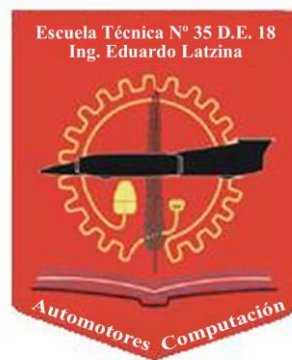


Propuesta de tema

Laboratorio y Programación

6to año

Videojuego: Lands of the argentum



Fecha: 01/08/22

Integrantes del grupo de trabajo
Nazareno Lopez

Tabla de Contenidos

1	INTRODUCCIÓN	3
1.1	Objetivo	3
1.2	Alcance	3
2	DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA	3
2.1	Investigación	3
2.2	Desarrollo y diseño	3
2.3	Gameplay	14
2.4	Sistema de recolección de recursos, destilería y crafteo	15
3	APORTES	17
4	APROBACIÓN	17

1 INTRODUCCIÓN

1.1 Objetivo

El objetivo de este proyecto sería desarrollar un juego 2D para PC, con vista aérea y que funcione conectado a la red, utilizando el motor de desarrollo de videojuegos libGdx versión 1.9.10 en conjunto al lenguaje Java versión 8 con el programa Eclipse versión 2022-03 (4.23.0), finalmente para el desarrollo del mapa se utilizará el Tiled.

1.2 Alcance

La idea de este proyecto es crear un juego con vista aérea donde se pueda jugar en red, cada persona con su propio personaje, inventario e ítems dependiendo su clase, que podría ser guerrero, elfo o mago. Estos cuentan con ataques y habilidades distintas, al igual que lo serían armaduras y armas que puedan equipar. Contaría con un sistema de batallas en el que, al acercarte a un NPC malvado, este comenzaría una batalla estilo pokemon, donde el personaje hace uso de sus ataques y hechizos para derrotar a este enemigo, quien dropearía algún ítem random. Estos ítems pueden ser vendidos en una tienda, ya que este proyecto también contaría con un sistema de compra y venta de ítems, ya sean consumibles o equipables. La moneda que manejarían los usuarios sería el oro, el cual puede ser obtenido peleando contra otros enemigos. Podría contar con 3 niveles (variable según el desarrollo del juego) que tengan enemigos, estos enemigos pueden ser de cualquiera de las tres clases que podría ser el usuario (con otra apariencia al usuario) menos el boss final, distinto a los demás.

2 DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA

2.1 Investigación

Los siguientes temas de investigación abordan el desarrollo del juego:

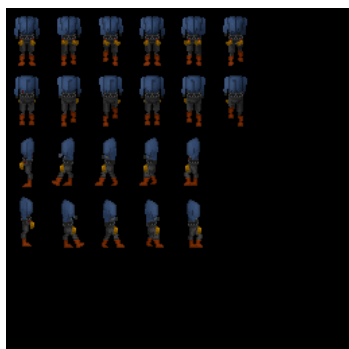
- Framework LibGDX
- Software Tiled para la creación de mapas
- Assets para su utilización en el proyecto
- Banda sonora; para analizar si es viable realizarla o tomar algo ya hecho

2.2 Desarrollo y diseño

En el desarrollo se pensó el diseño del mapa y los personajes que estarán disponibles en el juego, como este proyecto sería la continuación de otro proyecto que estoy creando actualmente, tengo creado ciertos gráficos para ver por donde iría la idea del juego. A este proyecto final se le añadiría nuevos ítems consumibles y equipables, incluso una nueva clase para seleccionar, un nuevo sistema de craftero para conseguir ítems a través de recursos como podría ser la sangre de los enemigos para consumibles, o recursos como lingotes para creación de armaduras o armas, un sistema de tienda compra y venta y un inventario interactivo para equipar ítems, donde se va a poder observar las estadísticas que suma cada equipamiento.

