

Tecnología de los videojuegos.

Memoria.

Grupo techno team:

- Guzmán Bernaldo de Quirós Fernández.
- Ricardo Zambrana Zúñiga.
- José Andrés Gómez Suarez.
- Miguel Herraéz.
- Álvaro alcaide.

1) Introduccion a la memoria:

Comenzamos el proyecto del videojuego realizando una encuesta a un grupo de personas a las que se iba a dirigir a través de una amiga de un miembro del grupo; los resultados de las encuestas nos hicieron enfocarnos hacia juegos de estrategia y nos pareció buena idea tomar como referencia el juego fire emblem al cual varios miembros del grupo habíamos jugado, este consiste en un juego por turnos con un protagonista y otros personajes que le acompañan y con los que también juegas para avanzar a través de las diferentes pantallas hasta llegar al final del juego topándote con un jefe final con el que debes acabar para ganar. Elegimos este título ya que nos pareció que la mecánica que tiene se ajusta a las preferencias que tenían las personas encuestadas y además en un primer momento nos pareció relativamente sencilla de implementar; los mapas se dividen en casillas y cada personaje tiene un número determinado de casillas que puede avanzar y en función de esto el jugador selecciona a cuál debe desplazarse cada personaje para atacar al enemigo.

En primera instancia comenzamos con la historia la cual se basa en un grupo de guerreros los cuales se unen por orden de un rey para realizar una misión, haciéndose grandes amigos e iniciando su propia aventura en busca de una legendaria espada. Tras esto el diseñador gráfico comenzó a crear las imágenes (mapas, sprites...) que utilizaríamos para el videojuego para la creación de estos usamos programas como Tiled, Photoshop o Gimp; mientras tanto el desarrollador de la página web comenzó a trabajar en ella utilizando Jekyll, y los programadores empezaron con el videojuego haciendo uso de Netbeans.

Mientras avanzábamos con el videojuego observábamos el código de otros juegos en Github para tomar ideas que pudiésemos implementar en nuestro juego y nos ayudasen a mejorarlo. Uno de los primeros cambios que hicimos en nuestro planteamiento inicial fue en el sistema de desplazamiento de los personajes ya que nos dimos cuenta de que si en vez de seleccionar la casilla a la que se quería mover el personaje utilizábamos el teclado el juego sería más dinámico. Todos los sonidos incluidos en el juego los sacamos de una página llamada Opengameart.

A lo largo de el proceso nos surgieron problemas como es inevitable: el principal problema fue que tras añadir los portales si había zonas de colisión cerca el personaje no cambiaba de mapa; pero tras ajustar el tamaño de las zonas de colisión cercanas conseguimos solventarlo.

Con la fecha de entrega cada vez más próxima nos dimos cuenta que quizás nuestro proyecto inicial era demasiado ambicioso ya que el planteamiento de utilizar un grupo de personajes suponía una cantidad de trabajo desmesurada para el tiempo del que disponíamos por lo que tuvimos que reducirlo a un único personaje jugable. Para los combates con los enemigos nos basamos en Pokémon ya que este tipo de combates son fáciles de aprender y no necesitan una explicación previa; de manera que el jugador avanza por el mapa encontrándose con enemigos y tras derrotarlos podrá usar los portales implementados para cambiar de mapa.

2) Desarrollo del juego:



Tyrfing es un juego rpg por turnos basado en una historia fantástica medieval. En el menu principal podrás escoger entre jugar (que empezarás a crear al protagonista), opciones (que te permitirá hacer pequeños cambios), créditos (muestra los créditos del juego) y exit (que te permitirá cerrar el juego)

Todo este menu esta creado desde Estado_0_MENU, configurando imagenes con variable de image de la librería slick. Este devuelve el id 0 que sera iniciado desde la clase game.

X= 347 Y=577

CREA TU PERSONAJE

NOMBRE:

PUNTOS

FUERZA 

RESISTENCIA

MAGIA

Aquí puedes ponerle el nombre que quieras al personaje y equilibrar las estadísticas a tu gusto y elegir entre un protagonista que sea chico o chica. Y no podrás empezar a jugar hasta que distribuya todos los puntos de nivel.

Esta pantalla es creada en la clase Estado_14_CREAR_PROTAGONISTA Y cuando le des a empezar empezará la clase Estado_1_INTRODUCCION dibujando la imagen de historia.

Yo era una persona normal, vivía en mi pueblo, jugaba con mis amigos, ayudaba a mi padre con el campo e iba a la escuela como todos los niños hasta que un día estalló la guerra...

