

Tri-Force Dungeon

Documento de Diseño del Juego

Versión 1

Grupo 6

Juan Grethe 57370

Guido Gordyn Biello 59099

Nicolas Paganini 54321



Introducción

Es un juego estilo RPG Hack n' Slash de **un jugador** que se desarrolla con vista en tercera persona (con cámara vista sobre el hombro), en el cual el jugador avanza por los niveles de un dungeon hasta llegar al boss final.

La premisa principal es que existen tres tipos de daño y el jugador debe adaptarse al tipo de daño de los enemigos para poder derrotarlos, estilo “piedra papel o tijera” pero en tiempo real.

También, el jugador deberá lidiar con los ataques enemigos y podrá regenerarse si se mantiene fuera del combate. Si muriera, su progreso se reiniciará.

Build

El juego fue desarrollado para Windows y MacOS. Por problemas de compatibilidad con WebGL y el modo de cursor.Locked no pudimos crear el build para navegadores.

Terminología

A lo largo de este documento se utilizará terminología que hace referencia a distintos aspectos del juego, que se traducirá de la siguiente manera:

- Dungeon: la cueva o calabozo donde transcurre el juego.
- Melee: tipo de daño cuerpo-a-cuerpo, con espada o puñetazos.
- Magic: tipo de daño mágico, con un báculo que lanza bolas de fuego.
- Ranged: tipo de daño a distancia, con una ballesta que lanza flechas.
- Key: llave que abre puertas del dungeon.
- Boss: el enemigo más poderoso al final del dungeon, el cual hay que derrotar para finalizar el juego.

Referencias

Lista de referencias:

- Diablo
- Runescape
- The Binding of Isaac

Plataformas

El juego se encuentra diseñado para poder jugarse con el teclado de la PC.

Core gameplay

El core gameplay es relativamente sencillo. El jugador solamente podrá moverse, atacar, cambiar de arma, agarrar llaves y abrir puertas. Por ello, el daño de enemigos y jugador se encuentra debidamente balanceado para que la experiencia sea disfrutable. Además, se permite al usuario elegir entre tres variantes de equipamiento para permitir la rejugabilidad.

Acciones

Movimiento

El jugador podrá moverse por los límites del dungeon, siempre que posea las llaves necesarias para avanzar.

Ataque

El jugador podrá atacar con el arma que tenga equipada. Si tiene una espada, atacará con ella. Si tiene una ballesta, lanzará una flecha hacia donde se esté mirando. Si tiene un báculo, lanzará una bola de fuego hacia donde se esté mirando.

Cambio de arma

El jugador podrá alternar entre las dos armas que tenga equipadas para adecuarse al tipo de daño que requiera.

Abrir puerta

Podrá abrir una puerta común sin llaves, pero para abrir una puerta con barrotes necesitará una cantidad de llaves que depende de la puerta.

Regeneración

El jugador podrá regenerar su vida si se mantiene fuera de combate por un tiempo.

Mapeo de acciones con sistema de entrada

El sistema de entrada del juego es el teclado. El mapeo es el siguiente:

- W: Moverse hacia adelante
- S: Moverse hacia atrás
- A: Moverse hacia la izquierda
- D: Moverse hacia la derecha
- Barra Espaciadora: Atacar con el arma equipada
- TAB: Cambiar de arma
- Mouse: Apuntar
- E: Abrir puertas/Agarrar llaves

Propiedades del jugador

El jugador posee las siguientes propiedades:

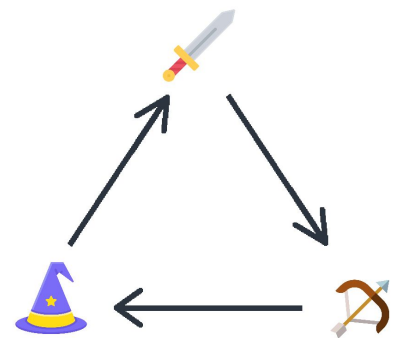
- Vida: es su “energía”, la cual disminuirá al ser atacado. Podrá regenerarse si se mantiene fuera de combate.
- Armas: son las armas con las que el jugador entra al dungeon. Al iniciar la partida, puede elegir entre dos de las tres armas posibles.
- Arma equipada: es el arma que tenga equipada en el momento.
- Cantidad de llaves: es la cantidad de keys que posee el jugador en el momento, y que utilizará para abrir las puertas del dungeon.

Core Gameplay Mechanics

Como se mencionó previamente, el objetivo del jugador es llegar hasta el final del dungeon mientras lucha contra los enemigos y finalmente derrotar al Boss.

