

Universidad Catolica de Colombia

Integrantes:

- **Deiver Camilo Mena Mosquera**
- **Juan David Mejia Morales**
- **Joan Sebastian Carrillo Baron**

Título:

Diot's Siege

Descripción:

Historia distópica en una caótica era medieval donde Diot, un chico cualquiera de la época, es inmerso en el asesinato de la reina, ahora Diot, el reino más importante de este mundo, está en crisis y tendrás que demostrar tu inocencia y descubrir el complot que se armó frente a ti.

Objetivos:

- Asesinar “demonios”, al matar a cada uno dará entre 1 a 3 monedas generadas y con estas poder comprar mejoras en su armadura, armas con el fin de tener lo suficiente para combatir al jefe final de cada nivel. (Cada nivel será más difícil)
- Al asesinar a cada Jefe Final en cada uno de los niveles se desbloqueara una arma única y un superpoder que podrá equipar para en futuros niveles.
- Obtener la mayor cantidad de monedas y los mejores equipos de armamento.
- Conseguir el mejor puntaje entre los demás jugadores. (naj)
- Lograr todas las misiones propuestas en cada nivel como por ejemplo : “Asesinar a 20 monstruos en menos de 20 seg, etc...”

Alcance:

Crear dos o tres niveles dentro del juego que será elaborado en 2D, cada nivel tendrá su recompensa lo cual hará que el jugador tenga la motivación de seguir jugando.

PLANEACIÓN

REQUERIMIENTOS FUNCIONALES :

- Iniciar Sesión(): El usuario deberá ingresar la información con la que hizo el respectivo registro, en base a esto el usuario si ingresa la información correcta podrá acceder al videojuego, en caso de que las credenciales no sean válidas el usuario será notificado respectivamente con la información que no concuerda.
- Registrar(): El usuario deberá registrar una cuenta en el caso en la cual no la tenga, para esto tendrá que darle a la plataforma una serie de datos que el usuario debe recordar para posteriormente digitar esta información en la vista de Iniciar Sesión() y poder acceder al videojuego.
Cabe mencionar que el usuario se podrá topar con una serie de mensajes dependiendo de la situación en la que el introduzca los datos, entre estos se puede encontrar con mensajes de que el usuario que el ingreso ya fue registrado por otra persona o que el correo también ya fue registrado.
- Guardar Progreso: El usuario podrá guardar el estado de donde se encuentra en cualquier instante del juego, el usuario también podrá activar la opción de auto-guardado de la información con el fin de que pueda disfrutar el juego al 100% sin tener que estar preocupado por su progreso.
- Eliminar Cuenta: El usuario podrá en cualquier momento dentro del juego de proceder a eliminar toda la información dentro del juego, tanto sus datos como el progreso dentro del juego serán eliminados sin poderlos recuperar, para poder volver a acceder al juego tendrá que volver a registrar una cuenta.
- Actualizar Cuenta: Si el usuario comete un error dentro de la digitación de sus datos dentro del juego, a la hora de ir a modificar su información podrá cambiar algunos datos dentro de este, la misma aplicación se encargará de estar manteniendo informado al usuario respecto a si pudo actualizar los datos de manera correcta o si algo salió mal, por ejemplo si desea cambiar su username por otro que ya existe, o si quiere cambiar la contraseña pero es la misma que ya tiene, etc.

REQUERIMIENTOS NO FUNCIONALES:

- Usabilidad: El juego contará con una usabilidad donde el usuario podrá ser retroalimentado en todo momento con el fin de que el uso y la finalidad de este sea lo más cómodo posible.
- Eficiencia:
 - El juego debe ser capaz de procesar N transacciones por segundo.

- El sistema debe ser capaz de operar adecuadamente con n usuarios con sesiones.
- Usabilidad:
 - El sistema debe contar con manuales de usuario estructurados adecuadamente.
 - El sistema debe proporcionar mensajes de error que sean informativos y orientados a usuario final.
 - La aplicación web debe poseer un diseño “Responsive” a fin de garantizar la adecuada visualización en múltiples computadores personales, dispositivos tableta y teléfonos inteligentes.
 - El sistema debe poseer interfaces gráficas bien formadas.

