

Lethos

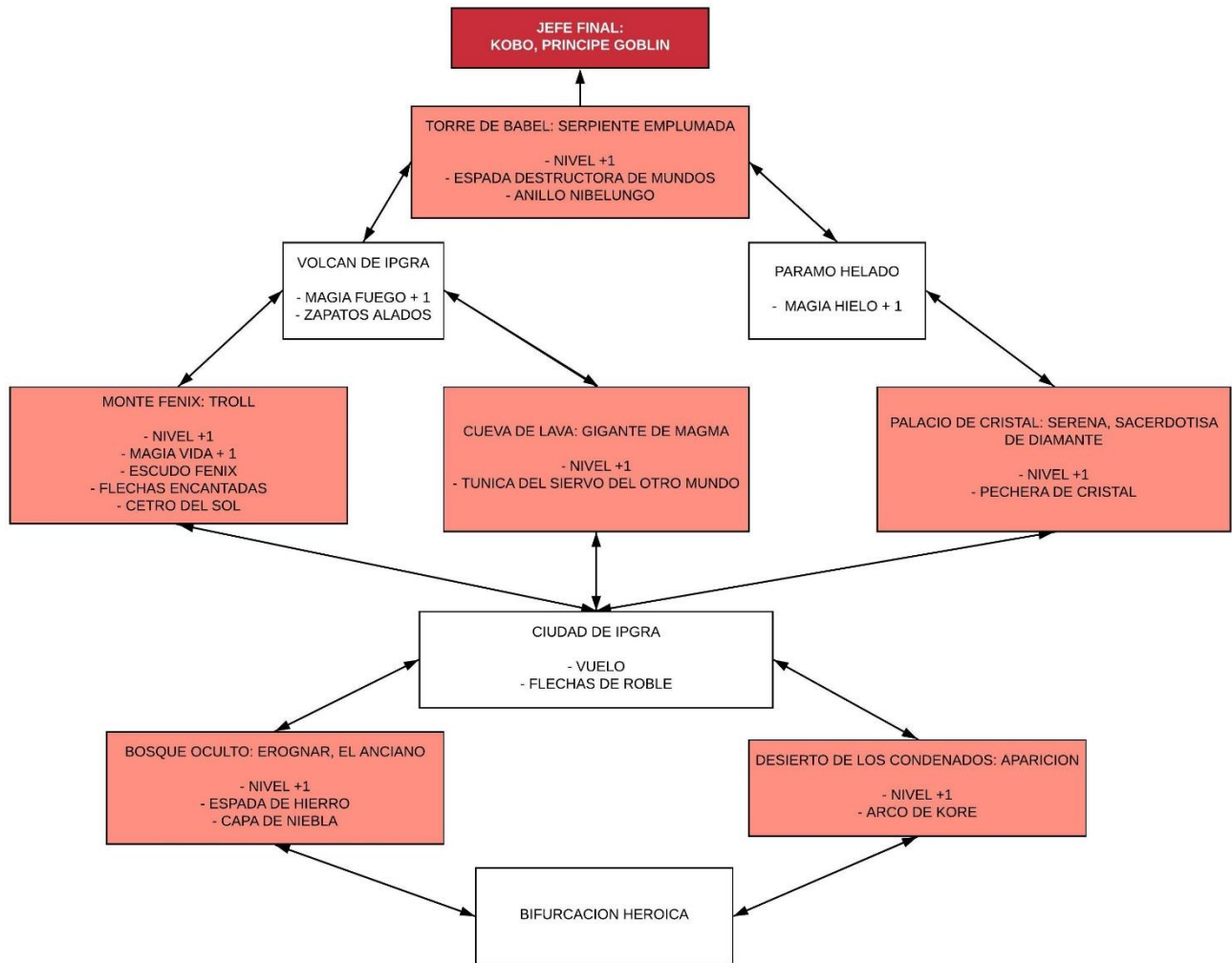
“La tierra de Lethos se encuentra bajo la tiranía de Kobo, príncipe Goblin. No hay ejército que quiera derribarlo, ni valientes que puedan enfrentarlo.

Pero de tierras lejanas aparecen tres guerreros: Un caballero, un mago, y un arquero, que se preparan para la aventura mas importante de sus vidas.”

LETHOS es un RPG (juego de rol), en donde viajaremos a través de un mapa con nuestros tres personajes. Durante el viaje recolectaremos distintos ítems para hacer mas simple la aventura, como armas, armaduras, y pociones para recuperar energía.

¡El ejército de Kobo intentará detenernos a cada paso! En los puntos en rojo del mapa nos enfrentaremos a un enemigo, que resolveremos dando comandos a través de un menú, donde podremos atacar, defender, usar magia e ítems. Luego de cada combate nuestros puntos de daño o de energía serán repuestos.