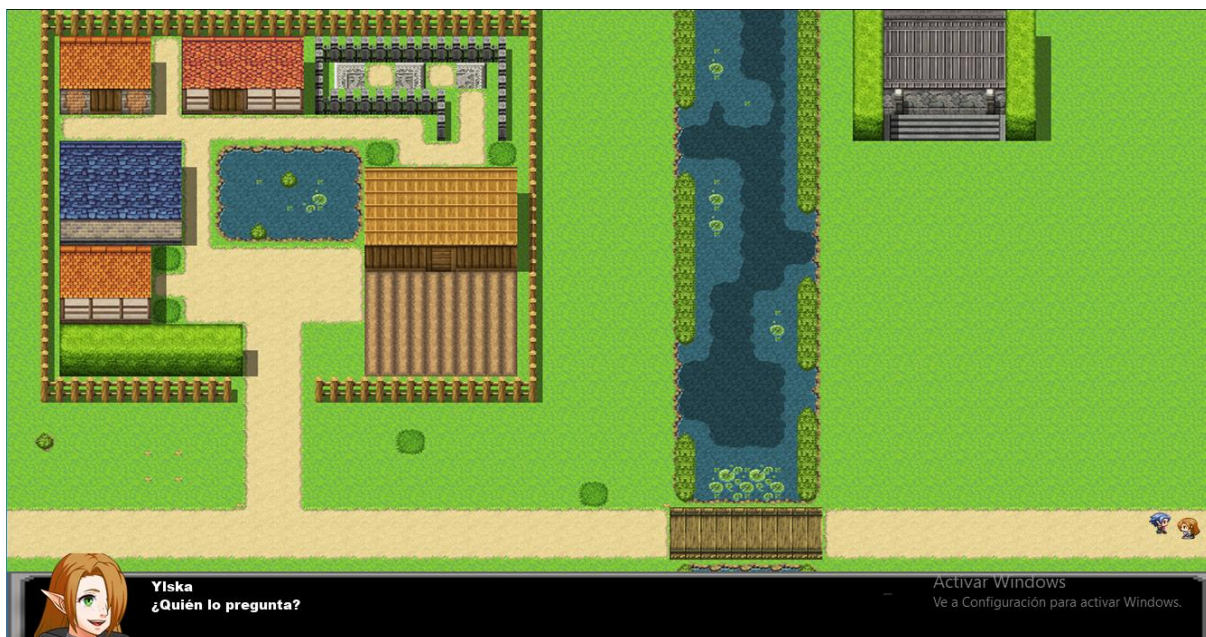
Mi pueblo fue invadido por los soldados de Teselia y aunque parece que seguimos llevando una vida normal el yugo de los soldados es muy

Esto creará una imagen que explicará la acción a realizar y contará la historia de fondo. Después iniciará la clase Estado_1_PLAY que dibujará al mapa, protagonista elegido y los enemigos del mapa.



Dentro de este mapa cambiarás de mapa si acabas con el enemigo que esta a la derecha al final del camino o a la izquierda en el otro final del camino o entrar al templo que se encuentra arriba a la derecha.

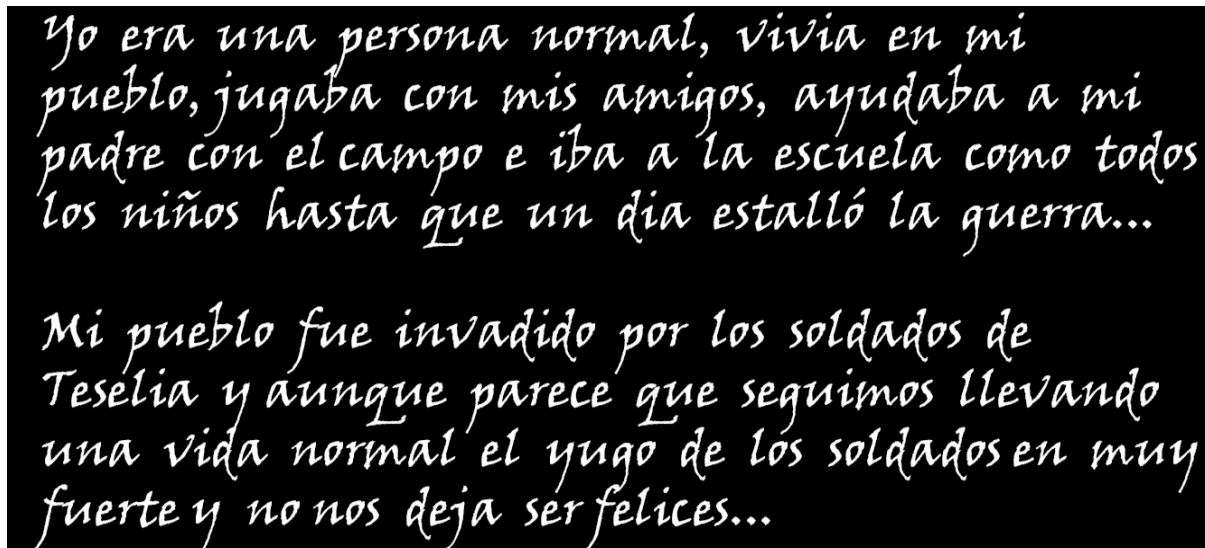
Si llegas hasta el enemigo, primero entraran en una fase de dialogo dentro de la clase BBDD_Dialogo que se llamará de la clase Portales y tras acabar entrarás al estado de batalla que se encuentra en la clase Estado_7_BATALLA.