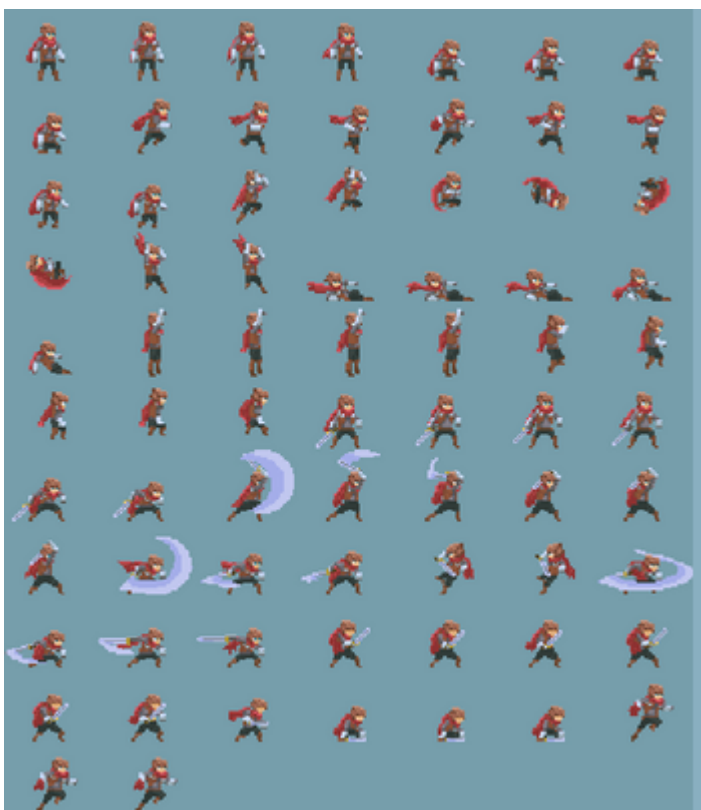
PRESUPUESTO Y CRONOGRAMA

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/13xGbIDzwNpLMCNTsLNMkII-k24f55aFcGobrxs2soQI/edit?usp=sharing>

DISEÑO DE PERSONAJES

PERSONAJES PRINCIPALES(BOCETOS):

Diot:



Diot , personaje principal, este quiere vengar la muerte de su madre(Klea) ya que , fue asesinada de manera misteriosa y despiadada

Habilidades:

- Combate
- Fuerza Normal
- Doble Salto
- Aumentan o Disminuyen dependiendo del Arma que posea

LEO: (Fiel compañero de Diot):



Compañero encontrado por diot en el nivel 2 (bosque de las bestias)

Habilidades :

-Bomba de fuego : Corre hacia los enemigos y les quita vida



REINA(Klea):

La reina es la luchadora que fue asesinada misteriosamente y por la cual diot emprende la búsqueda, ya que ella representaba la paz y tranquilidad entre reinos , la muerte de ella representan caos y muertes.

Habilidades:

SuperFuerza

Velocidad

Debilidades:

Por su Ímpetu no usa ningún tipo de arma la cual la hace Vulnerable,



REY(Finn):

El Rey no posee habilidades necesarias para luchar

Habilidades:

Inteligencia

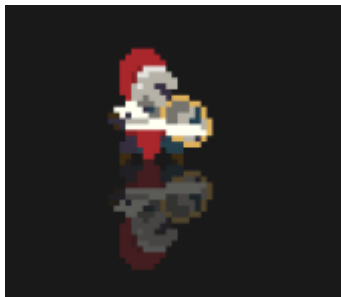
Debilidades:

Ninguna Habilidad Fuera de lo normal

Enemigos (bocetos)

Enemigos nivel 1 (ESCAPE DEL CASTILLO)

Caballero



- habita en el nivel 1 (escape del castillo)
- es un enemigo básico
- cuenta con ataque de espada cerano
- porta escudo para repeler ataques

Capitán eagle



- es un enemigo elite nivel 1 (escape del castillo)
- es un enemigo elite

- cuenta con ataque de espada larga
- hace ataques con explosiones de fuego
- cuenta con una transformación que solo se verá en el capítulo 4 (regreso al castillo)

Goy



Es el Jefe Final del Nivel 1

- Ayuda al asesino de la reina a escapar
- Al asesinar a este podrá desbloquear items que le permiten mejorar las armas , o incluso tener nuevas armas
- Las Habilidades :
Fuerza
- Debilidades:
Golpes en la Cabeza le quita Vida

Enemigos nivel 2 (BOSQUE DE LOS LAMENTOS)

Lamento



- guerrero muerto viviente que se encuentra en el nivel 2 (bosque de los lamentos).
- cuenta con una espada corta para atacar y escudo para bloquear ataques además de poder usar este último para dar un golpe para desestabilizar al jugador
- es un enemigo básico
- <https://luizmelo.itch.io/monsters-creatures-fantasy>

rana de pantano



- bestia intermedia del nivel 2 (bosque de los lamentos).
- enemigo de rango alto
- cuenta con 2 fuertes golpes básicos para atacar
- aparece a mediados del nivel 2 (no es un jefe)
- <https://luizmelo.itch.io/enemies-fantasy>

