



Pontificia Universidad Católica de Chile
Departamento de Ciencias de la Computación
IIC2513 - Tecnologías y aplicaciones web
Profesor Hernán Cabrera

El Tesoro de Santiaguelot

Alex Apt - Constanza Olate - Matías Soto

El Tesoro de Santiaguelot es un juego tipo Aventura/descubrimiento (tipo 3) de estrategia donde tendrás que avanzar por el mapa con tu equipo, obteniendo diversos bonos para mejorar tu escuadra y recolectar los fragmentos de llaves que te permita abrir el tesoro y ganar el juego.

Reglas del Juego.

Objetivo del juego

El objetivo final del juego es encontrar el tesoro perdido de Barbanegra y poder abrirlo. Para abrirlo un jugador necesita recolectar **3** fragmentos de llaves para crear la llave que abre el tesoro.

Historia

En las duras Tierras de Santiaguelot, escasea la comida y los recursos para sobrevivir. La llegada del invierno amenaza la débil paz entre las razas. En estos tiempos difíciles renace la leyenda del Tesoro perdido del pirata Hernán Barbanegra.

Cada raza ha designado a un héroe para buscar el legendario tesoro, el héroe ha reclutado para su búsqueda a valerosos compañeros que lo acompañarán en su aventura por las inexploradas tierras de Santiaguelot. La búsqueda comienza ...

Antes de comenzar...

Cada jugador debe elegir una raza para emprender la búsqueda, cada raza cuenta con 6 personajes en su equipo: un héroe, un guerrero, un tanque, un sanador, un mago y uno extra a elección del participante (debes elegir un personaje extra de cualquier clase, excluyendo héroe). En cada ronda tus personajes ejecutan sus acciones base (guerrero ataca, healer helea ...) además cuentas con 3 acciones a elección (ver sección Acciones).

Preparación

1. Cada jugador debe elegir una raza y definir su personaje extra (guerrero, tanque, sanador o mago).
2. La base inicial de cada participante se asigna al azar en alguna de las casillas designadas para base.
3. Cada jugador sólo observa las casillas base de los jugadores y la casilla central, en la cual está el tesoro
4. Cada jugador comienza con sus 6 personajes de cada clase: Un héroe, un guerrero, un tanque, un curador, un mago y uno adicional (este personaje debe ser elegido entre guerrero/tanque/sanador/mago).

Como Jugar

¿Qué puedo hacer en cada ronda?

1. Ver el resultado del turno anterior. Tal vez encuentraste algún recurso o ganaste una batalla.
2. Si es que lo quieres, utiliza algún recurso que tienes guardado.
3. Elegir las acciones del turno
4. Para terminar tu turno, elige a dónde te quieres mover (una casilla a los lados), si es que deseas hacerlo.

Tablero

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
A	Llave	+1 Experiencia	Nada	amenaza	Curación	Nada	+1 Defensa	Curación	Curación
B	+1 Defensa	+1 ataque	+1 vida	+1 Defensa	Llave	Nada	+1 vida	amenaza	amenaza
C	amenaza	Nada	Llave	Nada	+1 ataque	+1 Experiencia	Llave	+1 ataque	+1 ataque
D	Llave	Nada	Curación	amenaza	amenaza	+1 Defensa	Nada	Curación	Curación
E	+1 Experiencia	Curación	+1 ataque	Nada	TESORO	+1 ataque	Llave	+1 vida	+1 vida
F	Nada	+1 Defensa	amenaza	Nada	+1 Defensa	amenaza	+1 Experiencia	Nada	Nada
G	amenaza	+1 ataque	Curación	+1 Experiencia	Nada	Nada	+1 vida	+1 Defensa	Base 2
H	+1 Experiencia	Base 1	+1 vida	amenaza	Llave	+1 ataque	+1 Defensa	amenaza	amenaza
I	Llave	+1 Experiencia	Nada	amenaza	Curación	Nada	+1 Defensa	Curación	Curación

Tipos de Casilla

Existen 11 tipos de casillas:

1- Base: cada jugador tiene una base, en esta casilla sólo puede ingresar el equipo correspondiente. Estar en la base cura a tus unidades **40 pts** al comienzo de la ronda siguiente.

2- Buff Ataque: Al estar en esta casilla, tú guerreros recibirán una cantidad entre **1-3** de ataque al comienzo de la siguiente ronda.

3- Buff Defensa: Al estar en esta casilla, tú guerreros recibirán una cantidad entre **1-3** de bloqueo al comienzo de la siguiente ronda.

4- Buff Vida: en esta casilla tu Héroe recibe una cantidad entre 1-3 de vida adicional al comienzo de la siguiente ronda.

5- Buff Experiencia: Al estar en esta casilla uno de tus personajes a elección recibe 1 de experiencia al comenzar la siguiente ronda.

6- Curación: en esta casilla el Héroe recibe una curación de vida de una cantidad entre 1-5 al comienzo de la siguiente ronda.

7- Vacío: Esta casilla no tiene ningún efecto.

8- Llave: En esta casilla se encuentra un fragmento de llave, es necesario para poder abrir el tesoro. Al estar en esta casilla, recibes un fragmento de llave al comenzar la siguiente ronda. Luego de recolectar este fragmento de llave, esta casilla pasa a estar vacía

9- Amenaza: En esta casilla tus guerreros se deben enfrentar con alguna amenaza del mapa, si logras triunfar obtienes un objeto. Luego de completar la amenaza la casilla pasa a estar vacía.