Assets de personajes:

MAGO QUE USARIA EL USUARIO:



Información del mago:

Vida: 1000

Fuerza: 10

Magia: 500

Ataques tipo hechizo:

1- Magia negra (cuesta 100 de magia y causa entre 100 y 400 puntos de daño)

2- Magia blanca (cuesta 75 de magia y recupera entre 100 y 300 de vida)

3- Bola de poder (cuesta 50 de magia y saca entre 50 y 200 puntos de daño)

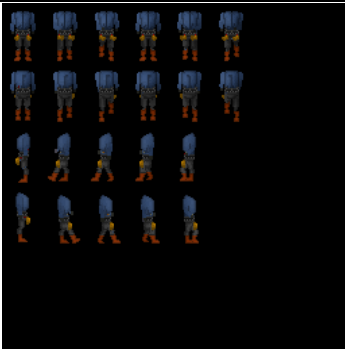
Ataques tipo físico:

1- Bastonazo (causa entre 5 y 20 de daño multiplicado por la fuerza del personaje)

2- Puñetazo (causa entre 1 y 30 puntos de daño multiplicado por la fuerza del personaje)

GUERRERO QUE USARIA EL USUARIO:





Información del guerrero:

Vida: 1200

Fuerza: 20

Magia: 200

Ataques tipo hechizo:

1- Rayo (cuesta 50 de magia y causa entre 50 y 350 puntos de daño)

Ataques tipo físico:

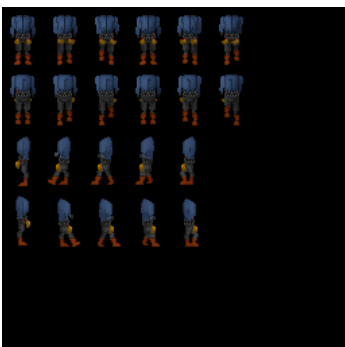
1- Terremoto (causa entre 5 y 20 de daño multiplicado por la fuerza del personaje)

2- Fuerza implacable (causa entre 1 y 40 de daño multiplicado por la fuerza del personaje)

3- Patada (causa entre 10 y 15 de daño multiplicado por la fuerza del personaje)

4- Puñetazo (causa entre 1 y 30 puntos de daño multiplicado por la fuerza del personaje)

ELFO QUE USARÍA EL USUARIO:



Información del elfo:

Vida: 2000

Fuerza: 5

Magia: 150

Ataques tipo hechizo:

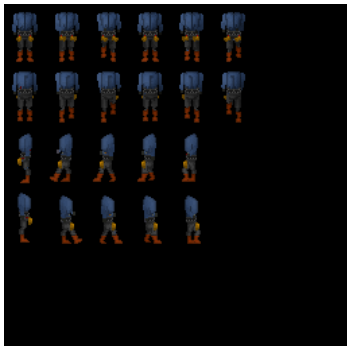
1- Conjuro (Cuesta 50 de magia y causa entre 20 y 200 puntos de daño)

2- Apocalipsis (Cuesta 75 de magia y causa entre 200 y 400 puntos de daño)

Ataques tipo físico:

1- Puñetazo (causa entre 1 y 30 puntos de daño multiplicado por la fuerza del personaje)

BARDO QUE USARIA EL USUARIO:



Información del elfo:

Vida: 1500

Fuerza: 12

Magia: 250

Ataques tipo hechizo:

1- Bomba mágica (Cuesta 60 de magia y causa entre 150 y 250 puntos de daño)

2- Apocalipsis (Cuesta 75 de magia y causa entre 200 y 400 puntos de daño)

3- Llamado a plantas (Cuesta 50 de magia y causa entre 100 y 200 puntos de daño)

Ataques tipo físico:

1- Puñal (causa entre 5 y 20 de daño multiplicado por la fuerza del personaje)

2- Patada (causa entre 10 y 15 de daño multiplicado por la fuerza del personaje)

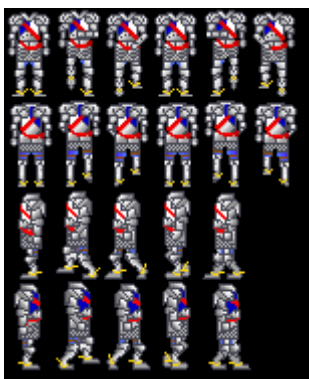
3- Puñetazo (causa entre 1 y 30 puntos de daño multiplicado por la fuerza del personaje)