Elfo oscuro - seigneur de la forêt



- Habita en el final del nivel 2 (bosque de los lamentos)
- es un jefe de escenario
- cuenta con espada de medio alcance
- lanza fuego
- invoca más enemigos
- al superar a este enemigo se accede al nivel 3
- <https://creativekind.itch.io/nightborne-warrior>

mas personajes

<https://luizmelo.itch.io/martial-hero>

<https://itch.io/game-assets/tag-pixel-art>

<https://luizmelo.itch.io/fantasy-warrior>

<https://luizmelo.itch.io/wizard-pack>

<https://9e0.itch.io/witches-pack>

<https://cainos.itch.io/pixel-art-top-down-basic>

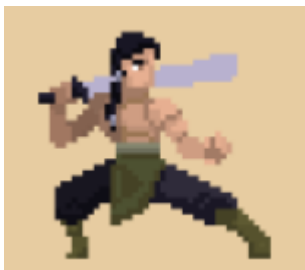
Enemigos nivel 3 (PUEBLO MERCENARIO)

Wizard



- enemigo basico
- realiza ataques electricos a distancia

Mercenario



- es un enemigo basico
- realiza ataques cuerpo a cuerpo con su espada
- es ágil y mas rapido que muchos otros enemigos
- <https://luizmelo.itch.io/martial-hero-3>

guardian



- enemigo elite
- ejecuta golpes a distancia media
- realiza ataques cuerpo a cuerpo
- <https://luizmelo.itch.io/fantasy-creatures-2>

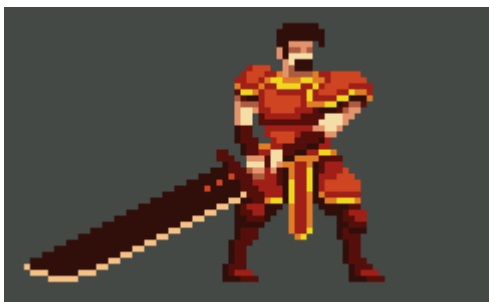
Maestro asesino



- realiza ataques cuerpo a cuerpo
- es un jefe
- realiza ataques fuertes con la espada
- <https://luizmelo.itch.io/dark-knight-2>

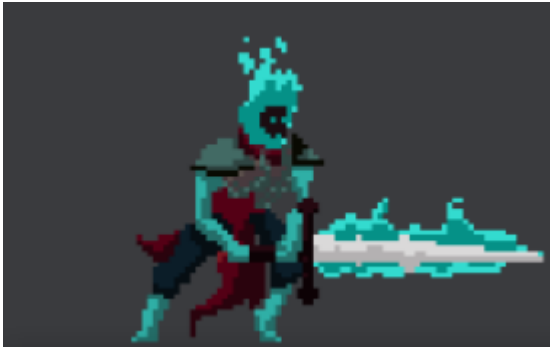
Enemigos nivel 4 (REGRESO AL CASTILLO)

Capitán eagle (transformado)



-
- es un enemigo elite
- cuenta con ataque de espada larga
- hace ataques con explosiones de fuego
-

gosth warrior



- es un enemigo elite
- realiza ataques fuertes y rapidos
- sus ataques van con fuego

- <https://luizmelo.itch.io/ghost-warrior-2>

lagarto



- enemigo basico
- realiza ataques lentos con espada
- solo ataques cuaerpo a cuerpo

tanque

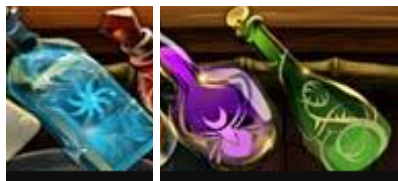


- es un jefe
- realiza ataques cuerpo a cuerpo fuertes

Reglas de Juego:

- El jugador deberá iniciar sesión y registrarse con el fin de poder ir llevando un progreso dentro del juego y poder grabar su estado.
- El jugador deberá terminar el nivel en el que se encuentra para poder continuar en el siguiente nivel.

- El jugador tiene que ir realizando las misiones conforme el juego las va generando.
- El jugador contará con una tienda de ítems donde mejorar las estadísticas y armamento del personaje principal (diot)
- La persona podrá escoger una recompensa generada al azar al terminar cada nivel con el cual podrá mejorar su personaje conforme los niveles avanzan.
- para pasar cada nivel el jugador deberá vencer a un jefe
- al acceder a cada nivel el jugador se encontrará una pantalla de diálogo
- cuenta con distintos tipos de enemigos
 - básico
 - elite
 - jefe
- El jugador podrá encontrar en diferentes etapas del juego los siguientes ítems que sirven para:
 - El personaje tendrá una vida, la cual puede ir perdiendo conforme no se defiende de los ataques de los villanos dentro de este, a medida de que avanza el tiempo, este mismo regenerará la vida.
- a. Monedas:
- b. Puntos de vida
- c. Puntos de regeneración
- d. Puntos de fortaleza en su sistema (Fuerza, resistencia, etc)
- el jugador podrá tomar ítems sueltos por enemigos especiales derrotados
- El jugador dentro del juego encontrará pociones:
 - las cuales de color morado representan vida extra
 - las verdes representan puntos extra
 - los azules representan regalos



-El jugador mientras juega con el jefe podrá acceder a una oportunidad para llamar a Leo (su compañero de batalla).