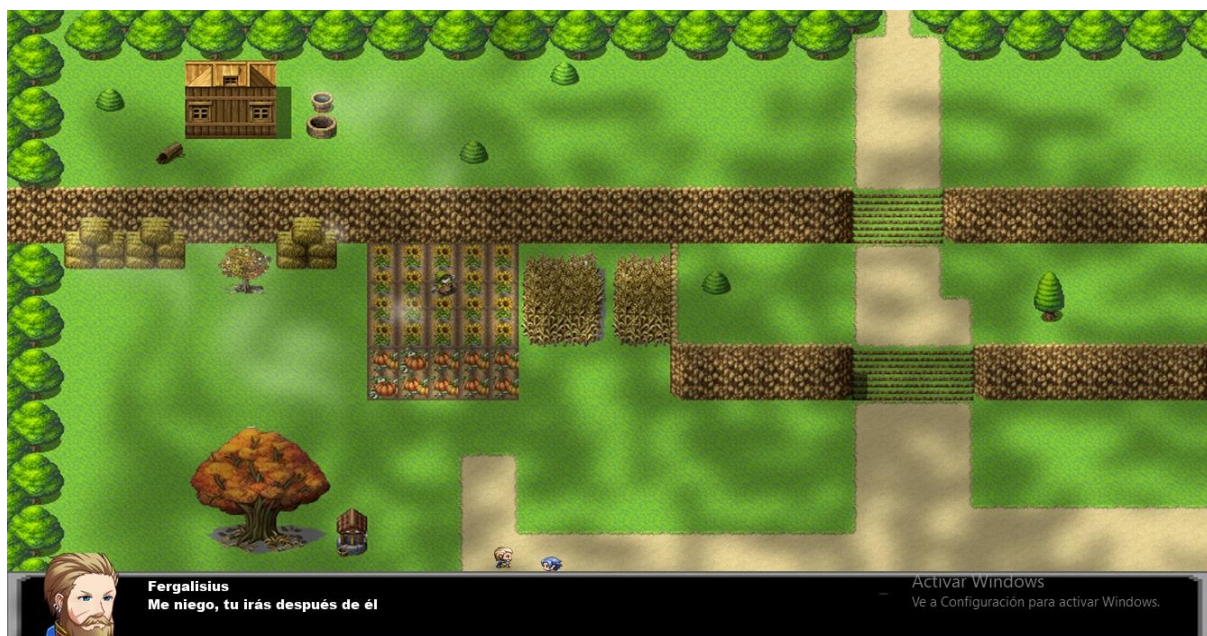
Tras eso se empezará la batalla contra un enemigo.



Para acabar la batalla tendrás que bajar la vida del enemigo hasta 0 o menor. Una vez que termina experimentarás otra pantalla de historia y volverás al mapa.



tras eso podrás cambiar el mapa pasando por los lugares antes mencionados llegando a lugares con diferentes enemigos.



Todo estos mapas y diseños de personaje han sido creados con Rpg maker traspasados a tiled para poder ser usados. Y la música que se escucha ha sido cogida de la página opengameart.



Con eso ya estaría indicado todos los mapas creados para el juego. Para finalizar el juego necesitarás entrar en el último mapa y derrotar al dragón que se encuentra en esa zona para recuperar un objeto preciado

3) Desarrollo de la página web

[Historia](#)[Personajes](#)[About](#)[Descargar](#)

EL JUEGO:

Tyrfing es un rpg (roll player game) el cual consiste en conseguir superar una serie de niveles o pantallas hasta llegar al jefe final mientras cuentas con la compañía de diferentes personajes los cuales pueden variar según tu modo de juego. En un primer momento tienes la opción de elegir entre un personaje masculino o femenino (ambos con las mismas cualidades y capacidades) tras esta decisión comienza tu aventura. Utiliza la estrategia para poder avanzar por los niveles e intenta no caer en combate solo de esta manera podrás superar las distintas pruebas y alcanzar tu objetivo. ¡Mucha suerte en tu aventura!

