|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Raza | Fuerza | Energía | Salud | Agilidad | Magia/inteligencia | Defensa |
| **Orco** | mucha | moderada | mucha | moderada | poca | mucha |
| **Elfo** | poca | mucha | moderada | mucha | mucha | moderada |
| **Humano** | moderado | moderada | mucha | moderada | moderada | mucha |
| **Tiflin** | mucha | moderada | moderada | mucha | moderada | moderada |

La defensa podría dividirse en defensa mágica y defensa ataques. Pero todavía no sabemos si vamos a tener tiempo de hacer magias y eso.

Descripción de cada raza:

**Orcos**= Junto con su fuerza bruta y comparativamente bajo intelecto, la principal diferencia entre los orcos y los humanoides civilizados es su actitud. Como cultura, los orcos son violentos y agresivos, con los más fuertes dominando al resto a través del miedo y la brutalidad.

**Elfo**= Los longevos Elfos son hijos del mundo natural, similares en muchos aspectos superficiales a las criaturas mágicas (como las hadas), pero al mismo tiempo son también diferentes. Valoran su intimidad y sus tradiciones, y aunque se toman su tiempo para forjar amistades, tanto a nivel personal como con otras razas, una vez que un forastero es aceptado como camarada, su alianza puede durar generaciones enteras.

**Humano**= Los humanos poseen un extraordinario ímpetu y una gran capacidad para resistir y expandirse, por lo tanto son la raza dominante en el mundo. Sus imperios y naciones son vastos, de crecimiento descontrolado, y los habitantes de estas sociedades se labran un nombre con la fuerza de las espadas y el poder de sus conjuros.

**Tiflin**= Los tiflin son humanos con sangre de demonios, diablos u otros ajenos malvados en su ascendencia. A menudo perseguidos por su aspecto extraño y sus peculiaridades antinaturales, la mayoría de los tiflin disfrazan su naturaleza o son obligados a vivir en los límites o en los bajos fondos de las sociedades civilizadas.

Castas: Las castas y según la elegida que atributo beneficiaria.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Raza | Fuerza | Agilidad | Magia/Inteligencia |
| **Orco** | Héroe | Bárbaro | Chaman |
| **Elfo** | Defensor | Ladrón | Mago |
| **Humano** | Paladín | Ladrón/Bárbaro | Mago |
| **Tiflin** | Cazador De demonios | Ladrón/Bárbaro | Chaman |

La trama del juego debería ser similar al elegir las castas de la misma columna. Por ejemplo Héroe en el caso de orco, defensor en el caso de que seas un elfo, paladín para Humano y Cazador de demonios para tiflin. Simplemente se trataría de la misma casta solo que con diferente nombre… por el simple hecho de que no me hago a la idea de q un orco o un elfo sea un paladín! XDD al igual que un orco sea mago.

Se podría hacer que según la raza estén disponibles ciertas castas y no todas. Esto motivaría a jugar el juego con diferentes personajes a pesar de que la trama sea la misma. Hasta podríamos agregar sutiles diferencias entre dichas castas. Por ejemplo el paladín tener habilidad curativa o mayor de defensa mientras que el Héroe tenga mayor energía e inteligencia (solo si se dispone de tiempo).

Subir de nivel un personaje:

Al subir de nivel un personaje se puede decidir hacer varias cosas.

1-Dar un número de puntos de atributos X que el jugador los asigne a cada atributo de su personaje como él quiera (podría ser solo pueda asignarlos a un solo atributo o a varios, por ejemplo tengo 5 puntos los cuales 3 le asigno a la fuerza y 2 a la defensa).

2-Que según la raza o casta del personaje este preestablecido como va a subir de nivel y en que atributos. Ejemplo el humano cuando pasa a nivel 2 que se le sume 4 a la defensa, 3 a la inteligencia…etc.

Ataques del personaje:

Según lo dicho en clase es atacar a duras penas. Cada ataque reduciría el atributo energía en X puntos. Si se puede lo deseado es que cada personaje tenga distintas habilidades conforme suba de nivel y que las habilidades varíen en base a la raza y casta elegida y dependiendo de la habilidad o casta del personaje o raza sea menos o más puntos de energía. Por ejemplo el paladín de nivel 2 aprende a curarse y cuando pasa a nivel 4 aprende a curar a todo el equipo. Este aspecto es esencial para el desarrollo de un personaje de casta mago por ejemplo… si el tipo no aprende magia nueva es como medio inútil en batalla y ni hablar contra un guerrero que su naturaleza es darle atacar en cada turno sin pensar XD.

Elementos Básicos:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Cascos | Cinturones | Botas |
| Espadas | Arcos | Escudos |
| Anillos | colgantes | Amuletos |

Cinturones, Botas, Escudos, Cascos: sube defensa. Podríamos reducir un poco la agilidad o la energía al tenerlos equipados.

Anillos, colgantes, amuletos: suben un atributo en particular o varios. Por ejemplo anillo de guerra sube en 3 los atributos fuerza y defensa.