El juego termina cuando logremos derrotar al Príncipe Goblin. Si cayésemos en combate tendremos inmediatamente la opción de volver a pelear, o de cambiar el equipo.



Lugares

Inicio: Punto de partida de la historia.

Bifurcación heroica: Primer punto en donde podremos decir hacia donde nos lleva la aventura.

Bosque oculto: Punto intermedio entre la ciudad de Ipgra y Bifurcación Heroica. Erognar pondrá a prueba nuestra fuerza y determinación.

Desierto de los Condenados: Punto intermedio entre la ciudad de Ipgra y Bifurcación Heroica. Uno de los aliados de Kobo, "Aparición", intentará detenernos.

Ciudad de Ipgra: Una vez una hermosa ciudad, ahora prácticamente en ruinas. Sólo unos cuantos comerciantes siguen habitándola, intentando ayudar a aquellas almas valientes.

Monte Fénix: Hacia el Oeste de Ipgra nos encontraremos con Monte Fénix, alguna vez agraciado por la presencia del ave legendaria. La fuerza bruta de un Troll querrá detenernos, no estando a favor del Príncipe, sino sólo marcando su territorio.

Cueva de Lava: Al Norte de Ipgra, rodeando el Monte Fénix, encontraremos la entrada a la Cueva de Lava. En su interior un Gigante de Magma, fruto de la magia Goblin, nos estará esperando.

Palacio de Cristal: Al Este de Ipgra se haya el Palacio de Cristal, un edificio majestuoso y gélido. Al acercarnos podremos oír los lamentos de los espíritus atrapados en su interior. Serena, la Sacerdotisa de Diamante, mano derecha de Kobo, usará su magia para cortarnos el paso.

Volcán de Ipgra: Dentro de Volcán, la Diosa Ipgra nos dará herramientas para ayudarnos a avanzar.

Páramo Helado: Cofres sellados con runas nos proveerán herramientas para combatir el ejército de las tinieblas.

Torre de Babel: Los cientos de escalones nos pondrán frente a frente con la Serpiente Emplumada, mascota y guardián de Kobo, Príncipe Goblin.

Jefe Final - Kobo: Luego de la Torre de Babel, y de haber viajado durante días, nos encontraremos con la luz al final del túnel. Una determinación de acero será necesaria.

Personajes

Al iniciar la aventura deberemos dar nombre a nuestros tres personajes:

Caballero

Armado con una espada y un Escudo, puede usar el comando “Defender” para recibir todo el daño durante un turno. Quien más daño físico hace en el grupo. No puede usar magia.

NIVEL 1	
HP	200
ATT	60
#ATT	1
DEF	40
DEF MAG	10
ACC	90
VEL	40

NIVEL 2	
HP	310
ATT	90
#ATT	1
DEF	80
DEF MAG	20
ACC	130
VEL	50

NIVEL 3	
HP	420
ATT	120
#ATT	1
DEF	110
DEF MAG	20
ACC	140
VEL	80

NIVEL 4	
HP	600
ATT	150
#ATT	2
DEF	140
DEF MAG	35
ACC	160
VEL	90

NIVEL 5	
HP	730
ATT	180
#ATT	2
DEF	170
DEF MAG	50
ACC	170
VEL	120

NIVEL 6	
HP	860
ATT	215
#ATT	2
DEF	195
DEF MAG	70
ACC	200
VEL	125

NIVEL 7	
HP	999
ATT	255
#ATT	3
DEF	210
DEF MAG	100
ACC	210
VEL	125

Mago

Puede usar magia Blanca (para defensa y curación), y magia Negra (para ataque). Realiza un gran daño con sus hechizos, pero no realiza ataques físicos. Equipado con un cetro y una túnica.

NIVEL 1	
HP	100
DEF	10
MAG	50
DEF MAG	55
VEL	70
FUEGO	CURAR
HIELO	
TRUENO	

NIVEL 2	
HP	160
DEF	45
MAG	75
DEF MAG	95
VEL	80
FUEGO	CURAR
GLACIAR	
TRUENO	

NIVEL 3	
HP	220
DEF	60
MAG	110
DEF MAG	140
VEL	95
ERUPCION	CURAR
GLACIAR	
TRUENO	

NIVEL 4	
HP	250
DEF	75
MAG	130
DEF MAG	160
VEL	130
ERUPCION	CURAR
GLACIAR	
TORMENTA	

NIVEL 5	
HP	380
DEF	100
MAG	190
DEF MAG	200
VEL	140
ERUPCION	SALVACION
GLACIAR	
TORMENTA	

NIVEL 6	
HP	450
DEF	130
MAG	215
DEF MAG	210
VEL	180
ERUPCION	SALVACION
GLACIAR	
TORMENTA	

NIVEL 7	
HP	570
DEF	130
MAG	255
DEF MAG	240
VEL	180
ERUPCION	SALVACION
GLACIAR	
TORMENTA	
CAOS	

Arquero

Bendecido con el don místico, este arquero puede usar hechizos de Magia Blanca. Siendo el más rápido y ágil, fácilmente podrá esquivar gran cantidad de ataques, así como realizar dos acciones en un mismo turno si comienza con un hechizo o ítem. Equipado con un arco y flechas, y una pechera.

