

Objetivo:

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

Clases:

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 de 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.
- habilidades – movimientos especiales 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 el estado de personaje (vida, armadura, nivel, etc).
- Ganar experiencia – forma de que el personaje gana nivel.

Instancia de clase Personaje de un juego:

Enemigo:

El enemigo es controlado por la máquina siendo su principal objetivo matar al jugador/aliados,

Información:

- Nombre – Nombre del enemigo del juego

- Textura – la pintura o diseño visual que tendrá.
- Posición – Lugar donde se encuentra dentro del juego, para interactuar con el mundo.
- Vida – Cantidad de vida que tiene el enemigo.
- Armadura – la cantidad de armadura del enemigo.
- Nivel – Cantidad de nivel o dificultad del enemigo.
- habilidades – movimientos especiales del enemigo.
- Rango de visión – indica a que distancia podrá detectar al jugador.
- Recompensas – al morir soltara una recompensa para el jugador.
- Patrón de comportamiento – indica el comportamiento general del enemigo (por ejemplo, agresivo, pasivo, sigiloso).

Comportamiento:

- Movimiento – cuando se activa su movimiento este se dirige al jugador.
- Atacar – cuando este un rango determinado este atacara.
- Curarse – poder recuperar vida.
- Usar habilidad – acción de usar alguna habilidad y que tenga algún Countdown (tiempo de espera para volver a lanzar la habilidad).
- Recibir daño – ser capaz de recibir daño y baja la vida del enemigo.
- Morir – cuando la vida llega a cero y muere.
- Interactuar – capas de interactuar con objetos del entorno (romper cosas alrededor como ejemplo).
- Actualizar – actualiza el estado de enemigo (vida, armadura, nivel, etc).
- Regeneración – permita al enemigo regenerar su salud o armadura con el tiempo.
- Detectar jugador – determina si el enemigo puede detectar al jugador dentro de su rango de visión.

Objetos:

Jugador: (de la clase: Personaje de un juego)

- Nombre: Xx_Eduardo_xX
- Textura: textura_peronsaje1.jpg
- Posición: Santuario [X=10, Y=9, Z=5] (coordenadas)
- Vida: 20
- Armadura: 9
- Nivel: 1.
- Habilidades: (salto_doble), (aspecto_igneo).

Enemigo duende (de la clase: Enemigo):

- Nombre: duende_merodeador
- Textura: d_m1.jpg.
- Posición: Aldea_cultivos2 [X=32, Y=26, Z=10]

- Vida: 8.
- Armadura: 2
- Nivel: 1
- Habilidades: (ataque rápido).
- Rango de visión: radio de 10 pies.
- Recompensas: (entre 2 y 10 monedas de oro), (experiencia).
- Patrón de comportamiento: agresivo (te ataca al verte)

Enemigo jefe_de_zona1 (de la clase: Enemigo):

- Nombre: Jefe_de_los_duendes
- Textura: j_d_l_d.jpg.
- Posición: Cueva_misteriosa_5 [X=23, Y=50, Z=-37]
- Vida: 100.
- Armadura: 15
- Nivel: 8
- Habilidades: (mini_terremoto), (escudo_magico), (emebestir), (golpea_de_area).
- Rango de visión: radio de 30 pies.
- Recompensas: (entre 100 y 300 monedas de oro), (experiencia), (diente de duende).
- Patrón de comportamiento: agresivo (te ataca al verte)