

# GDD The South Border

## MECÁNICAS

### GENERAL

Este juego es un juego roguelike de combates por turnos estilo rpg y aventura de texto. Juegas como un forajido en el salvaje oeste intentando llegar a la frontera sur de América para escapar del lugar mientras está en búsqueda y captura.

### MAPA

El jugador se mueve viajando entre nodos a menos de una distancia determinada en un mapa. Estos nodos representan lugares como ciudades, pueblos, etc. Empiezas en el nodo verde de arriba y debes llegar a uno de los nodos de abajo rojos. Se viaja a un nodo desde la pantalla de "mapa" haciendo click en el nodo destino. Al ser el propio mapa más grande que la pantalla, también se puede hacer scroll vertical y horizontal para ver el mapa entero. En este caso, nodo verde = inicio, nodo morado = jefe, nodo azul oscuro= ciudad, nodo azul claro=pueblo.



## NODOS Y EVENTOS

Cuando entras en un nodo, se sale automáticamente de la pantalla de mapa y ocurre algún evento.

Generalmente, los eventos son presentados al jugador mediante un diálogo.

El jugador tendrá que elegir qué hacer de entre las opciones que se le presentan.

Estas decisiones pueden ser cosas sencillas como elegir si ir a una tienda, a otra o pasearse por el pueblo; pueden haber elecciones que desencadenen combates (salvar a alguien de unos bandidos, por ej.); y pueden haber otras que desencadenen quests u otras cadenas de elecciones.

Cuando se acaba la cadena de elecciones del nodo, puedes volver a abrir la pestaña “mapa” para viajar al siguiente nodo en tu camino.

La mayoría de las elecciones son de no retorno (no puedes volver al momento de antes de la elección), pero algunas, como visitar una tienda pueden saltarse esta regla. También existe la posibilidad de encontrarse en combates forzados nada mas llegar a un nodo.

Las quests son cadenas de eventos (la mayoría con recompensas al final) que pueden desarrollarse enteramente en un único nodo, o pueden extenderse durante varios nodos. En este último caso, se marcará en el mapa el nodo en el que continúa la quest, y al llegar a ese nodo, alguna de las elecciones que se te presenten en los eventos del nodo formarán parte de y por ende continuarán la cadena de eventos de la quest.

Hay 3 tipos de nodos: los nodos de pueblo, ciudad y aleatorios.

Los tipos de eventos que ocurran en el nodo dependen del tipo de nodo en el que estés y de la zona de peligro de este. Por lo general, en pueblos y ciudades hay más tiendas y quests, pero también hay más presencia del ejército, ergo más dificultad.

## ZONAS DE PELIGRO

Hay 4 zonas de peligro. Las zonas de peligro representan principalmente los territorios mejor controlados por el estado, en los que te están buscando. Van expandiéndose con las ciudades como centro lenta y constantemente, pero dependiendo de tus elecciones en las zonas circundantes y de los resultados de los combates (si huyes de un combate con el ejército), la zonas de peligro de las ciudades más cercanas se acercarán rápidamente a la zona del nodo en el que estás.

Estas son las diferentes zonas de peligro que pueden existir:

- Zona segura: No hay apenas riesgo. Probabilidad mínima de combates obligatorios. Fácil pero ofrece pocas recompensas.
- Zona alerta: Dificultad media y recompensas medias. Para un jugador medianamente fuerte en early game, es una decisión difícil si entrar en esta zona o no.
- Zona peligrosa: Difícil. A no ser que el jugador sea muy fuerte, el riesgo suele superar las recompensas, por lo que no se debería entrar en estas hasta muy adelante en la partida. Altas recompensas.
- Zona muy peligrosa: Muy difícil hasta el punto de que podrías estar en peligro aún más adelante en la partida. Mismas recompensas que la zona peligrosa.

## INVENTARIO

Existe como lista de objetos.

## OTROS RECURSOS

Hay armas que gastan munición.

## HAMBRE

Existe un contador de hambre. Si se llena, mueres de hambre. No es un peligro máximo pero es otra cosa a tener en cuenta para el jugador a la hora de gestionar sus recursos. La comida se puede reponer en tiendas, y como recompensas de combates y eventos.

## COMBATE

El combate es estilo RPG por turnos, y se lleva a cabo en una pantalla especial, que tiene en ella a los enemigos, al jugador, y un menú con las posibles acciones del jugador durante el combate.

Existen 2 tipos de ataques: físico y espiritual. Los ataques físicos hacen por lo general menos daño que los espirituales, pero tienen cierta probabilidad de asestar un golpe crítico.

Hay varias estadísticas orientadas al combate:

HP (vida): si llega a 0, mueres.

Atq y atq espiritual: influyen en el daño de los ataques físicos / espirituales.

Def y def espiritual: defensa contra ataques físicos / espirituales.

Bloqueo: salud extra que se pierde antes que la salud normal, y que persiste entre turnos.

Crit chance & damage. De tu parte al enemigo, no viceversa.

Puntos de habilidad(AP): se usan para efectuar habilidades activas. Persisten entre combates. La máxima cantidad máxima de AP que puedes tener almacenada es lo necesario para acabar 2-3 combates contra enemigos con un poder más o menos igual o un poco menor al tuyo atacando solamente con habilidades activas.

El combate es por turnos.

En el juego y en combate sólo hay un personaje controlable.

El orden de turnos en combate es este: primero es el turno jugador y luego juegan su turno todos los enemigos de izquierda a derecha.

Al principio del combate siempre es el turno del jugador, salvo en casos especiales(una emboscada enemiga por ejemplo).

El jugador puede hacer dos acciones por turno, mientras que los enemigos solo una.