10- Objeto: El primer jugador en llegar satisfactoriamente a esta casilla obtiene un objeto al comenzar la siguiente ronda. Luego pasa a ser una casilla vacía.

11- Tesoro: El primer jugador en completar 3 rondas completas en esta casilla con 3 fragmentos de llaves, gana el juego.

Acciones

En cada ronda del juego tu equipo cuenta con 3 acciones a elección, estas acciones se ejecutan además de las básicas que ocurren y dependen de la clase del personaje. Pueden repetirse (guerrero+guerrero+tanque / sanador-sanador-sanador / etc)

Guerrero: gastar una acción en el guerrero generará un ataque adicional de este.

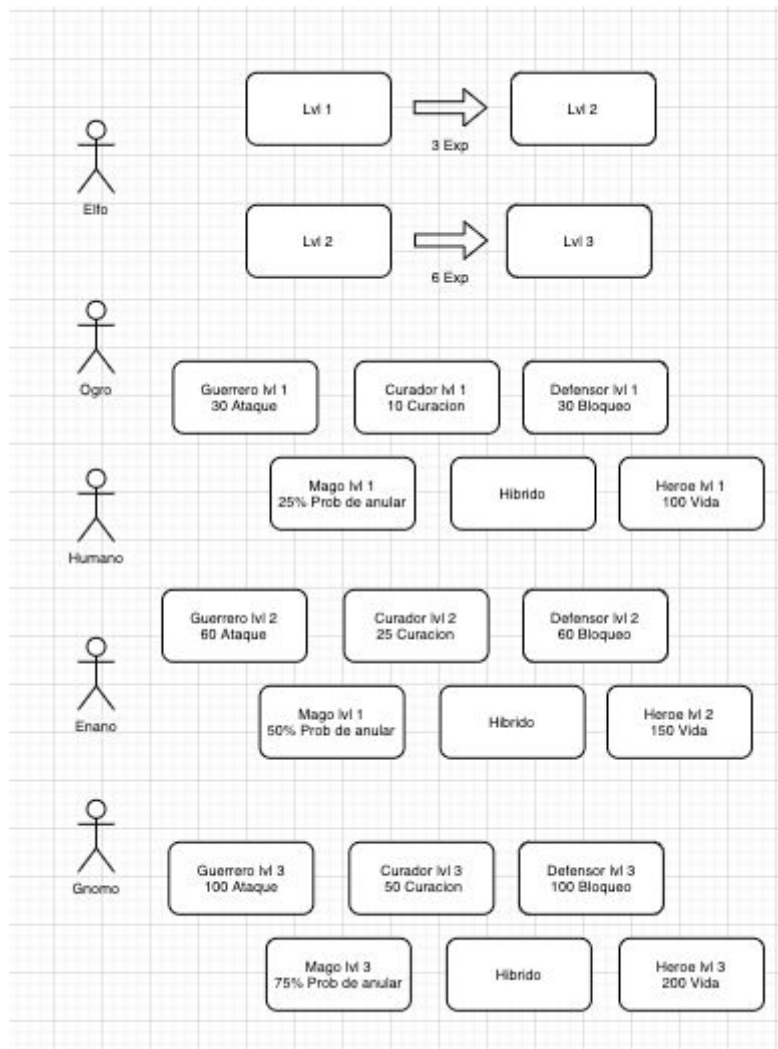
Sanador: gastar una acción en el sanador generará un *heleo* adicional al Héroe.

Tanque: gastar una acción en el tanque aumenta tu armadura

El orden de las acciones se definen a continuación:

1. se calcula el stun del mago
2. se helea el héroe
3. se calcula el daño del guerrero
4. se calcula el daño mitigado por el tanque
5. se calcula el HP del héroe

Razas



- Humano: Comienza con +10 de curación
- Elfo: Comienza con +3 de experiencia
- Enano: Comienza con +20 de vida
- Ogro: Comienza con +20 de ataque
- Gnomo: Comienza con +20 de bloqueo

Clases

Cada clase tiene una *acción única*. Además, cada clase comienza en nivel 1, al recibir **3** de experiencia avanzará a nivel 2 y al recibir **6** más de experiencia avanzará a nivel 3. A mayor nivel, más poderosos será cada clase.

Guerrero: Con su acción puede atacar **30/60/100** a los enemigos.

Sanador (da HP): Con su acción puede restablecer **10/20/35** vida del héroe

Tanque (defensa): Con su acción puede bloquear **30/60/90%** de daño que hubiese recibido un héroe.

Mago (afecta a las otras clases): Con su acción puede con **25%/50%/75% de probabilidad** inhabilitar por una ronda a un enemigo con el cual se enfrente

Héroe (tiene HP): Con su acción indica en qué dirección hay una llave. El héroe tiene **100/150/200** HP de vida. Si la vida del héroe llega a 0 HP debe volver a su base.

Objetos

Los recursos los obtienen a medida que descubres/ exploras nuevas casillas

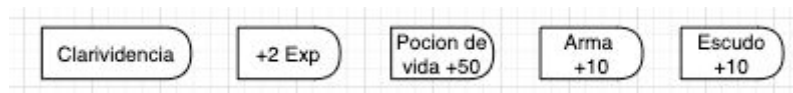
Clarividencia: Hace que en el mapa aparezca la posición de una llave.