MAGO MALVADO:





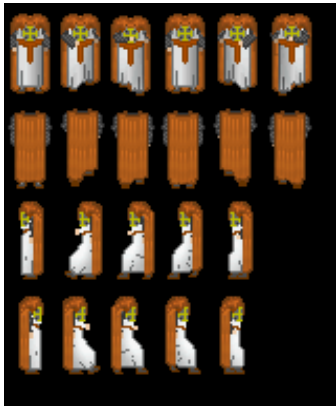
GUERRERO MALVADO:



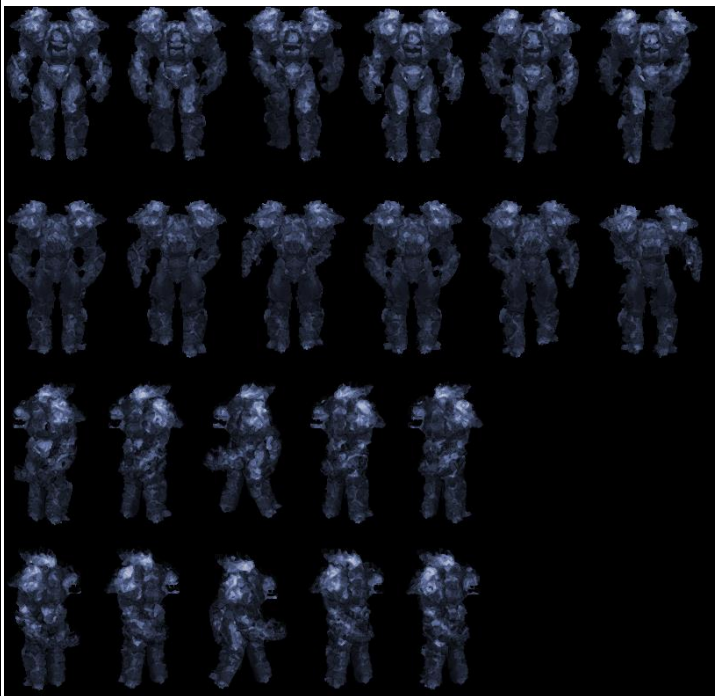
ELFO MALVADO:



BARDO MALVADO:

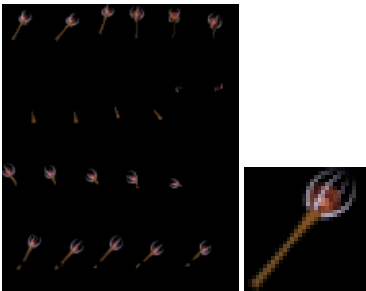


BOSS FINAL:



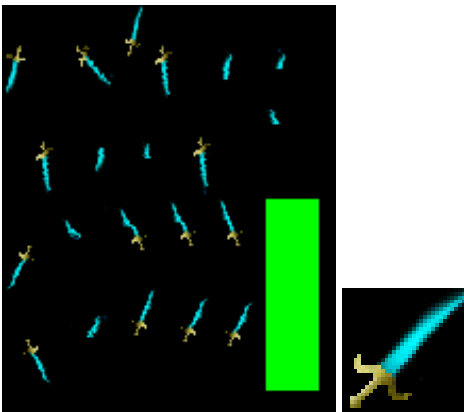
Luego también tengo el diseño de algunos ítems equipables:

Lanza de Longuinos (guerrero):



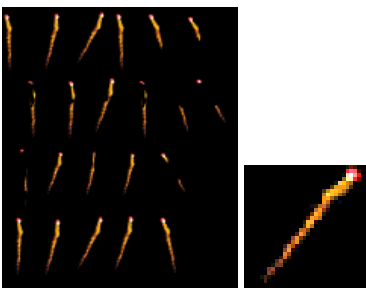
Añade 8 de fuerza al equiparse.

