



Universidad de  
**los Andes**



**FACULTAD  
DE INGENIERÍA  
Y CIENCIAS  
APLICADAS**

## Entrega 2: Manual de Bollywood Showdown

### **Integrantes Grupo 7:**

Andrés Ibáñez

Cristóbal Lara

Pepe Lira

### **Profesores:**

Nicolas Gómez

Octubre 07 del 2018

## **Introducción**

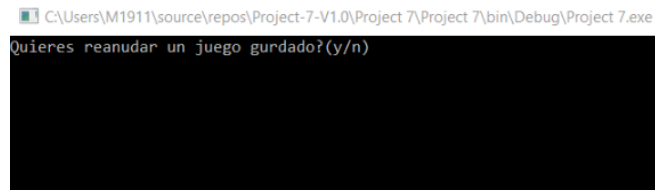
Bollywood Showdown es un juego multijugador de hasta 2 jugadores, en el cual ambos deberán elegir a su equipo, formado con sus actores favoritos, para combatir entre ellos y alcanzar la victoria, para así conseguir un Oscar.

¿Como se juega?

Cada jugador consta de un equipo 3 de actores los cuales serán elegidos antes del combate. El combate se realiza entre los actores activos de cada uno de los jugadores, quienes deberán indicarles las distintas órdenes disponibles (Atacar, Descansar o Cambiar Actor) hasta que uno de los equipos quede completamente derrotado, dejando al otro equipo como el ganador.

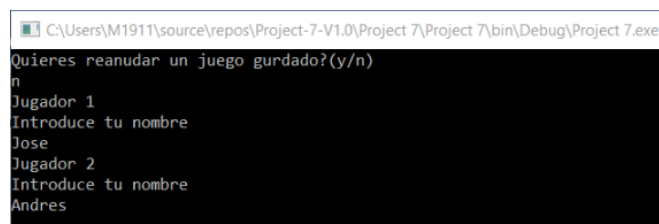
## **Menú Inicial**

Al iniciar el juego este le preguntará al usuario quiere cargar una partida previa. Si el usuario confirma que quiere cargar una partida previa se iniciara la última partida guardada desde el punto en que se dejó la batalla. Si el usuario no quiere cargar una partida previa, inmediatamente iniciara una partida nueva.



```
C:\Users\M1911\source\repos\Project-7-V1.0\Project 7\Project 7\bin\Debug\Project 7.exe
Quieres reanudar un juego gurdado?(y/n)
```

Al iniciar la partida, se les pedirá a los jugadores que ingresen sus nombres, los cuales no tienen ninguna restricción excepto que deben ingresar al menos un carácter.



```
C:\Users\M1911\source\repos\Project-7-V1.0\Project 7\Project 7\bin\Debug\Project 7.exe
Quieres reanudar un juego gurdado?(y/n)
n
Jugador 1
Introduce tu nombre
Jose
Jugador 2
Introduce tu nombre
Andres
```

Seguido de esto, se desplegarán los diferentes actores disponibles para la elección de los jugadores.

```
C:\Users\M1911\source\repos\Project-7-V1.0\Project 7\Project 7\bin\Debug\Project 7.exe
(1)
Robin Williams
Tipo: Muerto
HP: 50
Estamina: 100
Ataque: 50
Defensa: 50
=====
(2)
Brad Pitt
Tipo: Suspenso
HP: 50
Estamina: 100
Ataque: 50
Defensa: 50
=====
(3)
Sigourney Weaver
Tipo: Scifi
HP: 50
Estamina: 100
Ataque: 50
Defensa: 50
=====
(4)
Jim Carrey
Tipo: Comedia
HP: 50
Estamina: 100
Ataque: 50
```

Al elegir un actor el juego le preguntará al jugador si está seguro de su elección, dado que al elegir un actor para su equipo este no se podrá cambiar. La elección de actores se realiza de forma intercalada, eligiendo en primera instancia el jugador 1.

```
C:\Users\M1911\source\repos\Project-7-V1.0\Project 7\Project 7\bin\Debug\Project 7.exe
Turno de Jose de elegir:
Elige un actor
1
Estas seguro?(y/n)
y
Jose a elegido a Robin Williams
Turno de Andres de elegir:
Elige un actor
```

