

LARRASTER

RPG



Firman Juan Manuel – 2022



HISTORIA

Sos un estudiante de programación que, en una larga noche de C++ y otros excesos, decide llevar la notebook a su cama para continuar con tus tareas un poco más cómodo.

Luego de varias horas de practica y dolores de cabeza, te quedas dormido en medio de la compilación del código de los ejercicios de Programación II, con el cargador de la computadora conectado a la corriente eléctrica.

En el escritorio se encontraba aquel viejo juego RPG que hacia mucho que no tenías tiempo de jugar. Lo recordabas con cariño, conmemorando tus grandes hazañas en él, pero por tu falta de practica sabías que ya no podrías realizar esos impactantes combos con los que abatías a tus enemigos en la infancia.

En un estado profundo de sueño, mientras la palabra “gentes” rondaba en tu cabeza y con el CodeBlocks aun trabajando, ejecutas accidentalmente el juego y una combinación desafortunada de teclas, que comenzaron a corromper los archivos de los programas. Si tan solo no hubieras olvidado cerrarlos con un fclose...

Mientras el sistema operativo miraba para otro lado, la memoria heap pedida para realizar los ejercicios se fusiono con datos del juego y otros programas, la consola de CodeBlocks explotó (esto con VS no pasaba) y las alertas emitidas por la computadora te hacen despertar asustado. Cuando te das cuenta de lo que está ocurriendo intentas matar las tareas, pero nada responde, por lo que decidís tirar del cable, y esto es lo último que recordás.

Te despertás en un extraño mundo que, a pesar de parecerte familiar, nunca habías visto. Este lugar parece un mapa de un juego RPG, ¿o realmente lo es?

debes luchar contra los errores y las malas prácticas para derrotar a las oscuras fuerzas de RETSOLK y encontrar la salida de estas extrañas tierras, para volver a tus estudios de programación.

Elimina a las criaturas para volverte más fuerte, busca equipo para protegerte del daño de los monstruos, entrena en el laboratorio para obtener poderes, adéntrate en las mazmorras...

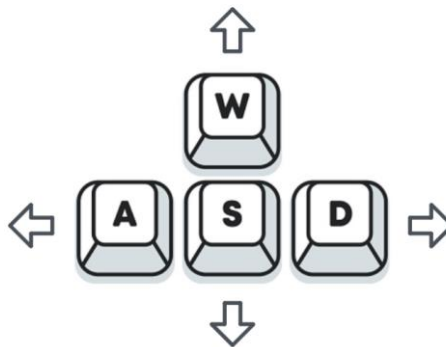
BUSCA LA FORMA DE SALIR DE AHÍ.

CONTROLES



Los controles son una combinación de teclas básicas utilizadas en la mayoría de los juegos. El movimiento se realiza desde el teclado mientras que la interacción con la interfaz y la selección de poderes se maneja con el mouse.

MOVIMIENTO:



ATAQUES:

SELECCIÓN



SKILLS



ATAQUE BÁSICO



MECÁNICA

Comenzás en una zona que parece segura, pero se escuchan extraños ruidos aproximándose. Vas a tener que buscar algo que te sirva para defenderte y enfrentar a lo que sea que este viniendo. Tienes dos opciones, usar la fuerza bruta o utilizar tus habilidades como programador y jugador.



Tu objetivo es, en primera instancia, sobrevivir a lo que sea que esté buscándote, y luego reconocer el terreno para analizar tus opciones. Cada criatura tiene un código genético único que, al eliminarla, te brindara conocimientos nuevos que iras acumulando para subir tu experiencia como programador y aumentar tu nivel de seniority.

Cada vez que subas de nivel, obtendrás puntos para subir tus atributos y mejorar como programador, aumentando tus estadísticas y elevando el daño que le realizas a los enemigos que te encuentres. Tendrás que utilizarlos con inteligencia, ya que estos impactaran directamente en tu supervivencia y estilo de juego.

Tanto la vida, como el daño y la dificultad de los enemigos irán aumentando a medida que vayas adentrándote en las profundidades del mapa, por lo que es fundamental tener una táctica de construcción de personaje en lo que respecta a equipo y habilidades para poder enfrentar estos retos.

ENEMIGOS



Deberás descubrirlos por vos mismo y aprender de ellos.