NIVEL 1	
HP	135
ATT	20
#ATT	1
DEF	30
MAG	20
DEF MAG	25
ACC	120
VEL	110
CURAR	

NIVEL 2	
HP	215
ATT	40
#ATT	1
DEF	55
MAG	45
DEF MAG	40
ACC	140
VEL	140
CURAR	
VIDA	

NIVEL 3	
HP	300
ATT	60
#ATT	2
DEF	70
MAG	70
DEF MAG	75
ACC	160
VEL	150
SALVACION	
VIDA	

NIVEL 4	
HP	480
ATT	70
#ATT	2
DEF	85
MAG	75
DEF MAG	90
ACC	180
VEL	170
SALVACION	
VIDA	

NIVEL 5	
HP	605
ATT	80
#ATT	2
DEF	100
MAG	120
DEF MAG	110
ACC	200
VEL	180
SALVACION	
VIDA	

NIVEL 6	
HP	735
ATT	125
#ATT	2
DEF	110
MAG	150
DEF MAG	140
ACC	200
VEL	200
BENDICION	
VIDA	

NIVEL 7	
HP	840
ATT	160
#ATT	3
DEF	125
MAG	170
DEF MAG	140
ACC	250
VEL	240
BENDICION	
VIDA	

Enemigos

Erognar, el Anciano

Jefe del Bosque Oculto.

Aparición

Jefe del Desierto de los Condenados.

Troll de la Montaña

Jefe del Monte Fénix.

Gigante de Magma

Jefe de la Cueva de Lava.

Serena, Sacerdotisa de Diamante

Jefe del Palacio de Cristal.

Serpiente Emplumada

Jefe de la Torre de Babel.

Xobo, Príncipe Goblin

Jefe Final, en La Nada.

Ítems, Equipo, y Magia

Ítems

Elixir: Recupera 50% del HP máximo (puntos de daño) a todos los aliados conscientes.

Beso del Alba: Recupera 25% del HP máximo a todos los aliados inconscientes, y los despierta.

Ítems no consumibles

Vuelo: Permite viajar instantáneamente a la Ciudad de Ipgra, útil para escapar de Jefes y reagruparse.

Bendición de Fuego: Aumenta en 1 el Nivel de la Magia de Fuego.

Bendición de Hielo: Aumenta en 1 el Nivel de la Magia de Hielo.

Bendición de Vida: Aumenta en 1 el Nivel de la Magia de Vida.

Equipo

Espada del héroe: Equipamiento inicial del Caballero.

Espada de Hierro: Da +40 de Ataque al Caballero.

Espada Destructora de Mundos: Da +120 de Ataque, +1 Cantidad de Ataques, +25 de Defensa, +10 Velocidad, +40 Precisión (ACC) al Caballero.

Escudo del héroe: Equipamiento inicial del Caballero.

Escudo Fénix: Da +100 de Defensa, +45 Defensa Mágica al Caballero.

Cetro de madera: Equipamiento inicial del Mago.

Cetro del Sol: Da +110 de Magia, +45 Defensa Mágica, +10 Velocidad al Mago.

Capa de Niebla: Da +40 de Defensa, +20 Defensa Mágica, +20 Velocidad al Mago.

Túnica del Siervo del Otro Mundo: Da +60 de Defensa, +80 Defensa Mágica, +40 Velocidad al Mago.

Arco elfo: Equipamiento inicial del Arquero.

Arco de Kore: Da +50 de Velocidad, +20 Precisión (ACC) al Arquero.

Flechas de madera: Equipamiento inicial del Arquero.

Flechas de Roble: Da +10 de Ataque al Arquero.

Flechas Encantadas: Da +25 de Ataque, +15 Precisión (ACC), +1 Número de Ataques al Arquero.

Pechera de Cristal: Da +70 de Defensa, +70 de Defensa Mágica, +10 Velocidad al Arquero.

Anillo Nibelungo: Da +100 de Magia al Mago.

Zapatos Alados: Da +75 de Velocidad, +15 de Defensa al Arquero.

