

Documento de Requisitos

TRABAJO DE FIN DE GRADO – DESARROLLO DE UN JUEGO
EN UNITY

FELIPE TRINIDAD MÁRQUEZ

Índice

1. Requisitos de información
2. Requisitos funcionales
3. Requisitos no funcionales

1. Requisitos de información

RI-01: El jugador tendrá persistente un sistema de dinero simple y uno de personajes controlables bajo su control, estos variarán en función del momento del juego, pero nunca serán menos de 2 ni más de 10. Estos personajes podrán estar en estado “Reserva”, “Activo” o “Apoyo” en función de cómo aparecerán en el caso de que ocurren en un combate. También tendrá un estado de posición que le indicará en qué mapa está ahora mismo, y si está en el mapa del mundo o dentro de una zona.

RI-02: Cada personaje controlable tendrá una serie de parámetros individuales: Un nivel, un conjunto de estadísticas base, un conjunto de equipamiento, dos conjuntos de ataques y una habilidad especial de área.

RI-03: Cada enemigo tendrá una serie de estadísticas base y por lo general, un conjunto de ataques, pero puede tener dos.

RI-04: Cada conjunto de estadísticas base tendrán una instancia de cada uno de estos parámetros: vida máxima y actual, energía máxima y actual, ataque, defensa, ataque mágico, defensa mágica y velocidad.

RI-05: En combate, habrá un tablero de seis columnas y tres filas, además de dos casillas separadas de éste por arriba y por abajo. En este tablero habrá diferentes instancias de personajes controlables y enemigos, todos ellos con distintas posiciones.

RI-06: Fuera de combate habrá un avatar con una posición basada en X e Y.

RI-07: El jugador podrá tener y acumular una serie de objetos, que se dividirán en cinco tipos: armas, protecciones, accesorios, usables y otros. Estos objetos tendrán distintos parámetros y usos que dependerán de cada instancia.

RI-08: Cada conjunto de equipamiento tendrá un arma, una protección y dos accesorios.

RI-09: El juego ofrecerá una serie de menús, que serán un conjunto de botones para que el jugador pueda ejecutar acciones. Por lo general habrá unos específicos para fuera de los combates y uno para dentro de los combates.

RI-10: Cada habilidad tendrá una serie de estadísticas como daño base (si tiene), área que cubre o coste (si tiene). También indicará si hace cosas secundarias además del daño.

2. Requisitos funcionales

RF-01: El personaje, controlado por el jugador, podrá moverse en ocho direcciones acorde al eje X e Y.

RF-02: El personaje podrá utilizar ciertas habilidades (Llamadas a partir de ahora como acciones de campo) siempre y cuando se esté en el lugar o con el objeto con el que interactuar y se tenga al personaje que pueda utilizar dicha habilidad de campo.

RF-03: El jugador se encontrará de forma aleatoria con enemigos, pasando del estado de fuera de combate al estado de combate.

RF-04: Dentro del estado de combate el jugador podrá moverse entre los distintos menús y entrar dentro de ellos.

RF-05: El jugador puede seleccionar diferentes habilidades que tiene el personaje que controla y la posición del ataque.

RF-06: El jugador puede seleccionar objetos del tipo “usables” si es su turno.

RF-07: El jugador puede mover al personaje que le toque el turno a cualquiera de las casillas del tablero de 6x3 siempre y cuando sean de su propiedad.

RF-08: El jugador puede alternar al personaje que le toque del tablero principal o de la reserva al tablero de apoyo. Solo puede haber un personaje de cada bando en el tablero de apoyo, aunque haya dos casillas.

RF-09: El jugador puede mover a los personajes a reservas para ser sustituidos siempre y cuando el personaje que estaba en la reserva no esté debilitado. (se considera debilitado si tiene la vida actual a 0)

No puede haber más de dos personajes controlables en el tablero principal.

RF-10: El jugador podrá hablar con personajes no jugables (o PNJ) acercándose a ellos y utilizando un botón de acción. Estos PNJ pueden dar información, objetos o incluso ser necesarios para hacer avanzar el juego.

RF-11: El jugador puede hablar con PNJ específicos para comprar o vender objetos.

RF-12: El jugador, fuera de combate, puede acceder a un menú donde puede comprobar información acerca de los personajes, objetos o guardar. También se podrá modificar el estado de los personajes para los combates aleatorios sin estar en combate.

RF-13: El jugador, en el mapa del mundo podrá seleccionar zonas disponibles para entrar, siempre y cuando estén desbloqueadas.

3. Requisitos no funcionales

(Intencionalmente en blanco)