+ Experiencia: Entrega **+2** de experiencia a un personaje.

Poción de vida: Entrega **+50** de vida al héroe.

Espada: Entrega **+10** de ataque a un Guerrero.

Escudo: Entrega **+10** de Bloqueo a un Tanque.



Amenazas/enemigos

En el mapa existen casillas con enemigos que presentan una amenaza para tu equipo. Debes enfrentarte a ellas y triunfar para obtener una recompensa o fracasar y volver derrotado a la base uwu. Si salen triunfantes ganan experiencia (Exp) y puedes encontrar algún tesoro (espada, poción, llaves, etc)

enemigo hp/dmg/def/stun aún sin definir

Dragon ??/??/??/??

Ladrones ??/??/??/??

Bruja ??/??/??/??

Troll ??/??/??/??

Lobos ??/??/??/??

Reglas de Enfrentamiento

Al encontrarse dos o más equipos en una casilla hay un enfrentamiento. Este enfrentamiento es hasta la muerte, con el equipo perdedor retornando a recuperarse a su base. El daño que inflige cada equipo es dependiente de su ataque, mientras que su capacidad de defenderse depende de su bloqueo. El equipo que queda con vida gana el enfrentamiento y el control de la casilla, además de un bono de +5 experiencia. El daño que el equipo A le hace al equipo B es calculado de la siguiente manera:

El daño base es de 20, y por cada 10 pts de stats que el ataque de A tiene sobre bloqueo de B, recibe un daño adicional de 10%, si no es mayor entonces recibe un castigo de 10% por cada 10 pts.

En caso de que un mago anule a un guerrero o defensor, entonces se pierde sus atributos para esa ronda. Los equipos se toman turnos realizando su set de acciones (ataque, defensa, sanación) hasta que solo uno quede con hp.

