

Proyecto Lily vs Abyss (entrega 1)
Oscar Jesús Causado Sánchez
Richard Alexander Vélez Calle
Informática II 2022-1

Introducción

Este escrito corresponde al primer entregable del proyecto final del curso de Informática II, en donde se detalla los aspectos que va a tener el videojuego a realizar, como su historia, la jugabilidad y físicas, tomando como referencia algunos aspectos de series y videojuegos vistos por los autores. El escrito esta hecho previo a la elaboración del videojuego.

1. Historia.

Lily vs Abyss.

Natlan es un pueblo minero en medio de una isla con un abismo enorme en el centro. La trama del juego comienza cuando Lily, una habitante de Natlan, recibe una carta de su hermano, el cual se encuentra en el abismo. La carta describe como su trabajo de exploración se ha complicado por recientes avistamientos de monstruos que impiden volver a subir. Lily sin conocimiento alguno del abismo, decide emprender su travesía en el abismo para rescatar a su hermano.

(Los pisos del abismo es como son llamadas las diversas capas de este, en la cual, la capa superior es dedicada a labores de minería, y es llamada piso 0. El segundo piso, el piso -1, es dedicado a labores de exploración al igual que el resto de los pisos.)

Después de recibir la noticia, toda labor de exploración y minería quedo suspendida hasta nuevo aviso. Los exploradores más intrépidos que están en los pisos más profundos del abismo quedan atrapados, al igual que el hermano de Lily, cuyo paradero es desconocido, pues no especifica en que piso se encuentra en el momento de escribir la carta.

Es así como Lily decide recorrer cada piso del abismo, derrotando a monstruos cada vez más fuertes hasta encontrar a su hermano.

2. Jugabilidad.

El jugador empieza en el piso -1, el cual tendría que explorar para encontrar la entrada al siguiente, mientras los monstruos complican más su tarea, tirándole piedras y pegándole con palos. El piso es completado cuando el jugador entra en la puerta que lleva al siguiente piso.

Nota: La cantidad de pisos es indeterminada de momento.

2.1. Enemigos del juego.

El juego genera pisos aleatorios con monstruos aleatorios, cuyo daño y vida dependen del nivel del piso en que se encuentran.

| Piso | Nivel de monstruo | HP | Ataque | Velocidad |
|------|-------------------|----|--------|-----------|
| -1 | 5 | 10 | 3.5 | 2.5 |
| -2 | 7 | 13 | 4.0 | 2.5 |
| -3 | 10 | 15 | 4.5 | 2.5 |

Cuadro 1:

2.2. El mapa de juego.

El mapa se genera aleatoriamente, al igual que la entrada al siguiente piso y charcos con liquido de dudosa procedencia que impiden el paso del jugador.

2.3. El jugador.

El jugador empieza con HP, ataque y velocidad base. El jugador puede mejorar su vida o ataque una vez completado el piso. Solo es posible mejorar una habilidad a la vez, es decir que, una vez completado un piso, el jugador puede elegir mejorar su HP o ataque. Una vez que el HP del jugador llegue a 0 el juego terminara y el jugador debe empezar en el piso -1 nuevamente.

| Piso | HP | Ataque | Velocidad |
|------|-------|--------|-----------|
| -1 | 20 | 4.5 | 3.0 |
| -2 | 20+5↑ | 4.5 | 3.0 |
| -3 | 25 | 4.5+2↑ | 3.0 |
| -4 | 25 | 6.5+2↑ | 3.0 |

Cuadro 2:

3. Fisicas.

3.1. Charcos con liquido de dudosa procedencia.

Son charcos que causan muerte instantánea a monstruos y jugadores por igual debido a las altas temperaturas en las que se encuentra el líquido.

3.2. Piedras.

Son lanzadas por algunos monstruos, y que el jugador puede esquivar, pero si una piedra impacta al jugador, su HP baja.

Conclusión

Lily vs Abyss es un juego relativamente fácil de jugar, por el contrario, programarlo puede ser una tarea difícil dependiendo de la persona. Por este motivo, cualquier característica previamente mencionada que sea descartada o añadida, es consecuencia directa de las habilidades de los desarrolladores.