## Actores

Los actores tienen diferentes características, así como puntos de vida, estamina, ataque, defensa, velocidad y tipo, las cuales afectarán a su desempeño durante la pelea. Además de estas características, el actor también consta de una lista de 4 ataques.

```
C:\Users\M1911\source\repos\Project-7-V1.0\Project 7\Project 7\bin\Debug\Project 7.exe
Nombre Actor: Robin Williams
=====
| Tipo | Muerto
=====
| HP | 50
=====
| Estamina | 100
=====
| Ataque | 50
=====
| Defensa | 50
=====
| Velocidad | 50
=====
```

**Puntos de vida:** Estos puntos definen si el actor puede seguir combatiendo o no. Si los puntos de vida del actor llegan a 0, este no podrá combatir más y, de ser posible, deberá ser reemplazado.

**Estamina:** Esta determina si el actor puede realizar un ataque o no. Si el actor no tiene la estamina suficiente para realizar un ataque, entonces el jugador deberá elegir otro ataque. La estamina se puede recargar si el jugador le ordena descansar al actor.

**Ataque:** El ataque de un actor afectará a la cantidad de daño realizado al actor oponente. Mientras más alto sea el ataque de un actor más daño inflige.

**Defensa:** Esta disminuirá la cantidad de daño realizado por un ataque del actor oponente

**Velocidad:** La velocidad de un actor determinará cuál de los dos actores activos atacará primero. El actor con mayor cantidad de velocidad atacará primero.

**Tipo:** El tipo de un actor definirá si este es resistente a un ataque enemigo o no. Por ejemplo: Si un actor tipo “Aventura” es atacado por un ataque tipo “Sci-Fi”, el daño se verá reducido.

## Ataques

Cada ataque tiene una potencia, precisión, coste de estamina, tipo y efectos diferentes entre sí. El daño efectuado al actor oponente se verá determinado por estos diferentes factores.

**Potencia:** La potencia de un ataque afectará a la cantidad de daño realizado al actor oponente. Mientras más alto sea la potencia de un ataque más daño inflige. Si un ataque tiene una potencia de 0, este no causara daño.

**Precisión:** Es la probabilidad de que un ataque resulte exitoso o no. Esta se determina en porcentajes entre 0 y 1. Mientras más alta la precisión de un ataque, más probabilidades hay de que este se lleve a cabo.

**Coste de estamina:** El coste de estamina es la cantidad mínima necesaria de estamina restante en el actor, para que el ataque sea realizado. Si el actor no tiene la estamina suficiente para realizar el ataque, entonces el jugador deberá elegir otro ataque. La estamina se puede recargar si el jugador le ordena descansar al actor.

**Tipo:** El tipo de un ataque definirá si este es efectivo contra un actor enemigo o no. Por ejemplo:

Si un actor tipo "Aventura" es atacado por un ataque tipo "Sci-Fi", el daño se verá reducido. Pero si un actor tipo "Suspenso" es atacado por un ataque tipo "Acción", el daño se verá incrementado.

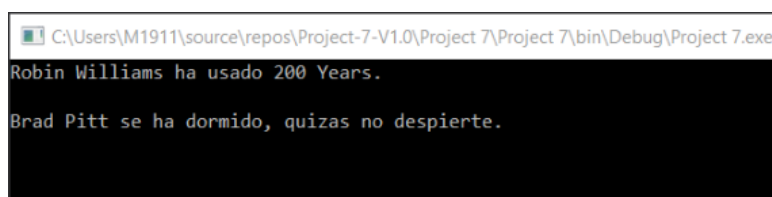
```
C:\Users\M1911\source\repos\Project-7-V1.0\Project 7\Project 7\bin\Debug\Project 7.exe
Andres a elegido :Atacar
Indice : [0]
Nombre Ataque: Whats in the Box
=====
| Potencia | 60
=====
| Coste | 20
=====
| Tipo | Suspenso
=====
| Efecto1 | Disminuir Hp Oponente
=====
| Efecto2 |
=====
|Modificador de estado|
=====
```

Efectos: Los ataques además de causar daño, pueden afectar el estado de un actor. Entre estados se encuentran:

1.- Paralizar: La probabilidad de que un actor realice un ataque se ve reducida enormemente. Si el ataque de un actor se ve cancelado debido a una parálisis, el turno de su jugador terminará inmediatamente. Un actor puede dejar de estar paralizado de forma aleatoria, sólo cuando está activo en el combate.