Diagrama de Clases

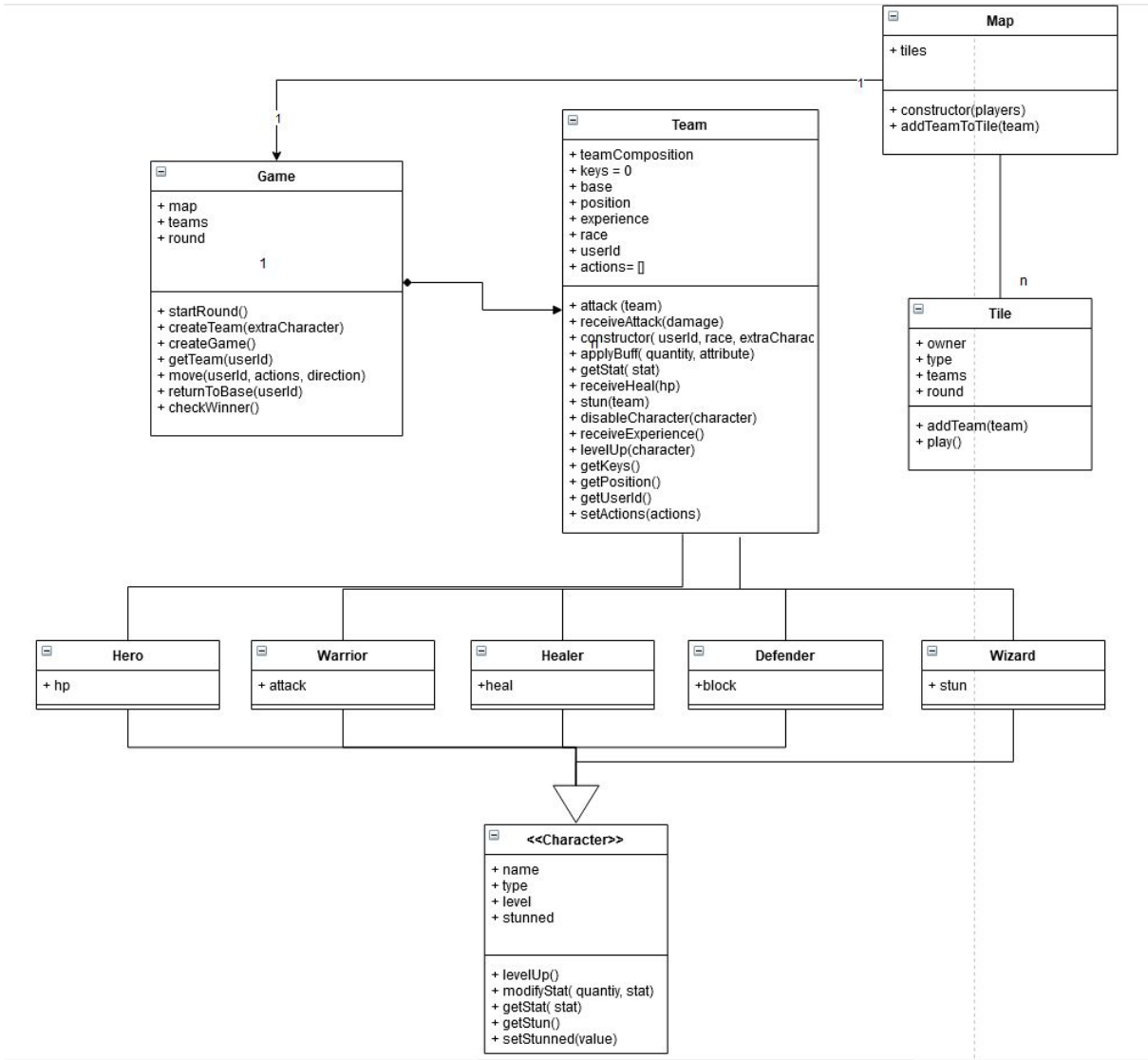