Sartial espada (guerrero):



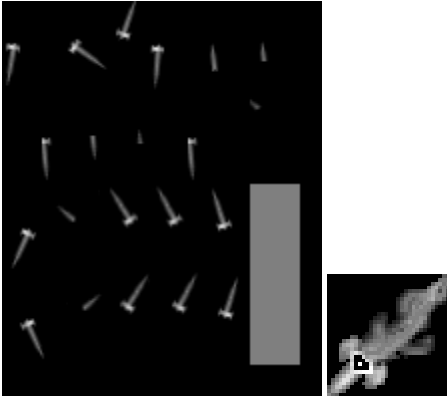
Añade 5 de fuerza al equiparse.

Bastón de elfo (elfo):



Añade 5 de fuerza al equiparse.

Espada Ghost (elfo):



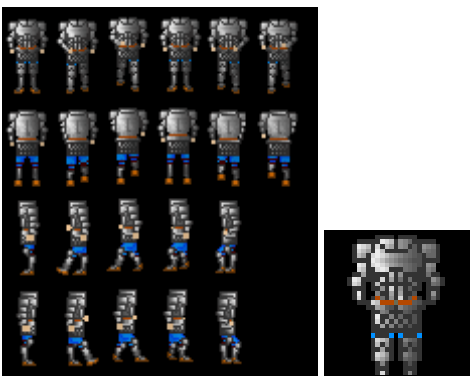
Añade 7 de fuerza al equiparse.

Túnica de mago (mago):



Añade 200 de magia y 100 de vida.

Armadura de guerrero (guerrero):



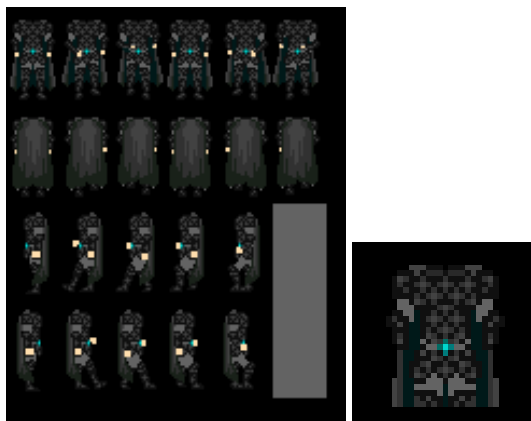
Añade 300 de vida.

Malla del bardo (bardo):



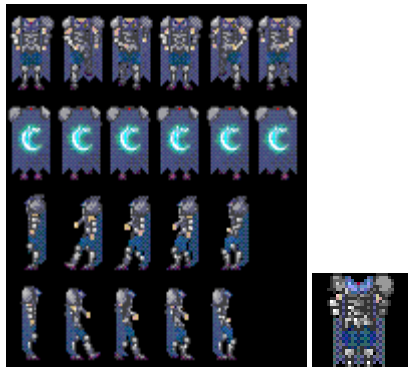
Añade 120 de vida.

Barsagrado (bardo):



Añade 200 de magia.

Paradela Armadura (elfo):



Añade 200 de vida.

Items consumibles:



Poción de vida: Recupera 200 de vida.



Poción de magia: Recupera 50 de magia.



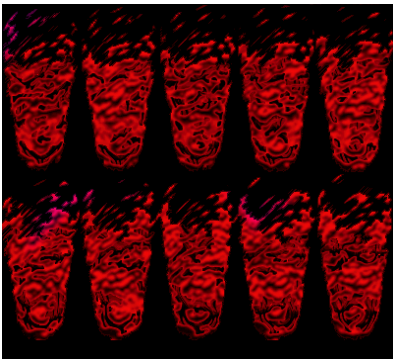
Santo grial: Agrega 200 de vida adicionales.