Magia Blanca

Curar: Recupera 15% del HP máximo de los aliados conscientes de todo el grupo.

Salvación: Recupera 25% del HP máximo de los aliados conscientes de todo el grupo.

Bendición: Recupera 35% del HP máximo de los aliados conscientes de todo el grupo.

Vida: Recupera 15% del HP máximo a todos los aliados inconscientes, y los despierta.

Despertar: Recupera 50% del HP máximo a todos los aliados inconscientes, y los despierta.

Magia Negra

Fuego: Ataque con una bola de fuego. Daño elemental de fuego bajo.

Erupción: Lluvia de lava. Daño elemental de fuego medio.

Infierno: El enemigo es rodeado de llamas, magma, y azotado por piedras calizas. Daño elemental de fuego alto.

Hielo: Ataque que congela momentáneamente al enemigo, dañándolo. Daño elemental de hielo bajo.

Glaciar: El enemigo es golpeado por una masa gigantesca de hielo y agua helada. Daño elemental de hielo medio.

Cero Absoluto: El aire alrededor del enemigo se paraliza y pierde temperatura, hasta llegar al cero absoluto, provocando daño elemental de hielo alto.

Trueno: Una descarga eléctrica cae sobre el enemigo. Daño elemental eléctrico bajo.

Tormenta: Vientos huracanados y descargas potentes hacen vibrar al enemigo. Daño elemental medio.

Caos: El enemigo es transportado a otra dimensión, donde sirvientes del Caos corroen su carne. Daño no elemental alto.

Componentes, Entidades, Sistemas

Componentes

Menu: Se comporta similar a los Lugares, pudiendo entrar a las opciones y volver atrás

PartesCombate: Lista de opciones con todos los enemigos del juego. Dependiendo del enemigo se llamara a un método.

ReferenciaEquipo: Referencia nueva a Equipamientos

ReferenciaLethos: Hereda todo de Referencia del Framework pero usa TipoLethos (que agrega tipos)

ReferenciaMenu: Referencia nueva a Menús

ReferenciasLethos: Extiende a ReferenciaLethos

ResultadoAtaques: Muestra qué sucede cuando un ataque golpea o no a un Personaje.

TipoLethos: Agrega Tipos Jugador, MenuItem, Equipo

Entidades

Equipamiento: Extiende a Ítem. Tiene todos los datos necesarios de el equipo (ataque, defensa, etc), con sus getters y setters. Se usa "activo" para mostrar o no el equipo en el menú.

Item: Extiende a ItemAbstracto. Tiene todos los datos necesarios de un ítem, incluido un Observador.

Jugador: Clase creada para contener datos ligeramente ajenos a los Personajes, como nivel (que es global a los tres luchadores), las opciones del menú equipo, y los niveles "extra" de las magias de Fuego, Hielo, y Vida.

Personaje: Tiene los datos necesarios de los personajes, como Nombre, ataque, defensa, que tiene equipado, etc. Incluye un Observador para mostrar el Estado en Menú Status o luego de equipar algo.

Sistemas

BaseLethos: Extiende a LugarBase agregándole si el Jefe de la zona esta muerto, una descripción secundaria (si aniquilado == true), y una lista de Equipamiento en el lugar, así como un método para agregar Equipo al lugar, o ver si hay. Cuenta con un mapa de Opciones acorde.

Combate: Llamado desde Navegacion. Cuenta con distintas listas de acciones posibles según el Menú de combate.

CombateEnemigos: Métodos para cada uno de los Jefes, con lógica y azar.

Equipar: Clase para Equipar un Ítem. Aumenta los atributos del personaje al que se le equipa, y se reducen (de ser necesario) al desequipar el ítem asignado a la misma zona del cuerpo. Al equipar y desequipar se activan o inactivan los ítems para que aparezcan o desaparezcan del Menú de Equipo.

Fabrica: Crea todo el mundo, desde lugares a Items.

FabricaPrincipalLethos: Extiende a FabricaPrincipal para agregar listas de Menús y Equipos creados.

IOlethos: Extiende a IOBase para cambiar la letra y el tamaño de la pantalla, ya que con 800px podía generar el campo de ingreso de datos fuera de la pantalla.

ListaAtaques: Todos los ataques del juego, con sus fórmulas.

Navegacion: Donde empieza toda la lógica. Extiende a NavegacionBase para agregar opciones a menús, llamada al Jugador; métodos como recolectarItems o Equipo.

OrdenarLuchadores: Ordena un ArrayList de Personajes por Velocidad para que comience atacando el más veloz.

SubirNivel: Lista con los atributos que aumentarán en los Personajes cuando el Jugador suba de nivel.