



Universidad Autónoma de Baja
California Sur



Departamento Académico de Sistemas Computacionales
(DASC)

“Documentación de Proyecto Final”

David Alonso Estrada Buenrostro

Enrique León Geraldo

Ian Manuel Rodríguez Jacinto

IDS 2do Semestre TM

Programación

Prof. Jonathan Soto

La Paz, B.C.S. A 12 de Abril de 2020



Realizaremos un juego RPG en consola en el lenguaje C++, mostrado a base de un HUD que muestre los personajes, enemigos, mapa y un historial de texto que muestre las situaciones a las que se presenta el jugador, esto basado en el juego Darkest Dungeon, un juego RPG Roguelike, en el cual utilizas hasta 4 héroes para combatir en mazmorras llenas de atrocidades y tesoros.

Objetivo:

Tomando en cuenta que es un juego de consola, el juego no tiene que ser tan extenso como el original, por lo tanto, el objetivo de esta versión es que el jugador pueda seguir una historia predefinida la cual termine el juego al ser completada y muestre los créditos del juego.

El jugador antes de iniciar cada nivel tendrá un descanso en el cual podrá elegir y mejorar a los héroes que tenga a su elección, para que así no siempre juegue con la misma estrategia, todo esto para que el jugador sienta que este progresando y termine el juego diferente a como lo inicio.

Composición de niveles:

Estableceremos 5 niveles predefinidos para nuestro juego, el primero siendo el tutorial, los siguientes 2 niveles serian regulares y los últimos 2 niveles se presentaría un mini jefe y un jefe final respectivamente en dichas mazmorras. En los niveles hay cuartos vacíos, tesoros o enemigos.

Enemigos a enfrentar:

Estableceremos 4 enemigos regulares, 1 mini jefe y 1 jefe final.

Los enemigos son los siguientes:

- Esqueleto guardián. – Posicionado en la vanguardia
- Esqueleto guerrero. – Posicionado en la vanguardia o grueso del grupo
- Esqueleto cortesano. – Posicionado detrás del grueso del grupo
- Esqueleto ballestero. – Posicionado en la retaguardia
- Esqueleto capitán (mini jefe). – Posicionado en el grueso del grupo
- Nigromante (jefe final). – Posicionado en la retaguardia

Combate del juego:

El combate se basará a partir de turnos, esto conforme a la velocidad de los héroes y del enemigo, el que tenga mayor velocidad atacará primero, el de menor velocidad a este seguirá después y así sucesivamente hasta que se elija el que vaya último.

El jugador tendrá la opción de utilizar una habilidad y su objetivo al que le aplicará efectos.

Los enemigos realizarán acciones similares en su turno.

Considerando que los equipos tienen posicionamientos, se podrán hacer cambios de posiciones en medio del combate tanto por elección como por ataque.

Los personajes dispondrán de vida, daño, protección, precisión, velocidad, crítico y habilidades, además de sus resistencias a parálisis, sangrado, veneno, debilitaciones.

Movimiento del juego:

Estableceremos una matriz en la que se nos permita mover en ella, para que así podamos simular un movimiento parecido como en el juego original, nuestro mapa será la representación de esta matriz, en la que nos permita ver el recorrido que hemos tomado y nuestro destino, en esta matriz se ubicaran los cuartos vacíos, los tesoros y donde iniciara un combate.

Recursos del juego:

Utilizaremos recursos de sonidos y música extraídos del juego original.

Aún no sabemos exactamente que librerías utilizaremos, pero hay posibilidad de que tengamos que utilizar librerías o funciones que nos permitan crear botones u otros elementos necesarios.

Utilizaremos el IDE CodeBlocks el cual ya tenemos familiarizado.