

PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS SISTEMA DE JUEGO PROPUESTO

CAMPUS QUERÉTARO

mayo, 2021

1. ¿Cómo desarrollo mi juego?

Primero, debemos definir (o seleccionar) nuestro sistema de juego. Un sistema de juego es el conjunto de reglas que determinan lo que es posible hacer dentro de nuestro juego. Existen muchos sistemas de juegos, cada uno de ellos establece las características de los personajes, que acciones se pueden hacer, qué tipo de armas pueden utilizar, existe. ¿Quieres revisar algunos? Te dejamos, aquí, una liga con algunos de los sistemas más comunes.

Una vez que hayas seleccionado el sistema de juego (o te hayas dado una idea) , puedes empezar a definir y modelar cada uno de los elementos que deberán estar presente en tu juego: habitación, personaje, enemigo, objetos, etc.

2. Ya revisé y no sé cual elegir, ¿alguna sugerencia?

Bueno, si ya revisaste y todavía no te decides, nosotros te podemos sugerir un sistema de juego muy sencillo y fácil llamado “Hero Kids”. Hero Kids es un sistema de juego, basado en dados de 6, diseñado para niños de 4 a 10 años. El sistema ofrece esquema de juego rápido y divertido, perfecto para los niños. Ahora lo verás

2.1. Personaje

Los personajes cuentan con solo tres heridas y una cantidad inicial de dados que puede asignar al ataque y la defensa. Por ejemplo, supongamos que queremos diseñar un guerrero promedio. Bueno, pues le podemos asignados 2 dados al ataque y 2 dados a la defensa. O, quizás, queremos hacer un personaje más defensivo. Pues, le asignamos 1 dado al ataque y 3 a la defensa. También, por último, podemos hacer un guerrero bárbaro. Fácil, 3 dado al ataque y 1 a la defensa.

Espera, recuerda que siempre es más satisfactoria si podemos describir como es nuestro personaje. Quizás, algo así: “Alba es una poderosa guerrera nórdica hábil con la espada y el escudo.” Así que, recuerda ponerle una descripción a tu personaje.

Cada personaje puede llevar, además, un arma, un escudo y una colección de objetos útiles para su viaje como pociones, dinero, más armas y más armaduras (estas dos últimas nunca sobran). Las armas pueden agregar o quitar dados de ataque, mientras que las armaduras pueden quitar o agregar dados de defensa. Las pociones nos permiten recuperar 1 o varios puntos de vida. ¿Y el dinero? Pues, lo podemos usar para comprar más armas, armaduras y pociones.

2.2. Enemigos

Para los enemigos, usaremos un esquema similar al que empleamos con el personaje. Les asignaremos puntos de vida, dados de ataque y defensa dependiendo de su “nivel”.

Tipo de enemigo	Puntos de vida	Dados de ataque	Dados de defensa
Jefe	4	3	2
Duro	3	2	2
Normal	2	2	1
Débil	1	1	1

Una opción para hacer más variados a los tipos normales, sería asignar al azar los dados de ataque y defensa, mientras no se asignen más de 3 datos en total. Por ejemplo, podemos asignar 1 de ataque y dos defensa para hablar de un tipo más defensivo.

Por último, cada enemigo deja una recompensa que el personaje podrá agregar su inventario. Esta recompensa se puede generar al azar, o ser designada desde el inicio.

2.3. Combate

Al inicio del combate, el personaje y los enemigos tiran un dado de 20. El resultado obtenido indicará el orden que combatirán.

Al combatir, el atacante tira la cantidad de dados de 6 que tiene asignados al ataque. Y por su parte, el defensor tira la cantidad de dados de 6 que tiene asignado a la defensa. Si el dado más alto del atacante es igual o superior al dado más alto de defensor, el defensor sufre un daño.

<i>Attacker</i>		<i>Defender</i>	
	vs.		Attack hits!
	vs.		Attack hits!
	vs.		Attack misses!
	vs.		Attack hits!
	vs.		Attack misses!

El combate termina cuando se han acabado los enemigos o el personaje está fuera de combate (vida = 0).

2.4. Conclusión

¿Qué te parece el sistema de juego propuesto? ¿Te gustó? ¿Crees que le puedas agregar algo? Siéntete libre de modificar aquellos elementos que consideres que no se ajustan a la temática que está desarrollando.

3. Referencias

- Sistemas de Juego, Rol.es (2020) Consultado en: <http://www.rol.es/sistemas>
- Hero Kids, Halladay, J. (2020). Consultado en: <http://herokidsrpg.blogspot.com/p/hero-kids-overview.html>