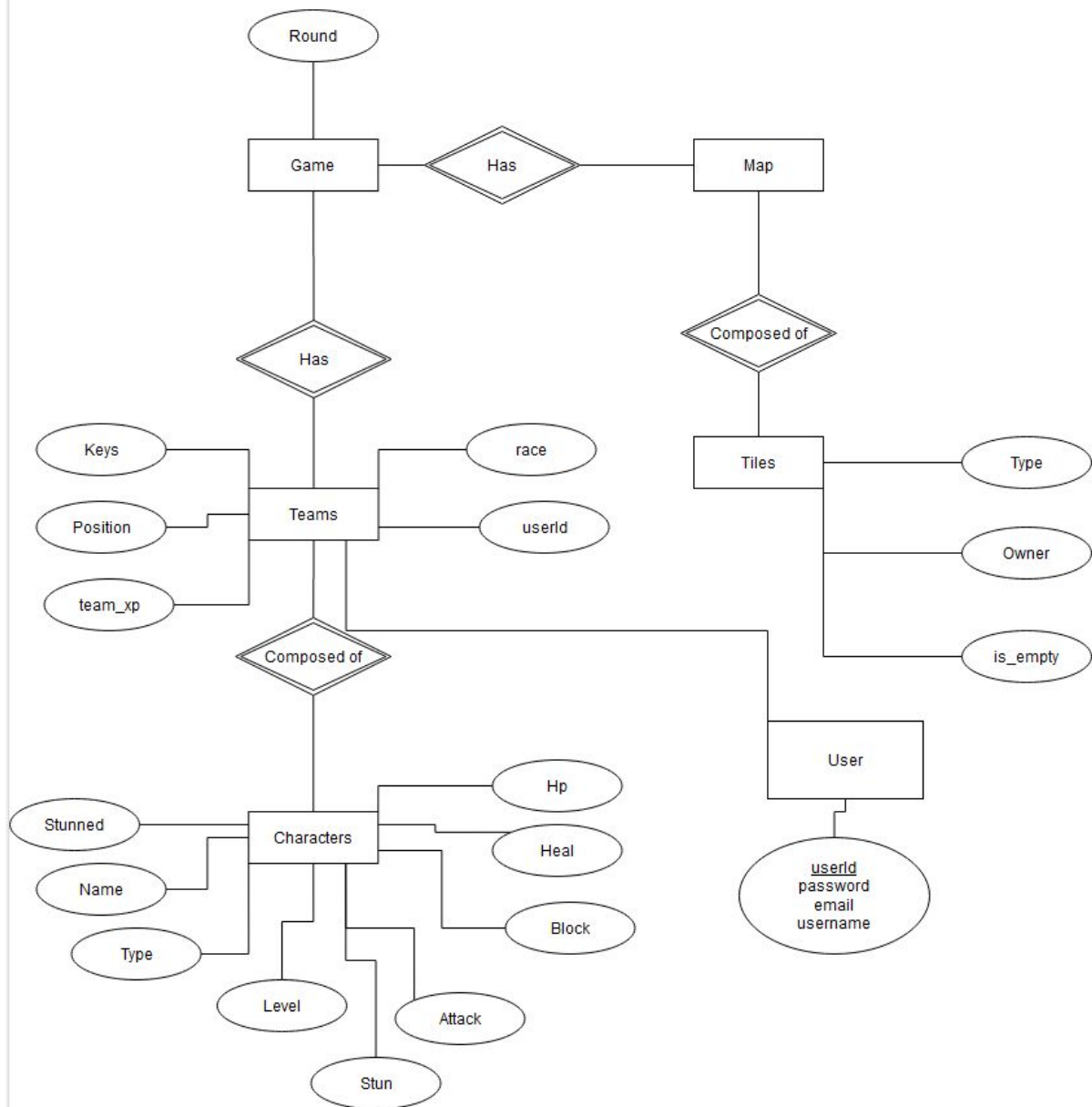
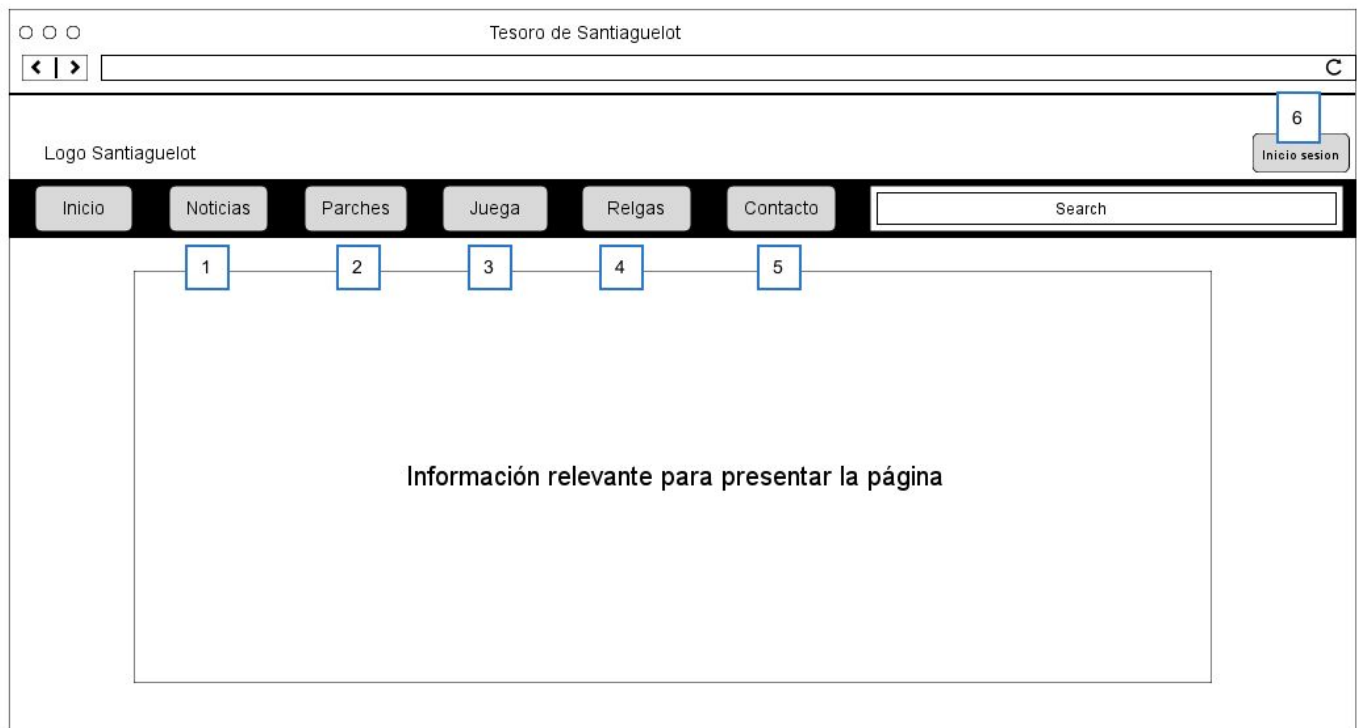