2.-Dormir: El actor queda dormido y no podrá atacar hasta que haya despertado. Un actor puede despertar de forma aleatoria, sólo cuando está activo en el combate. Si el ataque de un actor se ve cancelado debido a estar dormido, el turno de su jugador terminará inmediatamente.

3.-Confundir: Si un actor está confundido, existe una probabilidad de que al realizar un ataque, el actor no solo no realice el ataque sino que también se haga daño a sí mismo. Si el ataque de un actor se ve cancelado debido a estar confundido, el turno de su jugador terminará inmediatamente.



```
C:\Users\M1911\source\repos\Project-7-V1.0\Project 7\Project 7\bin\Debug\Project 7.exe
Robin Williams ha usado 200 Years.
Brad Pitt se ha dormido, quizás no despierte.
```

Algunos ataques no solo pueden alterar el estado de un actor, sino que también pueden alterar sus estadísticas:

4.-Disminuir Ataque: Reduce el ataque de un actor objetivo, para que sus próximos ataques causen menor cantidad de daño. Este efecto puede ser aplicado a un actor oponente o al mismo actor que realiza el ataque. Este efecto no termina hasta que la batalla termine o hasta que otro ataque revierta el efecto.

5.-Disminuir Velocidad: Reduce la velocidad de un actor objetivo, reduciendo así la probabilidad de que este ataque primero. Este efecto puede ser aplicado a un actor oponente o al mismo actor que realiza el ataque. Este efecto no termina hasta que la batalla termine o hasta que otro ataque revierta el efecto.

6.-Disminuir Defensa: Reduce la defensa de un actor objetivo, para que los próximos ataques que reciba causen una mayor cantidad de daño. Este efecto puede ser aplicado a un actor oponente o al mismo actor que realiza el ataque. Este efecto no termina hasta que la batalla termine o hasta que otro ataque revierta el efecto.

7.-Aumentar Ataque: Aumenta el ataque de un actor objetivo, para que sus próximos ataques causen mayor cantidad de daño. Este efecto puede ser aplicado a un actor oponente o al mismo actor que realiza el ataque. Este efecto no termina hasta que la batalla termine o hasta que otro ataque revierta el efecto.

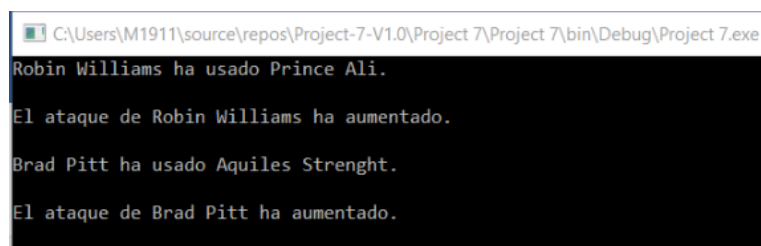
8.-Aumentar Velocidad: Aumenta la velocidad de un actor objetivo, incrementando así la probabilidad de que este ataque primero. Este efecto puede ser aplicado a un actor oponente o al mismo actor que realiza el ataque. Este efecto no termina hasta que la batalla termine o hasta que otro ataque revierta el efecto.

9.-Aumentar Defensa: Aumenta la defensa de un actor objetivo, para lo que los próximos ataques que reciba infrinjan menor cantidad de daño. Este efecto puede ser aplicado a un actor oponente o al mismo actor que realiza el ataque. Este efecto no termina hasta que la batalla termine o hasta que otro ataque revierta el efecto.



10.- Curar: Recupera una determinada cantidad de puntos de vida del actor objetivo. Este efecto no termina hasta que la batalla termine. Un actor no puede recuperar puntos de vida si sus puntos de vida ya están al máximo.

