Fase de Preproducción:

Conceptualización:

Define la visión y el objetivo principal del juego.

Crea una descripción general detallada del juego, incluyendo mecánicas clave, historia y características únicas.

Diseño del Juego:

Define las mecánicas del juego, como el sistema de batallas, progresión de personajes y exploración.

Diseña los sistemas de interacción con la ciudad, el gremio, la tienda y otros elementos del juego.

Arte y Estilo Visual:

Decide el estilo artístico y visual del juego, desde personajes y enemigos hasta entornos y efectos visuales.

Narrativa y Personajes:

Desarrolla la historia principal y las misiones secundarias.

Crea una lista de personajes principales y secundarios, junto con sus antecedentes y motivaciones.

Planificación del Desarrollo:

Divide el proyecto en etapas y establece hitos claros.

Asigna tareas a los miembros del equipo si estás trabajando en colaboración.

Fase de Producción:

Desarrollo Técnico:

Crea un prototipo funcional del juego para probar las mecánicas clave.

Implementa los sistemas de combate por turnos, interacción con la ciudad y otros elementos principales.

Desarrollo de Arte:

Comienza a crear los elementos artísticos, como personajes, enemigos, escenarios y objetos.

Asegúrate de que el arte sea coherente con el estilo visual elegido.

Desarrollo de Narrativa:

Escribe los diálogos de los PNJ, la historia y las misiones.

Integra la narrativa en el juego de manera coherente.

Pruebas Internas:

Realiza pruebas internas para identificar errores y equilibrar las mecánicas.

Asegúrate de que todas las características funcionen correctamente y que el juego sea jugable.

Fase de Postproducción:

Optimización:

Refina el rendimiento del juego, optimiza los gráficos y asegúrate de que funcione en diferentes plataformas.

Pulido Visual y de Sonido:

Añade efectos visuales y música para mejorar la atmósfera del juego.

Asegúrate de que los efectos de sonido y la música sean coherentes y realcen la experiencia.

Pruebas Externas (Beta):

Lanza una versión beta limitada para recopilar comentarios de jugadores externos.

Utiliza los comentarios para realizar mejoras finales antes del lanzamiento.

Lanzamiento y Marketing:

Prepara el juego para el lanzamiento en plataformas seleccionadas.

Crea materiales promocionales y planifica estrategias de marketing.

**CONCEPTUALIZACION**

Mecánicas y Funciones Clave:

Interacción basada en Decisiones:

La interfaz de usuario mostrará la ubicación actual y las opciones disponibles para el jugador.

Cada opción representará una decisión que influirá en la dirección de la historia y en las posibles acciones futuras del jugador.

Sistema de Escenarios y Cambio de Ubicación:

Cada ubicación (ciudad, tienda, gremio, portal, etc.) se representará como un escenario con sus propias opciones de decisión.

El jugador puede cambiar de escenario seleccionando opciones específicas, lo que determinará la siguiente ubicación a la que se dirige.

Exploración y Exploración de Pisos del Portal:

La exploración de los pisos del portal será una opción en la interfaz de decisiones. Los jugadores podrán elegir explorar pisos específicos y enfrentar desafíos.

Cada piso se generará proceduralmente, incorporando enemigos, tesoros y rompecabezas únicos.

Sistema de Combate por Turnos:

Durante las batallas por turnos, los jugadores podrán seleccionar entre diversas opciones de ataque, defensa, habilidades y uso de objetos.

Las habilidades y ataques tendrán costos de energía y efectos específicos que influirán en el desarrollo de la batalla.

Interacción con Personajes No Jugables (PNJ):

El diálogo con los PNJ se presentará como opciones en la interfaz de decisiones. Las respuestas y elecciones afectarán la relación con los PNJ y las oportunidades futuras.

Componentes Técnicos:

Motor de Juego:

Utilizaremos un motor de juego que permita una interfaz interactiva y la gestión de decisiones, asegurando que los jugadores puedan seleccionar opciones de manera fluida.

Interfaz de Usuario:

Desarrollaremos una interfaz de usuario (UI) intuitiva y accesible que presente las ubicaciones, opciones de decisión y detalles relevantes de manera clara.

Scripts y Programación:

Se implementarán scripts en lenguajes como PHP, HTML, Javascript para gestionar las interacciones, el cambio de escenarios, el combate y la lógica de decisiones.

Diseño de Escenarios y Escenarios Procedurales:

Cada ubicación será diseñada como un escenario único, con sus opciones de decisión y eventos asociados.

Los pisos del portal se generarán procedimentalmente utilizando algoritmos para garantizar variedad y desafío.

Optimización y Pruebas:

Se realizarán pruebas exhaustivas para garantizar que las decisiones y las mecánicas de juego funcionen de manera coherente y sin problemas.

Iteración y Desarrollo Continuo:

Al mantener un enfoque en la toma de decisiones y la exploración, estamos comprometidos con crear una experiencia de juego que sea inmersiva y altamente influenciada por las elecciones del jugador. Estamos entusiasmados por implementar estas mecánicas y crear una experiencia única en el género RPG.

**Tabla de decisiones.**



**Sistema de Objetos e Inventario con Vinculación a la Base de Datos:**

1. **Definición de Objetos Internamente:**
   * Crea un archivo interno, como un archivo JSON o un módulo de Python, que contenga una lista de objetos predefinidos con sus características (nombre, descripción, efectos, estadísticas, etc.).
   * Cada objeto debe tener un identificador único (ID) que lo distinga de otros objetos.
2. **Base de Datos para Inventario:**
   * En la base de datos, crea una tabla "inventario" que almacene la información de los objetos en posesión del jugador.
   * Los campos de esta tabla podrían incluir el ID del objeto, la cantidad y la posición en el inventario.
3. **Vinculación de Inventario y Partida:**
   * Crea una relación entre la tabla "partida" y la tabla "inventario" utilizando el código de usuario (cod\_user) como clave principal.
   * De esta manera, podrás asociar el inventario con la partida y el jugador correspondiente.
4. **Carga y Guardado de Datos:**
   * Cuando se carga una partida, recupera los datos de la tabla "inventario" vinculados al jugador y la partida en curso.
   * Carga estos datos en una variable global que represente el inventario actual del jugador en la partida.
5. **Interacción con el Inventario:**
   * Implementa lógica para agregar, eliminar y actualizar objetos en la tabla "inventario" según las acciones del jugador, como comprar, usar o vender objetos.
6. **Persistencia de Datos:**
   * Asegúrate de que los cambios en el inventario se reflejen correctamente en la base de datos, y que estos cambios se guarden y recuperen adecuadamente al cargar y guardar partidas.