia y azar, ofreciendo una experiencia emocionante y desafiante para los participantes.

Género: Estrategia multijugador competitiva (PvP)

Tecnologías utilizadas: Para el desarrollo de este juego se emplearon diversas tecnologías para garantizar una experiencia fluida y agradable:

- **Unity:** Motor principal utilizado para el desarrollo del juego.
 - **C#:** Lenguaje de programación empleado para la lógica del juego y sus mecánicas.
 - **Input System:** Librería importada a Unity para permitir el control del menú mediante el teclado.
 - **Git:** Herramienta de control de versiones para gestionar el progreso del proyecto.
-

Mecánicas de juego:

- **Objetivo principal:** Capturar el rubí en el centro del laberinto y mantenerlo durante la cantidad de turnos necesarios para ganar.
- **Turnos:** El juego se desarrolla por turnos, con un límite de tiempo definido para cada uno, lo que permite a los jugadores planificar sus movimientos estratégicamente.

- **Interacción con otros jugadores:** Los jugadores pueden atacar a sus oponentes, eliminándolos temporalmente. Al morir, un jugador reaparece en su punto inicial.
- **Personajes:** Cada jugador representa a un personaje de Undertale, con habilidades únicas que influyen en la estrategia del juego.
- **Bufs y debuffs:** Los jugadores pueden recoger objetos que potencien o reduzcan sus estadísticas hasta el final del turno.
- **Habilidades Únicas:** Cada personaje tiene habilidades especiales que influyen en la forma de juego.

Características principales:

- **Objetivo:** Capturar el rubí y evitar ser eliminado por otros jugadores o trampas.
- **Interfaz de usuario:** El juego cuenta con una interfaz intuitiva que permite al usuario visualizar el laberinto, los turnos y realizar movimientos fácilmente.
- **Laberinto dinámico:** El diseño del laberinto cambia con cada partida, garantizando una experiencia única cada vez.
- **Documentos adicionales:** Para más detalles sobre las trampas, objetos y personajes, entre al museo del juego.

INSTALACIÓN Y EJECUCIÓN DEL PROYECTO

Para instalar y ejecutar el juego **UNDERINNERS** en Windows, sigue estos pasos detallados:

EL JUEGO TIENE UN EJECUTABLE A PARTE

Instalación

1. Clonar el repositorio

Usa Git para clonar el repositorio del proyecto desde GitHub. Puedes hacerlo ejecutando el siguiente comando en tu terminal:

```
git clone <URL_DEL_REPOSITORIO>
```

2. Abrir la carpeta del proyecto

Una vez clonado el repositorio, navega a la carpeta raíz del proyecto en tu sistema.

3. Abrir en Unity

- Asegúrate de tener Unity Hub instalado.
- Abre Unity Hub, selecciona la opción "**Abrir proyecto**", y busca la carpeta raíz del repositorio clonado.
- Asegúrate de que la versión de Unity instalada sea compatible con la que se usó en el desarrollo del juego.(3.10.0)
- Unity se encargará de iniciar el juego en el editor.

Empezar a jugar

1. Configurar las preferencias de juego

- Antes de empezar a jugar, puedes configurar las preferencias desde el menú de inicio al seleccionar el botón "**Empezar**", donde se seleccionan aspectos como:
 - Tiempo por turno (de 5 a 20 segundos).
 - Tamaño del laberinto.
 - Número de jugadores (de 2 a 4).
 - Turnos necesarios con el rubí para ganar.
- Una vez configurado, selecciona los personajes que jugaran en el menú de selección de personaje.

- Una vez configurado, selecciona los personajes que jugaran en el menú de selección de personaje.
- Al seleccionarlos solo debes tocar **“Enter”** para empezar a jugar

INSTRUCCIONES DE JUEGO

Controles del Juego

- **Movimiento del personaje:**
 - **W/UPARROW:** Mover hacia arriba.
 - **A/LEFTARROW:** Mover hacia la izquierda.
 - **S/DOWNARROW:** Mover hacia abajo.
 - **D/RIGHTARROW:** Mover hacia la derecha.
- **Acciones:**
 - **Q:** Atacar a un jugador cercano.
 - **E:** Activar la habilidad especial del personaje.
- **Navegación en menús:**
 - **Flecha Arriba (↑):** Mover a la opción superior.
 - **Flecha Abajo (↓):** Mover a la opción inferior.
 - **Enter:** Seleccionar una opción.

Dinámica del Turno

1. Durante tu turno, mueve a tu personaje por el laberinto utilizando las teclas de movimiento o selecciona la opción de activar una habilidad especial desde el menú de poderes.
2. Si decides atacar, presiona **Q** cuando estés cerca de un jugador para ejecutarlo.
3. Presiona **E** para activar tu habilidad especial.
4. Una vez que se acabe el tiempo de tu turno, selecciona la opción **"Aceptar"** o presiona **"Enter"** al finalizar tu turno y pasar al siguiente jugador.

Indicadores del Juego

- Durante el juego posees una interfaz donde puedes ver tus estadísticas actuales
 - Vida
 - Ataque
 - Velocidad
 - Coldown de la habilidad
 - Puntos

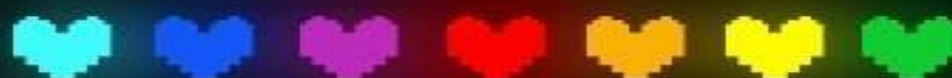
MENÚ Y EXTRAS

- El juego incluye un **museo interactivo**, accesible durante la partida, que contiene información detallada sobre:
 - Las trampas y objetos disponibles en el juego.
 - Personajes
- Este museo está diseñado para que los jugadores puedan conocer cada elemento del juego ya que debido a la aleatoriedad es posible no poder ver todo en pocos intentos.
- El menú principal está diseñado para ser controlado mediante el teclado, utilizando la librería Input System de Unity, lo que ofrece una experiencia de usuario optimizada.
- El audio incluye música de Undertale y efectos sonoros acordes al ambiente del juego.

Chapter FLOWEY



Don't forget...



**you are filled with
DETERMINATION**

