



# Pitch de: Guerra de los Dioses

//Por: Grupo 6

SANTAFIA

**//Explicación Inicial**

---

# Explicación Inicial

- Este es un juego de fantasía y acción.
- La historia de éste se desenvuelve en una versión fantástica del Campus: **SQueLa**
  - El primer personaje con el que interactúas en la historia es *Borret*, un borrego mago.
  - Se tiene pensado que cada edificio (real) sea una suerte de castillo en el que el personaje principal se enfrente a cuatro *bosses*.
  - Cada uno tendrá un secuaz.
- Gileus y Beria; Octerminiti y Astaroth; Databasio y ; Spordus y Valefar.



# //Elementos del RPG

---

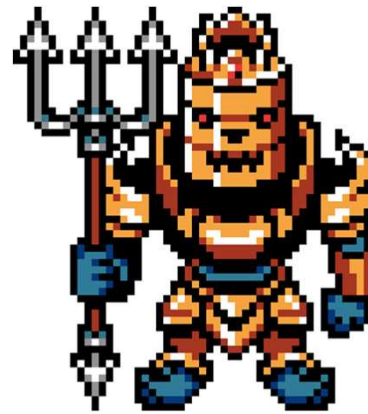
# Elementos del RPG - Personajes



**Boss #1 - Gileus :** Lanza 'X', 'O', '□', y '△'. Sus debilidad es que le lances pilas 🖇



**Boss #2 - Octerminiti:** Lanza '\$:' y 'C:\'; lo atacas con 'Alt-F4's.



**Boss #3 - SeQueLus:** Lanza llaves **P.K.** y F.K.; lo atacas con valores **NULL**



**Boss #4 - Spordus:** Lanza códigos fallidos (errores de compilación); su debilidad es el agua

**Personaje principal:** El usuario podrá escoger entre los seis miembros del grupo

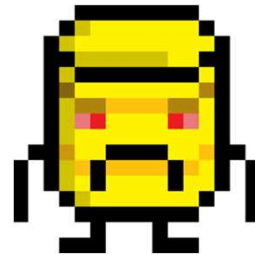
## Elementos del RPG - Secuaces



**Secuaz de Gileus -  
Beria:** Su debilidad es el  
‘fuego’.



**Secuaz de Octerminiti  
- Astaroth :** Su  
debilidad es el ‘aire’.



**Secuaz de SeQueLus -  
Le Oráculo:** Su  
debilidad son las  
‘plantas’.



**Secuaz de Spordus -  
Valefar:** Su debilidad  
es ‘agua’.

# //Reglas, Mecánicas Básicas y Requerimientos

---

# Reglas, Mecánicas Básicas y Requerimientos

La historia del videojuego descrito se desarrolla en el Campus (CSF). Los niveles de este juego son:

1. El juego empieza afuera del campus. Ahí el personaje principal se encontrará a Borret; quien le contará sobre la aventura que se avecina, y lo que tendrá que hacer para tener éxito en ésta.
2. Se prosigue a *Aulas 1* (color temático: rosado).
3. Después *Aulas 2* (color temático: naranja).
4. Después *Aulas 3* (color temático: morado-azul).
5. **EGADE (FINAL STAGE)** (color temático: rojo oscuro-tenebroso)

## Reglas:

1. Para avanzar a través de las Aulas (niveles), el jugador deberá resolver los acertijos del nivel y derrotar al boss final y sus secuaces cada nivel sin perder todas sus vidas. Cada nivel será más difícil que el anterior.
2. El jugador contará únicamente con 4 vidas por nivel.
3. Al inicio del juego el jugador solamente podrá portar un arma. Conforme el jugador avanza, obtendrá diferentes herramientas y habilidades. Sólo podrá portar una espada, habilidad especial, y un escudo. Por lo que tendrá que escoger astutamente su inventario para derrotar el nivel.
4. En los niveles habrán gemas ocultas que le otorgarán al héroe un poder por 10 segundos o una vida extra en el caso de adquirir la gema roja.
5. Habrá un tipo de NPC (una suerte de "*dadores de misiones*"); quienes aparecerá antes de cada nivel, y propondrá un desafío al jugador, a cambio de un ítem especial (espada o escudo).



# Reglas, Mecánicas Básicas y Requerimientos

Mecánicas del videojuego son:

1. El jugador se mueve con las teclas
  - a. 'W' para avanzar.
  - b. 'A' para moverse hacia la izquierda.
  - c. 'S' para retroceder.
  - d. 'D' para moverse hacia la derecha.
2. El jugador se agacha con la tecla SHIFT
3. Para interactuar con otros personajes, puertas, botones, cofres se utiliza la tecla "E"
4. Con el '*click* izquierdo' se hará el ataque principal con la espada, mientras que con el '*click* derecho' se defiende de ataques con el escudo.
5. Con las teclas 'Z', 'X' y 'C' se utilizan las habilidades especiales.

# Reglas, Mecánicas Básicas y Requerimientos

## Requerimientos funcionales/no-func.:

- Interfaz de usuario: Menú y pausa (n.F.)
- Habrá un sistema de 'guardar partida' y checkpoints, manejado desde la base de datos (F.)
- Las diferentes tablas de las Bases de Datos serán: (F.)
  - Jefes (Atributos)
  - Personaje jugador (Atributos)
  - Escenarios (Atributos)
  - Puntajes de las partidas
- Se tendrá un sistema de registro de usuarios (F.)
- Crear la mecánica de los enemigos y del jugador (F.)
- Animaciones, música y efectos de sonido (n.F.)

## Restricciones:

- Tiempo: 10 semanas
- Presupuesto: 0 pesos :(
- Recursos humanos: equipo de 6 personas
- Habilidades de los integrantes del grupo
- Fecha de la entrega final: inicios de mayo
- Ritmo de trabajo: Un sprint por semana
- Género: RPG

**//Estilo Visual del Juego**

---

# Estilo Visual del Juego

El estilo que elegimos para el videojuego es el 2D pixeleado de fantasía, elegimos esto por la capacidad de evocar nostalgia en los jugadores, la facilidad con la que se trabajan los sprites, la estética y la simplicidad que nos permitirá buscar un enfoque en las mecánicas y la jugabilidad.



**//Lo que Recopilarán las Bases de Datos**

---

# Lo que Recopilarán las Bases de Datos

- Tabla *enemigos* - Nombre, tipo de enemigo: jefe o secuaz, estado de barra de vida, ataques, debilidad, fortaleza, recompensa al vencerlo, nivel en el que se encuentra, coordenadas en las que aparece, descripción
  - Tabla *personajes* - Nombre, habilidades especiales, descripción
  - Tabla *elementos* - fuego, agua, planta o aire.
  - Tabla *items* - Nombre, tipo, efectos, descripción
-