Sin embargo, alcanzar la victoria no es tan simple como atacar repetidamente. En el dungeon existen tres tipos de daño: Melee, Magic y Ranged. El jugador deberá tener en cuenta que cada tipo de daño es fuerte contra uno y débil contra otro, al estilo “piedra-papel-o-tijera”:

- **Melee > Ranged**
- **Ranged > Magic**
- **Magic > Melee**

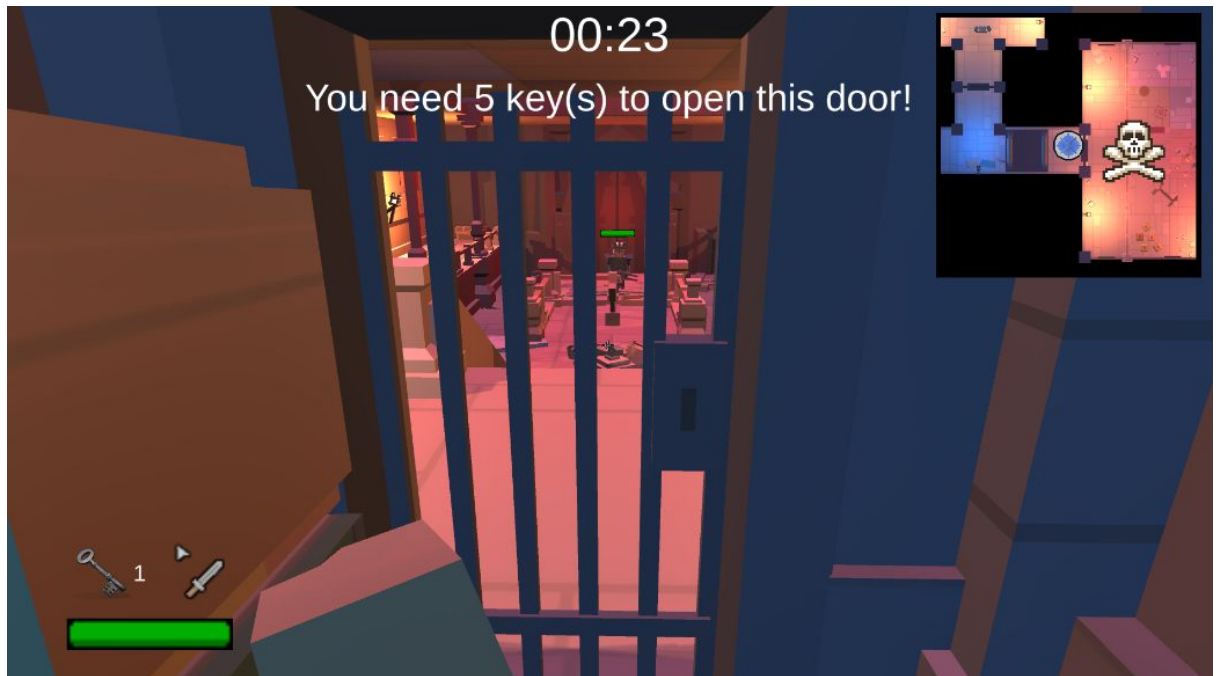


Al entrar al dungeon, el jugador podrá elegir dos de tres armas que poseen estos tipos de daño. Esto quiere decir que siempre podrá potenciar su daño o hacer el daño base del arma (si luchara con el mismo tipo que el enemigo, por ejemplo, Magic vs Magic). Este aspecto del juego es el más importante, ya que atacar con el arma equivocada disminuirá el daño a la mitad, pero atacar con la correcta duplicará el daño.

Ya dentro del dungeon, el jugador podrá cambiar de arma para adaptarse a los enemigos que enfrente. Estos enemigos son:

- **Goblins:** atacan cuerpo-a-cuerpo (melee). Es recomendable utilizar magia contra ellos, o en su defecto una espada.
- **Elfos:** atacan con una ballesta (ranged). Es recomendable utilizar una espada contra ellos, o en su defecto una ballesta.
- **Magos:** atacan con un báculo (magic). Es recomendable utilizar una ballesta contra ellos, o en su defecto magia.

Desde el comienzo del juego, el jugador notará que necesita llaves para avanzar por el dungeon, que está bloqueado por puertas con barrotes que requieren cierta cantidad de llaves para abrirse. Encontrará estas llaves alrededor del dungeon, y puede ayudarse buscando las partículas doradas que ellas desprenden (también guiándose con el minimapa).



Cuando encuentre 5 llaves, el jugador podrá entrar al calabozo del Boss (marcado con una calavera en el minimapa) y desafiarlo a una batalla. Si es victorioso, el jugador ganará la partida, pero el boss tiene una gran ventaja: tiene tres armas que irá equipándose a lo largo de la batalla.

Esto quiere decir que el jugador se verá obligado a ir cambiando constantemente de arma para poder maximizar la cantidad de daño que le hará al Boss. Por ejemplo, cuando el Boss equipe su báculo, el jugador debería utilizar su ballesta, o en su defecto su báculo. Además, le es conveniente esconderse detrás de las columnas del calabozo para no recibir daño y poder regenerar su vida durante la batalla.

Si ganara la batalla final, se registrará el tiempo que tardó en completar el dungeon, por si fuera un tiempo récord.