Diagrama E/R

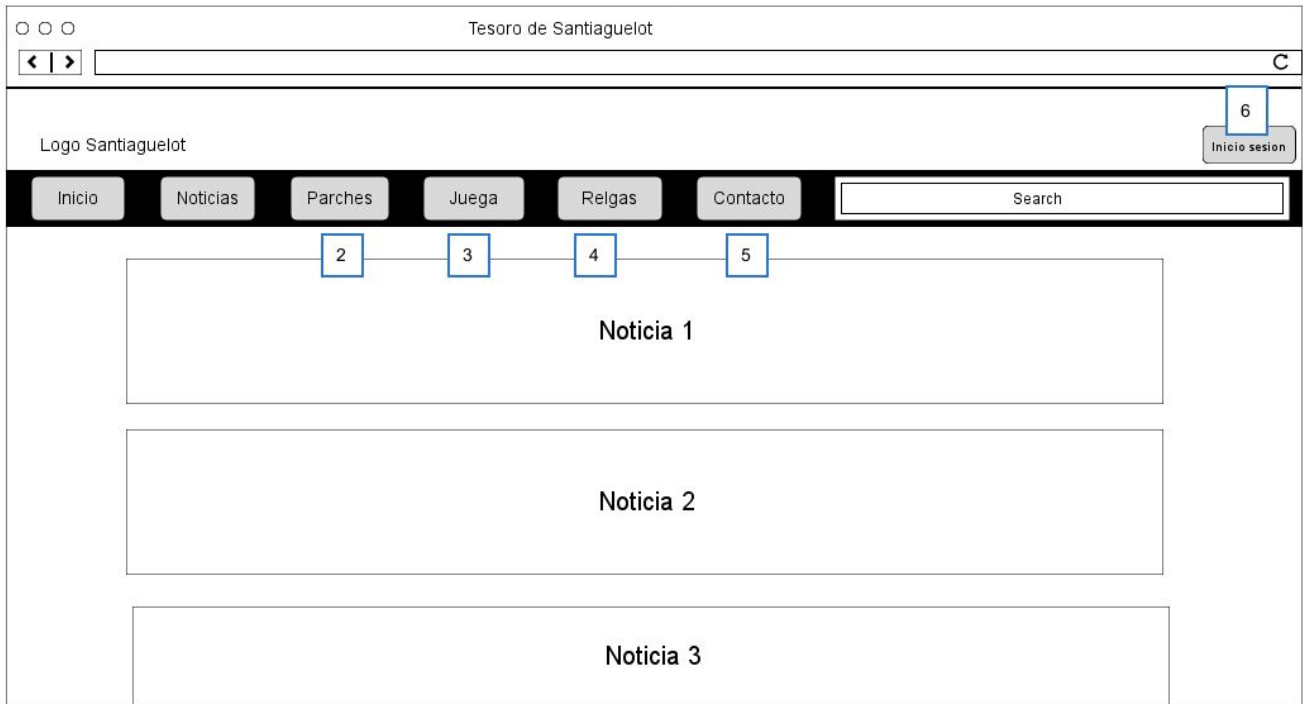


El Tesoro de Santiaguelot - Mockup Página

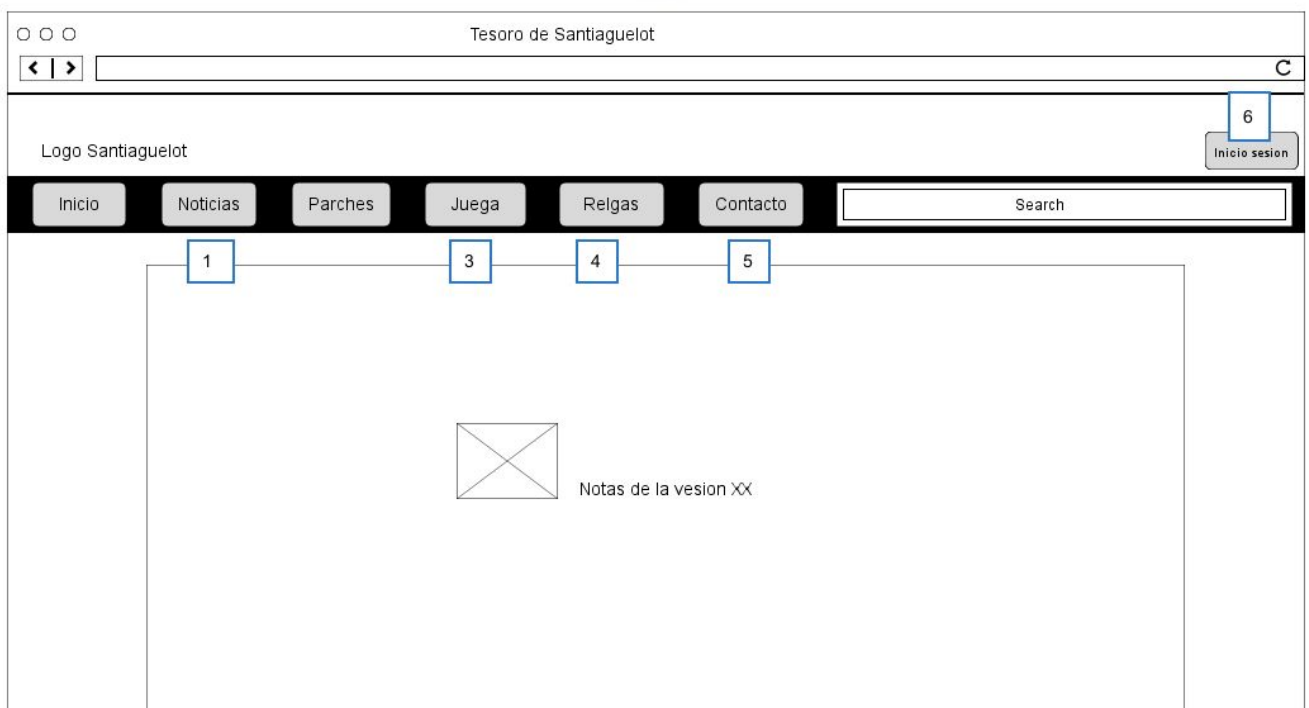
A continuación, se presentará el mockup, este contiene las páginas principales en qué consistirá la aplicación, más funcionalidades podrá agregarse en el futuro. Los polígonos representan el lugar donde lleva cada link.



