

Requerimientos y Funciones

Este proyecto contiene elementos y funciones básicas para un videojuego simple en esta lista se va a ver como arreglar mecánicas y diseños del videojuego al igual que agregar funciones y mecánicas para mejorar la experiencia.

El proyecto contiene:

Entidades

- Personaje principal
- Enemigo básico
- Jefe de mazmorra

Niveles

El proyecto en desarrollo contiene un nivel inicial con las habilidades iniciales del personaje principal, es un camino lineal con enemigos básicos que cada uno es diferente que otro, unos que atacan a distancia y por lo tanto el jugador debería usar armas a distancia para abrirse paso hasta llegar a la zona del jefe, que al derrotarlo termina el nivel.

Menús y HUD

El videojuego contiene un menú simple que funciona como base para funciones simples para el videojuego como el menú de inicio, menú de pausa y al eliminar al jefe un menú que informa al jugador.

El sistema de vida es bastante simple e informa al jugador cuanto HP le queda, llegando a cero se pierde el nivel. De momento es un sistema simple para que un desarrollador pueda verificar si recibe daño el jugador o si se recupera vida.

Implementación de mecánicas y funciones

El proyecto esta en una fase muy temprana de desarrollo y por lo tanto necesita funciones y mecánicas que mejoren la experiencia de juego, tanto es el caso como la implementación de un sistema de moneda y tienda para mejorar al personaje y que las habilidades y armas que tenga puedan hacer mas daño o usar potenciadores. Hacer un diseño mas elaborado de niveles y con mecánicas distintas como saltar obstáculos o que los enemigos solo te detecten en cierto

rango de visión. Añadir mas tipos de enemigos con diferentes estadísticas y armas de largo alcance, de área o cuerpo a cuerpo.