

Final Project C++

Título del juego: Arcane Pixels: Battle of Elements

Concepto: Se trata de un juego que maneja un estilo “Battle Royale”, diseñado en 2D al estilo pixel art que combina la magia y las armas en un enfrentamiento a muerte entre 10 jugadores (9 son bots y uno es el jugador) en un ambiente caótico. Los participantes deben eliminar a sus oponentes utilizando las diferentes habilidades mágicas y armas letales, con el fin de convertirse en el último superviviente en pie y de esta manera ganar la partida.

Características principales:

1. **Ambiente:** El juego se desarrolla en un ambiente caótico con diferentes niveles para que los jugadores puedan moverse a través de la zona.
2. **Sistema de elementos:** Los participantes durante la partida pueden escoger cualquier arma mágica o arma letal de forma aleatoria, en el caso de las armas mágicas, se especializan en elementos, es decir, tipo fuego, agua, tierra, aire o electricidad; en el caso de las armas letales, simplemente son diferentes en cuanto a su tipo, armas de fuego, es decir, escopetas, pistolas, rifles, arcos, espadas, etc. Cada elemento tiene sus propias ventajas y desventajas, lo que agrega estrategia y profundidad al juego.
3. **Implementación de sistema de inteligencia artificial para los bots:** Se establece un solo jugador y nueve bots, de modo que los bots deberán estar en capacidad de tomar decisiones propias y aleatorias con el alcance de hacer el juego más dinámico y más difícil para el usuario real. La implementación se puede hacer mediante algún sistema que permita aplicar “machine learning” o algo similar.

Características secundarias:

1. **Modo de juego:** El estilo de juego es Battleroyale, de modo que sólo puede ganar un participante. Es decir, sí el usuario pierde pues se termina la partida, de lo contrario deberá derrotar a todos los bots si quiere ganar la partida.
2. **Controles y mecánicas de combate:** El juego podría adoptar un enfoque de lucha más accesible y fácil de aprender, con controles simplificados y mecánicas de combate fluidas que permiten a los participantes moverse por el mapa y poder interactuar con los objetos, como disparar o lanzar el arma para agarrar otra.
3. **Personajes y apariencia:** El diseño de los personajes puede ser coloridos y distintivos. El estilo pixel art puede mantenerse o adaptarse a un estilo más suave y detallado.
4. **Progresión:** Se puede permitir al usuario tener un historial de partidas ganadas, para que pueda visualizar su rendimiento en las partidas.