Propuesta para Proyecto Final:

Por William Fabián Cano Gómez y Jesid Santiago Lopez Cardona

Nuestra propuesta para proyecto final es hacer un juego RPG en 2D. Será un juego lineal, donde al jugador se le permite controlar a una entidad, de ahora en adelante llamada personaje, y que este personaje vaya derrotando entidades, de ahora en adelante llamadas enemigos, para aumentar las características de ataque y defensa.

Estos enemigos aparecerán en mapas predefinidos que tendrán diferentes obstáculos. Estos obstáculos, serán enemigos u objetos hechos para que el personaje los mueva o lo retrasen.

Y cuando el personaje muera o se carguen los datos de una partida, entonces se vuelva a empezar desde el pueblo, pero con los diferentes objetos recogidos en el inventario.

Las ideas principales en torno a la jugabilidad serán:

* Hacer que los enemigos se generen de manera pseudo-aleatoria en cada mapa.
* Permitir que el personaje pueda aumentar sus atributos y que, cuando lo haga, los enemigos aumenten sus atributos como consecuencia.

Justificación:

Lo que nos lleva a hacer este juego con este estilo (Un RPG en 2D) sería la “facilidad” en comparación a otros juegos que puedan hacerse. El juego, al ser en 2D, permite usar imágenes y crear sprites con base a estas. Esto trae como beneficio el poco uso de memoria que tendría que usar una computadora para poder ejecutar el juego. Y dado que el juego se dividirá en diferentes mapas, la memoria tendría que trabajar con menos recursos a la vez.

La elección de que sea un RPG, es más por gusto personal; este estilo de juego permite tener una gran variedad de elecciones a la hora de construir las bases de la jugabilidad. Esta variedad permite construir las bases e ir trabajando y, si se da el caso de que alguna de las características pensadas para el juego no está funcionando como se quiere o está presentando muchos problemas, se puede optar por cambiar dicha característica e intentar hacerlo con otra.

Motivaciones:

* Pasar el curso de Informática II: Dados los conocimientos que se deben tener para pasar este curso, y teniendo en cuenta que se pone como trabajo final, es esencial aprender a modelar un programa que pueda contener tantas diferentes características como las puede tener un videojuego.
* Aprender a modelar juegos: Como jugadores habituales de videojuegos se nos ha sido dada una oportunidad de aprender cómo se desarrolla un videojuego. Y dada nuestra afinidad al medio, esta oportunidad nos puede servir tanto para el ámbito personal como profesional.

Desafíos:

Creemos que, dadas las características del proyecto, los mayores desafíos que afrontaremos a la hora de desarrollarlo serán sobre la jugabilidad y como incluir sistemas físicos adecuados para un juego RPG en 2D sin necesidad de que el juego sea uno de plataformas. Entre las principales estaría:

* Encontrar los recursos audiovisuales para desarrollarlo.
* La inclusión de enemigos, sus IA’s y la curva de dificultad mientras se avanza en el juego.
* Desafíos para los jugadores que no sean necesariamente más enemigos o hacerlos más fuertes.
* La inclusión de las físicas y como estas pueden afectar la jugabilidad.
* La creación de los mapas y sus objetos.
* A todo lo anterior se le suma el hecho de no necesariamente saber cómo se puede programar dichas características.

Ideas de las partes del proyecto:

El primer mapa del juego sería el principal. Un pueblo donde al personaje se le permita aumentar sus diferentes atributos (Ataque, defensa y vida) esto con coste en recursos que se deberán conseguir derrotando enemigos.

Esto se haría hablando con diferentes PNJ (Personaje No Jugador) que te pedirá a cambio los recursos.

Estos enemigos se encontrarán en mapas aledaños al pueblo. Estos mapas se tendrían que ir desbloqueando mientras se avanza en el juego.

Tendría implementando un sistema de inventario para permitirle al jugador ver que objetos ha podido recolectar con su personaje y ver que objetos tiene para desbloquear los siguientes mapas. En este caso puede ser complejo la gestión entre el inventario de los 2 jugadores.

Los mapas tendrían enemigos con IA’s diferentes, aunque el plan es que estas no sean tan complejas en general, esto dado mi poco conocimiento en el desarrollo de IA’s. Los enemigos deberían ser más complicados por su resistencia. Aunque esto es algo que me gustaría cambiar sobre la marcha y poner IA’s complejas.

Las dos últimas partes a tener en cuenta serían:

Los enemigos, de los cuales planeo que sean diferentes tipos de monstruos que dejen los recursos. De estos me gustaría hacer al menos 20.

Lo otro serían poner objetos para que el personaje los mueva. Objetos como cajas, rocas, vasijas, etc. La idea sería que estos objetos se usen como interruptores para desbloquear zonas y para obstaculizar a los jugadores en los diferentes mapas.