Para el equiparte los elementos sugiero lo siguiente:

-Intercambiar el objeto actual equipado por el nuevo que se desea equipar, en lugar de equiparte todos uno arriba del otro como dijo el profe…que tenga 30 espadas XD.

-Los elementos se intercambian por un elemento del mismo tipo… unas botas se intercambian por unas botas, una espada por otra y así.

Los elementos (según lo que dijo el profe) son arrojados por los enemigos SIEMPRE…cosa que me gustaría obviar… creo que con un simple random de 1 y 0 te dice si deja o no XD. Y si deseas que un elemento sea difícil de conseguir, haces que random se haga unas 5 veces y esas 5 te tienen que dar 1 se me ocurre.

También me gustaría añadir elementos claves. Con esto me refiero a algún tipo de armadura especial Por ejemplo resistente al calor para atravesar un lugar de calor extremo (un volcán por ejemplo! XD) o algo que te permita llegar a lugares inaccesibles.

Estos elementos podrían simplemente estar contenidos en un cofre o algo por el estilo o que sea arrojado por un enemigo en particular del mapa. (Esto te obligaría a emprender la búsqueda de dicho enemigo para aporrearlo las veces necesarias hasta que te suelte el elemento en cuestión).

Enemigos:

Los enemigos sugiero que se diferencien en distintas formas… si es posible definir distintas razas de alimañas… por ejemplo que este el enemigo trasgo y gran trasgo o trasgo chaman… que los mismos puedan hacer sus alianzas… por ejemplo que los trasgos puedan domesticar algún animal salvaje y que luche para ellos.

En cuanto a su ubicación, que los enemigos más fuertes estén concentrados en ciertas zonas del mapa para que uno esté obligado a derrotar a muchos enemigos débiles de otras zonas para aventurarse a esta ubicación.

Mapas:

Los mapas podrían tener como dije antes una condición para acceder a ciertas zonas. Lo que no me quedo muy claro fue eso de que se pueden elegir varios mapas para jugar. Lo único que se me ocurre es que se empiece en un mapa y una vez explorado todo ese mapa o cumplido todos las misiones se pueda acceder al siguiente mapa donde nuestro personaje esta con las mismas características del mapa anterior y que en este nuevo mapa halla nuevas misiones por realizar. Por ultimo en los mapas debería haber un lugar donde volver a comenzar por si nos derriban en batalla, o se podrían colocar lo que se conoce como puntos de control en el mapa dispersos. Para no tener q hacer un gran viaje aburrido (ya que los monstruos matados no vuelven a aparecer) hasta donde nos mataron y continuar la aventura.

Misiones:

Sin estas misiones el juego se me torna de lo más chato y aburrido pro no se… su desarrollo puede llevar mucho tiempo asique de haberlas podrían ser pocas y simples como llegar a cierto punto en el mapa. Me gustaría que según la casta del personaje las misiones disponibles sean totalmente diferentes pero como desconozco lo laboroso que puede ser hacer un simple mapa con bichos parados en el mapa y con un par de arbolitos lo dejo en veremos.

NPC:

Estos pueden estar como simple adorno… ósea para no dar la sensación de que es un mundo desolado y que solo estas vos y los bichos en el mapa, o podrían aportar información valiosa al jugador como que elemento se necesita para acceder a alguna parte del mapa o también podrían estar en un lugar muy desolado en el mapa y el hallarlo nos recompensa con un elemento por excelencia (Encontrar al greench en la montaña XDD).

Cofres o lo que se conoce como destructibles:

Barriles, cofres, cajas que se rompan y tengan algo interesante dentro. Los destructibles podrían ser útiles por ejemplo para una misión que te pidan ir y derribar una torre que contamina el bosque o romper las jaulas para liberar prisioneros o algo así…

Fuentes de vida o posadas: estas servirían para devolver a nuestro personaje la energía o la salud debilitada durante la batalla.

Batallas:

Con las batallas respeto lo de los turnos. Y aquí es donde los atributos de los personajes hacen lo suyo. El atributo agilidad determinaría el personaje que ataca primero (se busca la mayor agilidad de los personajes y enemigos en batalla) y luego el siguiente y así… Luego el atributo energía que se reduce conforme realizamos un ataque y aumenta poco a poco con cada turno de cada personaje. (Aunque este atributo está en duda…si su implementación es muy complicada se podría suprimir y que los personajes siempre tengan la oportunidad de atacar según su respectivo turno). El atributo fuerza serviría para determinar el daño del ataque de tu personaje y defensa para reducir un poco el daño del enemigo. El atributo inteligencia solo serviría si se pudiera implementar magias. La inteligencia seria el equivalente a energía, por cada hechizo o conjuro realizado se reduciría X puntos de inteligencia según la magia utilizada. La salud son la cantidad de palos q aguanta tu personaje si llega a cero cago fuego. Al morir tu personaje pierde su elemento más preciado (espero no sea difícil decidir cuál es el más preciado).