11.-Disminuir Puntos de Vida: En Bollywood Showdown existen algunos ataques suicidas los cuales consisten infringir muchísimo daño a un actor oponente, pero a costa de un porcentaje de puntos de vida del actor atacante.



```
C:\Users\M1911\source\repos\Project-7-V1.0\Project 7\Project 7\bin\Debug\Project 7.exe
Robin Williams ha usado Prince Ali.
El ataque de Robin Williams ha aumentado.
Brad Pitt ha usado Aquiles Strenght.
El ataque de Brad Pitt ha aumentado.
```

## **Batalla**

Una vez elegidos los actores, se elige aleatoriamente cuál de los dos jugadores iniciara el combate siendo los actores activos los primeros en las listas de los equipos de los jugadores. Cada jugador puede elegir entre 3 diferentes opciones:

```
C:\Users\M1911\source\repos\Project-7-V1.0\Project 7\Project 7\bin\Debug\Project 7.exe
Película de Andres
Nombre Actor: Brad Pitt
=====
| Tipo | Suspenso
=====
| HP | 50
=====
| Estamina | 90
=====
| Ataque | 65
=====
| Defensa | 60
=====
| Velocidad | 50
=====
| Estado | Dormido
=====

Turno de Jose, desea:
[0] Atacar
[1] Descansar
[2] Cambiar Actor
```

1.- Atacar: Se despliegan los 4 ataques correspondientes al actor activo del jugador, de los cuales el jugador podrá elegir uno de ellos. Al elegir un ataque el juego le indicará que ataque eligió, e iniciará el turno del otro jugador. Si el costo de estamina del ataque es mayor a la estamina disponible del actor, el ataque no se llevará a cabo, y el actor descansará.

```
C:\Users\M1911\source\repos\Project-7-V1.0\Project 7\Project 7\bin\Debug\Project 7.exe
Andres a elegido :Atacar
Indice : [0]
Nombre Ataque: Whats in the Box
=====
| Potencia | 60
=====
| Coste | 20
=====
| Tipo | Suspenso
=====
| Efecto1 | Disminuir Hp Oponente
=====
| Efecto2 |
=====
|Modificador de estado|
=====
```

2.-Descansar: La acción de descansar no inflige daño al actor enemigo, pero aumenta la estamina y la defensa del actor activo. De esta manera, si un actor se queda sin estamina, puede descansar para protegerse del daño y además para tener posibilidad de contar con más estamina al siguiente turno que le toque jugar. Al elegir esta opción el juego le preguntará si está seguro de descansar. Si el jugador confirma su elección, terminará su turno e iniciará el turno del otro jugador. Si el jugador niega su elección, se volverán a desplegar las opciones, y su turno continuará.

```
C:\Users\M1911\source\repos\Project-7-V1.0\Project 7\Project 7\bin\Debug\Project 7.exe
Estas seguro de Descansar?(y/n)
```

3.-Cambiar Actor: El jugador tiene la opción de cambiar el actor activo por alguno de los otros actores disponibles en su equipo. El jugador solo podrá cambiar el actor activo, por un actor de su equipo que no haya sido derrotado o está actualmente activo. Si un actor es derrotado en combate esta opción se desplegará inmediatamente, obligando al jugador a reemplazar al actor derrotado por otro actor de su equipo que no esté derrotado.

```
C:\Users\M1911\source\repos\Project-7-V1.0\Project 7\Project 7\bin\Debug\Project 7.exe
Jose a elegido :
Cambiar Actor
Numero Actor : [0]
Nombre Actor: Robin Williams
=====
| Tipo | Muerto
=====
| HP | 50
=====
| Estamina | 40
=====
| Ataque | 65
=====
| Defensa | 50
=====
| Velocidad | 50
=====
| Estado |
=====
Numero Actor : [1]
Nombre Actor: Jim Carrey
=====
| Tipo | Comedia
=====
| HP | 50
=====
| Estamina | 100
=====
| Ataque | 50
=====
| Defensa | 50
=====
| Velocidad | 50
=====
| Estado |
=====
```

Si un actor sufre un modificador de estado antes de poder realizar su ataque, este podría no realizarse dependiendo del modificador de estado. Después de hacerse o no hacerse efectivos los ataques comienzan nuevamente los turnos de los jugadores.

[illegible]