

Personaje en un juego de aventuras

Objetivo:

el objetivo de este análisis es poder comprender el diseño de un personaje de un videojuego estilo Aventura.

Personaje de un juego:

El personaje es controlado por nosotros o por una máquina siendo un enemigo/aliado, así mismo posee ciertas cualidades que comparten muchos otros personajes de juegos Aventura.

Información:

- Nombre – Nombre del personaje del juego
- Textura – la pintura o diseño visual que tendrá.
- Posición – Lugar donde se encuentra dentro del juego, para interactuar con el mundo y la cámara.
- Vida – Cantidad de vida que tiene el usuario.
- Armadura – la cantidad de armadura del personaje.
- Nivel – Cantidad de nivel del personaje.

Comportamiento:

- Movimiento – registra el movimiento del personaje.
- Atacar – Acción donde el personaje puede atacar.
- Curarse – poder recuperar vida.
- Usar habilidad – acción de usar alguna habilidad y que tenga algún Countdown.
- Recibir daño – ser capaz de recibir daño y baja la vida del personaje.
- Morir – cuando la vida llega a cero y muere.
- Interactuar – capas de interactuar con objetos del entorno.
- Actualizar – actualiza la posición del personaje entre otras cosas.
- Ganar experiencia – forma de que el personaje gana nivel.