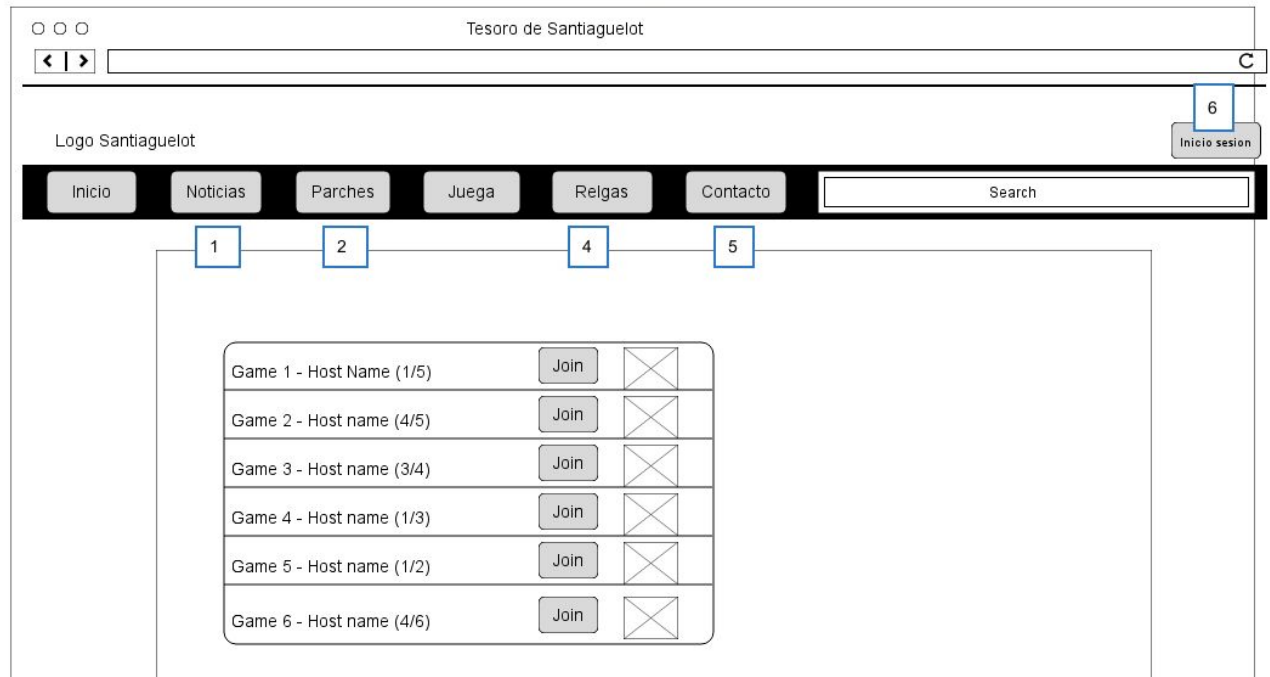
1



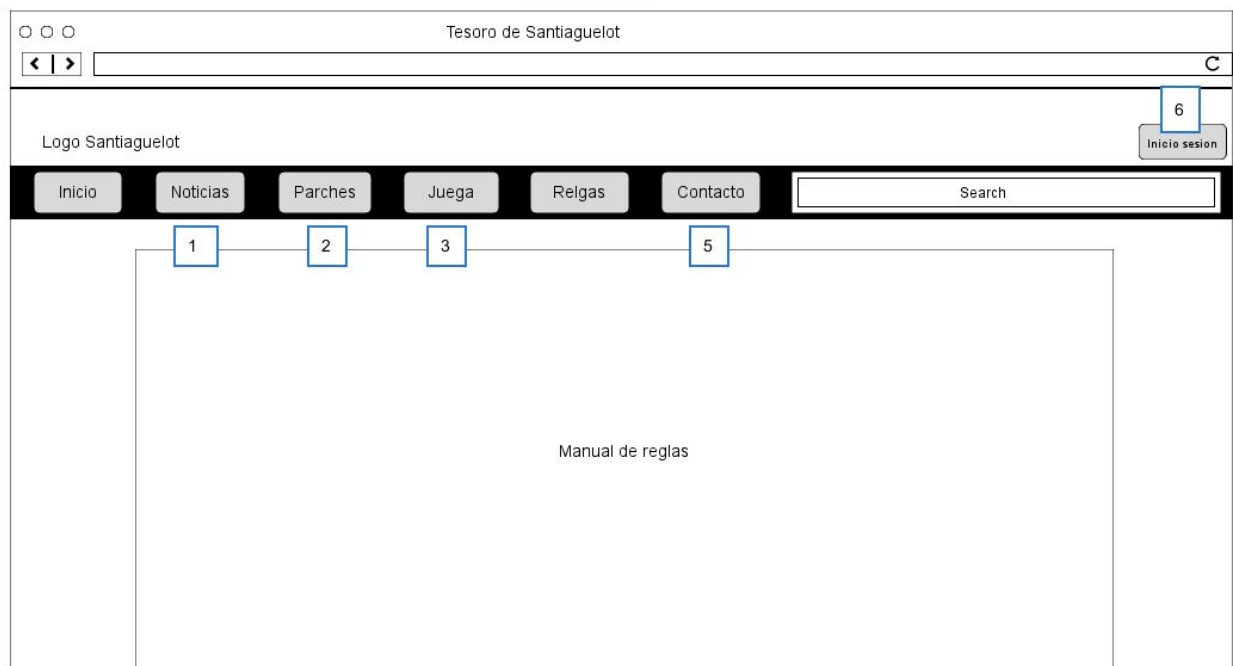
2



3



4



Tesoro de Santiaguelot

5

Logo Santiaguelot

Inicio sesion

6

Inicio

Noticias

Parches

Juega

Relgas

Contacto

Search

1

2

3

4

Contacto

Nombre

Address

Warschauer Str. 58a, 10243 Berlin, Germany

Phone

+49 30 4881 6385

Email

service@santiaguelot.com

Envía un mensaje

Nombre:

Mail:

Enviar

Logo Santiaguelot

Inicio sesion

Inicio

Noticias

Parches

Juega

Relgas

Contacto

Search

1

2

3

4

5

Email

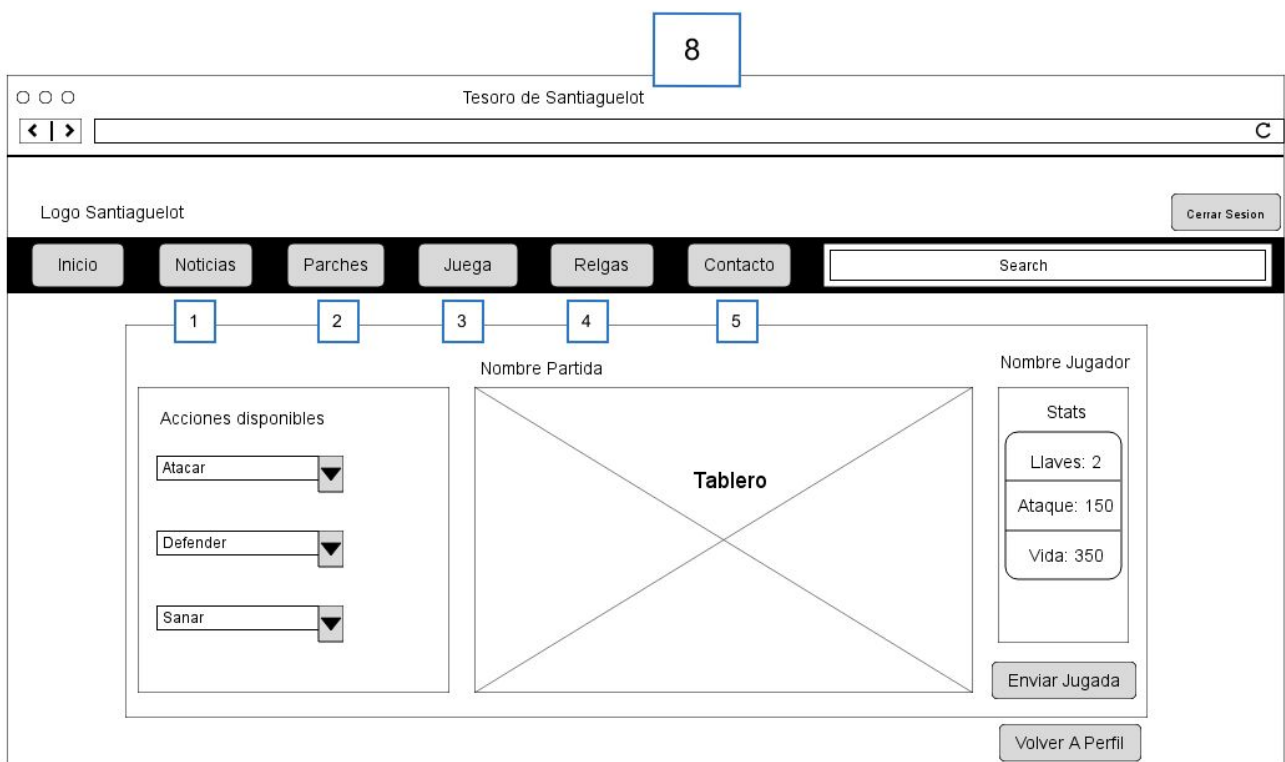
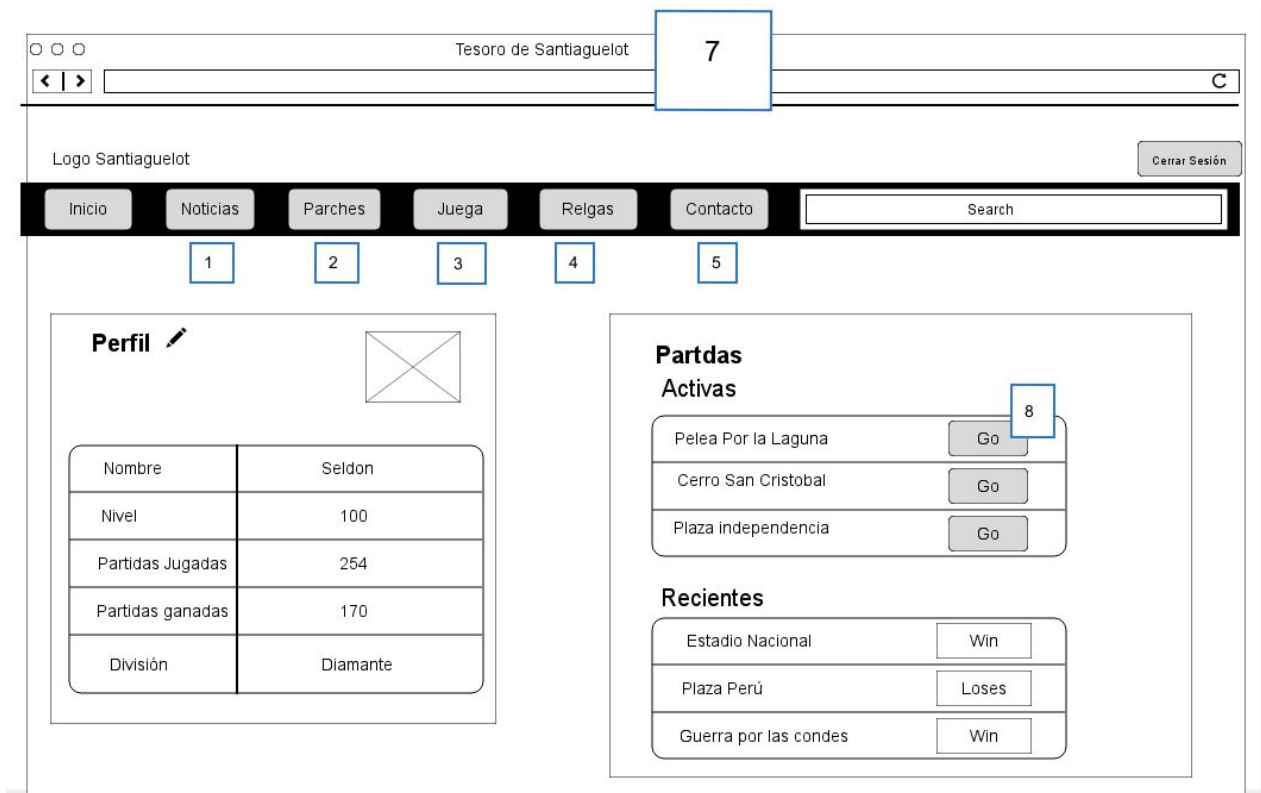
Password

Don't have an account?

7

Sign in

Cancel



Tesoro de Santiaguelot

9

C

Logo Santiaguelot

Inicio sesion

6

Inicio

Noticias

Parches

Juega

Relgas

Contacto

Search

1

2

3

4

5

Crear Cuenta

Nombre:

Mail:

Contraseña:

Confirmar Contraseña:

Volver

Crear Cuenta