Activar Windows
Ve a Configuración para activar Windows.

La página web la desarrollamos con Jekyll, usando el lenguaje de programación html; Jekyll ofrece la opción de crear tus propios layouts creando archivos html e indicándolos al comienzo del código en los archivos .md, estos hacen que la página cuente con los elementos creados en el layout especificado de manera que no tengas que declararlos cada vez que crees una nueva página acelerando el trabajo; por ejemplo las página de los personajes utilizan un mismo layout que muestra una imagen de cada uno de ellos y a través del uso de condicionales conseguimos un fondo rojo en la imagen del personaje en el que pincha el usuario.



La historia del juego.

En un mundo guiado por la guerra donde 2 grandes bandos llevan luchando desde que tengo memoria. Para poder sobrevivir o te conviertes en soldado o provees a tu reino con suministros (ya sea la forja, cultivo...). Nunca supe a que dedicarme así que para ayudar a mi familia decidí ser soldado.

Tras servir unos cuantos años, parece que tenía madera para ser un soldado pero yo realmente no estaba seguro. Al final solo quería tener un lugar donde pertenecer pero con tantos soldados notaba que yo solo era como una pluma en un pajar.

Todo esto cambio cuando el rey ordeno una pequeña unidad de soldados especialistas para llevar a cabo misiones especiales. Al principio creia que era un error encontrarme allí pero al hacer mi primera misión y conocer a todos mis integrantes, por primera vez me sentí útil, " habia encontrando donde pertenecia".

O eso pensé hasta que vi alzar a mi gran amiga Prid esa espada, esa " maldita espada ". En ese momento solo recuerdo caer al al suelo con un tremendo dolor, entrando en un sueño repentino. Cuando desperté y me enteré de lo ocurrido, algo en mi se rompió, todo lo que habia soñado se habia roto mi grupo estaba mas separado que nunca y yo, no puede hacer nada para impedirlo . así que decidí huir y dejarlo todo el trabajo a mis compañeros ya que solo sería un estorbo para ellos.

Después de unos años me encontraba en un bar descansando, debido al trabajo de caza que habia realizado ese día, pero para mi sorpresa me encontré con un antiguo compañero y para más diversión, el bar empezaba a ser atacado por monstruos. Cuando decidí ayudar, me recordó la primera vez que encontré el lugar donde pertenecia, eso hizo que despertara, y dejara de huir.

De la misma manera Jekyll permite utilizar headers los cuales son elementos que podemos implementar en la parte del código que deseemos, de manera que no necesitamos reescribir el código del elemento concreto si no que solo tenemos que invocarlo. Por ejemplo el cabecero de nuestra página es un header de manera que podemos introducirlos sin necesidad de volver a codificar el hipervínculo y la imagen lo cual viene muy bien para agilizar el trabajo.

Tyrfing



Hijo menor de una familia noble muy adinerada. Siempre tuvo las delicias que proporcionaba el dinero pero tan pronto como se supo que su hermano mayor legaría la fortuna de la familia, empezó a preocuparse ya que él y su hermano eran muy diferentes. Su hermano era caprichoso y solo quería la fortuna de su familia para sus propios bienes.

Kent tuvo que buscar un modo de ganarse la vida, para ello buscó varios trabajo incluso practicó con armas de mano, pero con ninguna era bueno. De casualidad se encontró con un cazador que le propuso ayudarlo para cazar unos ciervos para su propia casa. Kent por primera vez en su vida usaba un arco, y el cazador se sorprendió con la fluidez que usaba el arco, parecía hecho para él.

Después de volver de cazar, el hombre le propuso a kent, si le acompañaba en sus viajes y que a cambio le enseñaría cómo ganarse la vida como cazador. Kent aceptó y se embarcó en un viaje junto a ese

Jekyll permite además la creación de variables propias; tales como el título de la página, el título del sitio o el correo del desarrollador de manera que puedes acceder a ellas rápidamente y operar con ellas como necesites, estas han de ser especificadas en el archivo config.yml.

Tyrfing



Asuyu (maga): persona tímida por fuera pero una vez que la conoces, habla de una forma directa peor que Prid, además del uso de palabras malsonantes, pero se nota que no es mala persona.

- Ataca a larga distancia (2 casillas).
- Porta bastón o grimorio.
- Tiene mucha magia y media velocidad, pero bajas defensas.

Activar Windows
Ve a Configuración para activar Windows.

Como podéis comprobar hay más personajes principales que los que usamos en el juego. Esto fue debido a un cambio de planes por falta de tiempo. pero en un principio se tenía pensado usar 5 protagonistas y una historia algo diferente.