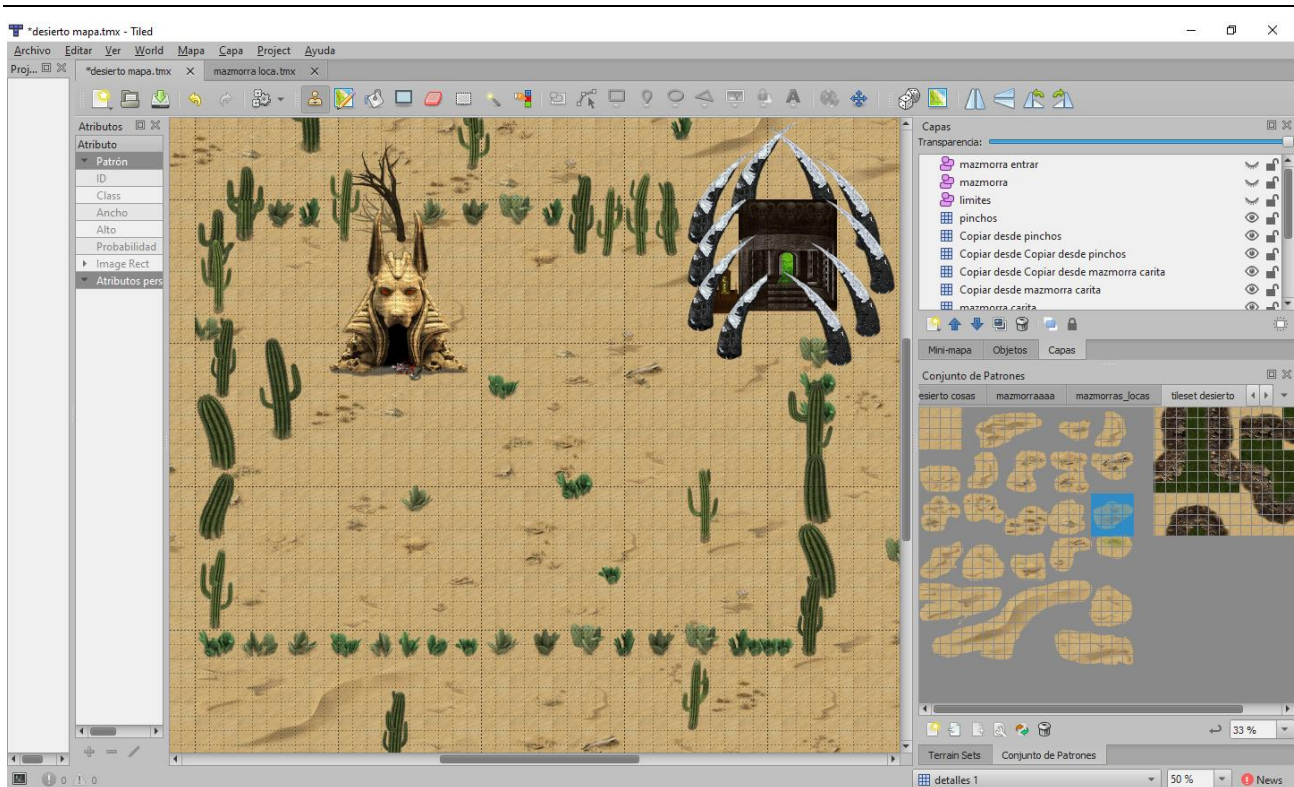
Fuerza gratificante: Agrega 2 puntos de fuerza adicionales.



