

Entornos de Desarrollo

Práctica de Diseño Orientado a Objetos

El juego se desarrolla en un bello mundo **bidimensional** cuadridulado, en el que nuestros héroes y heroínas tienen la maravillosa cualidad de saltar por encima de los demás consumiendo el mismo número de turnos, pero no se pueden mover en diagonal. Completar un nivel te dará acceso a un nuevo **nivel**. Cada nivel se desarrolla en un mapa, que describirá la ubicación inicial de los personajes y la salida de la mazmorra. Durante tu aventura, coleccionarás **oro**, **equipamiento** y **objetos especiales** para ayudar a tu **equipo**. El oro puede ser usado para comprar nuevo equipo entre niveles (En la **tienda**). Se te permite sólo comprar un objeto de cada tipo.

Los equipamientos también pueden ser vendidos en la tienda a cambio de una modesta cantidad de oro.

Los objetos especiales, una vez encontrados, se añaden al inventario del héroe, y pueden ser usados durante el turno del héroe. Los objetos especiales pertenecen a un héroe concreto, no pueden ser usados por los demás.

A diferencia del equipo (espada, escudo), los objetos desaparecerán del inventario (por ejemplo, pocimas) cada vez que comiences un nivel.

Comienzo del nivel:

Entre niveles se tiene acceso a la tienda y se puede equipar a los héroes/heroínas.

Sistema de turnos:

Cada héroe o monstruo en el juego posee un turno de acción, hasta que muera o haya salido de la mazmorra. Durante su turno, un personaje puede moverse y ejecutar una de las siguientes acciones:

- Atacar..
- Lanzar un hechizo.
- Buscar tesoros.(Optativo)
- Buscar secretos o trampas.(Optativo)
- Desactivar trampa (de forma optativa se pueden desactivar varias trampas adyacentes en un turno consumiendo una única acción)

También podrás usar los objetos de tu inventario. Usar un objeto no cuenta como una acción, los objetos obligatorios serán poción de curación (+4 puntos de salud), poción de curación menor (+2 puntos de salud) y

Preparándose:

Los dados de movimiento serán los que determinen las casillas que un héroe se puede mover, no se permiten movimientos diagonales.

Se lanzan dados, una calavera cuenta como un punto de ataque, un escudo como un punto de defensa para los héroes, un escudo negro cuenta como un punto de defensa de los monstruos.

Para atacar a un monstruo, tu héroe debe estar situado junto a él. Algunas armas permiten el ataque en diagonal, mientras otras pueden ser lanzadas a distancia.

Cada personaje ataca con un número definido de dados de combate. El equipo, los hechizos y los objetos pueden afectar a este número. Para el atacante, cuenta el número de Calaveras y para el defensor cuenta el número de escudos.

La diferencia de restar la defensa al ataque determinará el daño que recibirá el defensor.

Lanzando hechizos:

Durante su turno, algunos personajes pueden lanzar hechizos en vez de atacar. El mago tiene cuatro tipos de hechizo (fuego, agua, aire y tierra), al comienzo de la mazmorra debe seleccionar dos. Para lanzar un hechizo se selecciona el objetivo. Algunos hechizos sólo funcionarán sobre los aliados, mientras que otros sólo afectarán sobre los monstruos. Un hechizo sólo puede ser lanzado una vez por nivel, pero se restaurará en el siguiente nivel.

Personajes:

Personaje	Vida	Dados Ataque	Dados Defensa	Dados movimiento
Guerrero	8	3	2	2
Mago	4	1	2	2
Enano	7	2	2	2
Gran Elfo	6	2	2	2
Asesina	6	2	2	3

Enemigos:

Los enemigos, a diferencia de los héroes, tienen un número de movimientos fijo por cada turno.

Personaje	Vida	Dados Ataque	Dados Defensa	Turnos movimiento
Goblin	1	2	1	10
Ogro	1	3	2	8
Orco Zombie	1	2	3	5

Buscando secretos (Optativo):

Durante su turno, puedes optar por buscar tesoros ó secretos en vez de atacar o lanzar un hechizo. Busca secretos revelará puertas ocultas y trampas.

Los objetos especiales serán añadidos al inventario del héroe que esté ejecutando la búsqueda.

Desarmando trampas(Optativo):

Las trampas que sean reveladas durante una búsqueda pueden ser desarmadas usando el dado de combate. Sacar una calavera desarmará la trampa y recompensará al jugador. El enano tiene un talento especial para desarmar trampas, y se le permite lanzar tres dados en vez de dos que pueden

el resto de personajes.

Elementos inanimados:

Ten en cuenta que puede haber muro, suelo, escalera, trampas, cofres.

Cofres:

Los cofres pueden tener oro, los objetos especiales que se consideren o pueden incluso ser trampas. Es posible también que un cofre no tenga contenido.

Armas:

Se usarán las armas y escudos del juego Arcade Quest.

Optativo:

- Puedes tener en cuenta qué personajes pueden llevar qué equipamiento.
- Puedes añadir el resto de personajes y sus hechizos.
- Añadir los amuletos y colgantes del juego Arcade Quest, y objetos del juego o inventados por el grupo.
- Puedes añadir el resto de elementos del juego Arcade Quest (ataques especiales, habilidades especiales).
- Puedes contemplar el hecho de que la búsqueda y el encontrar trampas se producen en una habitación, no en todo el nivel.