(Todavía no elegí las texturas)

ARCHIVOS



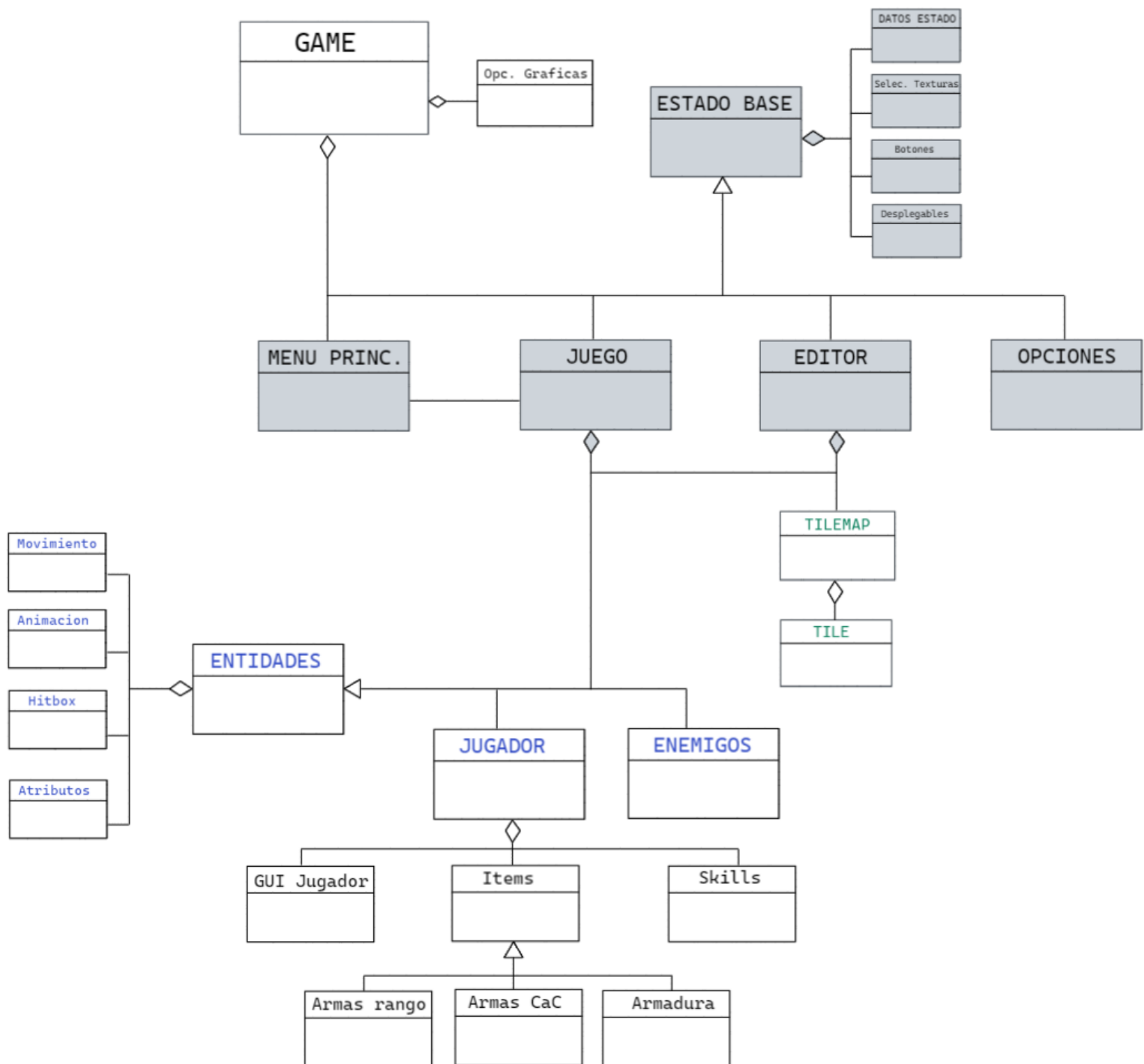
El juego utiliza archivos de datos para almacenar información del contenido del mapa, su tamaño, la cantidad de cuadros y capas, etc.

En un archivo de datos se guardan las configuraciones de la pantalla como el modo de video, la resolución, los cuadros por segundo y otras preferencias del usuario.

Las teclas soportadas por el juego se cargan desde archivos preparados para cada estado del juego (Menú principal, Opciones, Juego, etc.).

Las partidas podrán almacenarse en slots separados para poder ser guardadas y cargadas a disposición del usuario, pudiendo realizar varias partidas separadas, probando combinaciones distintas y guardar su avance en cada una, también dando la opción para que lo juegue más de una persona en el mismo dispositivo.

DIAGRAMA DE CLASES



El juego está basado en una maquina de estados que entran y salen de una pila de estados. De esta manera las funciones de actualizar y renderizar se hacen en el estado que se encuentre en el top de la pila.

Algunas clases, como la de los enemigos, aun se encuentran en construcción y no están definidas, al igual que las clases que componen a la clase Jugador, como son los ítems, las habilidades, etc.