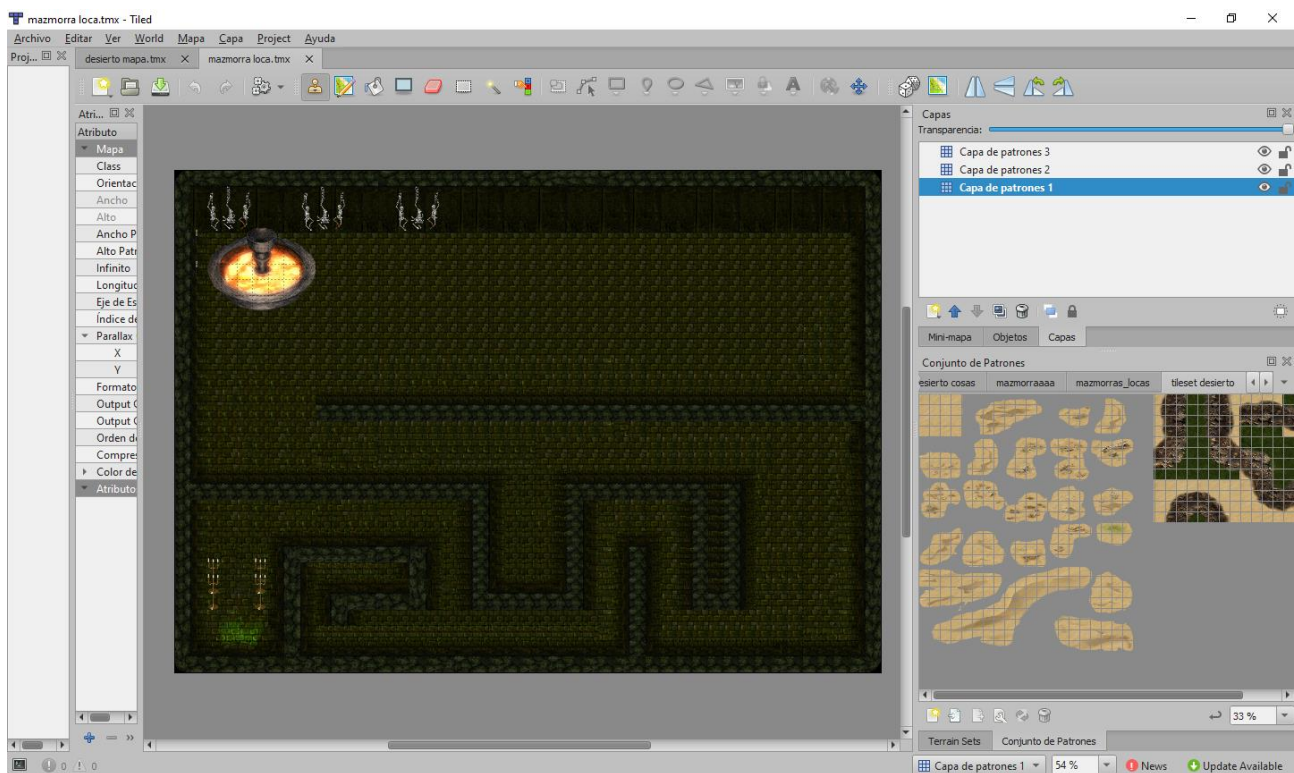
Carmesí Potala: Recupera toda la vida y magia del personaje, pero perdería un punto de fuerza. Esta poción causaría un efecto sobre el usuario, comenzando una meditación breve como la siguiente:



Diseño del primer mapa (La idea sería agrandarlo para que haya más espacio en el caso de que se conecten más personas):



La idea de hacer mapas está, solo que hace falta diseñarlos, pero, por ejemplo, aquí hay un adelanto de otro mapa:



Los tileset son creados a partir de los gráficos de otro juego llamado Argentum Online, juego argentino pero conocido por pocos, aquí una foto de como es el juego que menciono y en el cual está inspirado mi proyecto:



2.3 Gameplay

El juego sería en 2D con visión aérea, como en la foto del gameplay lo muestra más adelante, el jugador puede moverse para los lados, arriba y abajo. Los enemigos estarían ya colocados en el diseño del mapa y debería ser necesario derrotarlos para poder continuar el camino, dando opción a que el jugador se tome su tiempo de equiparse y comprar o vender lo que necesite antes de continuar su camino. Los enemigos tienen la elección de una clase (esta elección sería seleccionada por azar), pero con la diferencia de la apariencia, es decir, el mago del usuario va a poseer otra apariencia que el mago enemigo. Los enemigos al morir darían oro (cantidad aleatoria) y la posibilidad de droppear algún ítem.

¿Cómo se vería si estoy jugando? En principio la idea sería que se vea de la siguiente forma:



Donde en la parte superior de la derecha diría tu nombre y clase, y abajo a la derecha aparecería la barra de salud/vida, magia y la cantidad de oro que posee el usuario.

El inventario sería cambiado y llevado a cabo del estilo diablo:



Donde los ítems ocuparían solo un espacio y las armaduras y armas serían equipables al igual que esta interfaz.

2.4 Sistema de recolección de recursos, destilería y craftero

La recolección de recursos de madera podría ser posible solo con el siguiente ítem:



Hacha de leñador.

Debería estar disponible en el inventario y con eso, al hacer doble click en un árbol comenzaría la tala, donde recolectaría madera para el craftero o destilería.

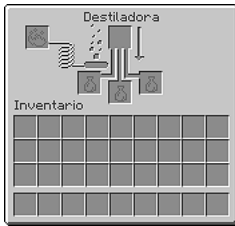


Madera.

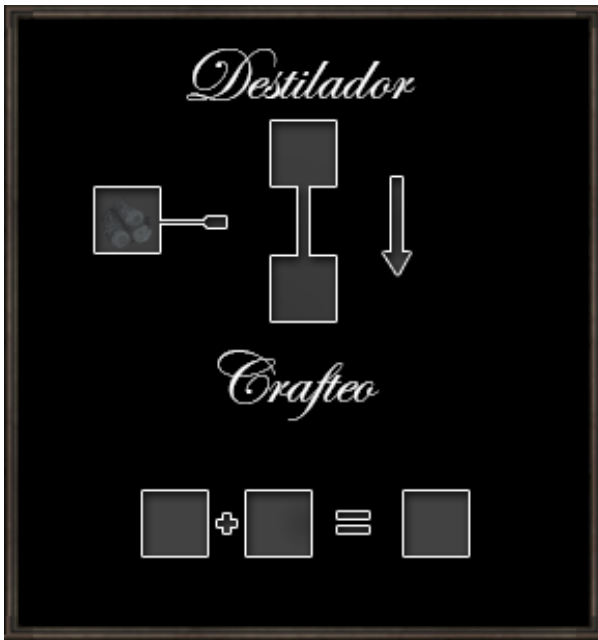
Craftero y destiladora: La idea de este sistema es que sea sencillo pero útil para el jugador, este debería encontrar una mesa sobre el mapa como la siguiente:



Al interactuar con esta mesa, habría una sección para destilación donde se podrán conseguir los consumibles como vida o magia. Se toma como ejemplo el del Minecraft:



Pero adaptado a mi juego se vería algo como:



El destilador funciona con madera que se puede recolectar como expliqué anteriormente, luego en el primer slot (arriba en el centro) hay que poner la sangre que estará en el inventario:



Tubo de sangre.

Y automáticamente se fabricaría la poción de vida, que se podrá recoger del segundo slot (abajo del primero). Si se quiere obtener una poción de magia habría que poner la poción de vida en el primer slot y un ojo mágico (dropeable por el enemigo):



Ojo mágico.

Fabricación de poción de vida:



Fabricación de poción de magia:



Crafteo de sangre a partir de un ojo mágico y madera:



Crafteo de fuerza gratificante a partir de un tubo de sangre y ojo mágico:



3 APORTES

Si bien básicamente este juego es una inspiración de otro, el sistema es distinto, las batallas se dan de otra forma, los mapas son únicos ya que están hechos a mano (aunque sea a partir de los mismos gráficos), ataques y hechizos distintos al juego original y un juego con objetivo, ya que el original no tiene un fin porque simplemente no hay distintos niveles que afrontar. Al tener objetos cada vez mejores van a incitar al usuario a pelear para ganar monedas y comprar ítems, mismo con estos ítems luego venderlos para comprar nuevos, un sistema de crafteo para proponerle al usuario el uso de sus recompensas de batalla y finalmente poder estar a la altura de una batalla final.

4 APROBACIÓN

Firma: Nazareno Lopez

Aclaración: LOPEZ Nazareno

Fecha: 09/08/2022