Durante el turno del jugador, puede realizar las siguientes acciones:

- Ataque básico: No gasta puntos de habilidad.
- Habilidad activas: Gasta puntos de habilidad.
- Defender: Puede gastar 1 o 2 acciones dependiendo de cuántas te queden. Recibes x% menos daño hasta el próximo turno(del jugador) y te da bloqueo. La cantidad de daño evitado y la cantidad de bloqueo que te da es menor si solamente usas una de las 2 acciones para defender. No gasta puntos de habilidad.
- Usar objetos del inventario.
- Equipar o intercambiar un objeto equipado por otro. Gasta 1 acción.
- Huir: Usas tus 2 acciones. Cuando vuelva a ser tu turno, huyes del combate y no consigues recompensas. Hay combates de los que no se puede huir.

Cada tipo de enemigo usa una acción por turno, de 3 acciones que dependen del enemigo en concreto. Se telegrafiará el tipo de acción que el enemigo va a realizar en su turno durante el turno previo del jugador mediante una señal encima de su cabeza.

Estas pueden ser de los siguientes tipos:

- Ataque básico.
- Ataque especial: más fuerte que el básico/con efectos adicionales.
- Bufo: Aplica bufos a sus aliados.
- Debufo: Aplica debufos al jugador.
- Bloqueo: Se aplica bloqueo a sí mismo.
- Nula: El enemigo no hace nada, ya sea por a o por b.

## EFECTOS DE ESTADO

Existen diferentes efectos de estado aplicables tanto al jugador como a los enemigos. Están pendientes de balancear y se irán añadiendo más si la situación lo requiere.

En principio estos son:

- Quemado: quita 5% hp por turno en el combate aprox. 3 turnos.
- Envenenado: quita 2% hp por turno en el combate, hasta que te lo cures. Persiste entre combates, por lo cual te lo tienes que quitar usando un objeto de un solo uso “antídoto” que se puede conseguir en combates, quests o tiendas.
- Otros efectos de buffs y debuffs durante el combate: todo ataque o habilidad que le de un powerup o debilite temporalmente a un aliado o enemigo lo que hará será aplicarle un correspondiente efecto de estado, dependiendo este de las características de el buff/debuff.

## EQUIPAMIENTO

El jugador tendrá 5 slots en los que se puede equipar items que aumentarán su fuerza durante el combate de diversas maneras.

No hay un sistema de subida de nivel como tal, la manera de aumentar tu fuerza es consiguiendo equipamiento mejor y habilidades.

Los objetos de equipamiento no tienen usos limitados ni durabilidad.

Solamente te puedes equipar objetos cuando no estás en combate.

Hay 5 slots de equipamiento:

Uno para Armas.

Dos para Armadura/partes de armadura.

Dos para artefactos.

Las armas mejoran sobre todo lo relacionado con el daño. Las armaduras se centran más en la defensa, y los artefactos tienen diversos efectos.

El equipamiento puede tener efectos adicionales, desde simples aumentos de otras stats hasta cosas como que cada turno consigas bloqueo, por ejemplo.

El equipamiento se puede conseguir en tiendas, como resultado de quests o como loot de un combate.

## DINÁMICA

### OBJETIVOS Y CONFLICTOS

El objetivo es llegar a uno de varios nodos del mapa, que son los que más al sur están, donde debes derrotar a un jefe muy fuerte para ganar.

En tu camino a la derrota del boss se interponen:

- El límite de distancia de viaje entre dos nodos cualquiera.
- La gestión de recursos como el hambre, la vida, etc.
- Enemigos en combates.
- El propio jefe final y la idea de que para derrotarlo, hay que arriesgarse yendo por zonas más complicadas.

## DIFICULTAD

El juego es difícil.

Es un juego más castigador que permisivo.

En general la curación es escasa, lo que hace que la salud pase a ser un recurso más que gestionar a la hora de tomar decisiones.

Los enemigos dan relativamente poco loot. Hay una mecánica de hambre que disminuye lentamente que hace que el jugador tenga que gestionar mejor el dinero.

Está incentivado estudiar los enemigos en el bestiario, ya que tienen un máximo de 3 acciones entre las que van a usar una en cada turno y el juego solo te dice el tipo de acción que van a hacer en su turno, sin concretar.

## SISTEMAS RIESGO-RECOMPENSA

Uno de los cores del juego son las mecánicas de riesgo-recompensa.

Debido a la escasez de curaciones, la vida es un recurso. Por lo general, los recursos son escasos así que va a haber que gestionarlos bien.

Las zonas más seguras, por ende menos arriesgadas, dan poco loot. Cuánto más peligrosa sea la zona de peligro en la que se encuentre un nodo, mayores recompensas obtendrá el jugador en este.

Al haber un jefe final muy fuerte que el jugador no podrá vencer si solamente ha viajado por las zonas más seguras, se hace que el jugador tenga que ir tomando riesgos viajando por zonas de peligro más difíciles para equiparse lo suficiente para vencer al boss final.

Aquí habrá de calcular qué le merece más la pena: arriesgarse a ir por una zona más difícil y perder puntos de habilidad, vida, que es escasa, o incluso llegar a morir, o limitarse a nodos más seguros por el momento hasta tener la fuerza suficiente para afrontar una zona de peligro mayor sin tanto riesgo.

Mecánicas como el manejo del dinero, el hambre, encontrar un antídoto porque te han envenenado, que el siguiente nodo de una quest esté en una zona de peligro más complicada, o que el estado te encuentre en un pueblo, que causará más presencia militar en la zona ergo aumentará el nivel de peligro de la zona, afectarán a estos juicios que el jugador tiene que hacer.

Las mecánicas riesgo-recompensa también existirán en los eventos, a la hora de tomar decisiones: ¿Te viene mejor ayudar a este mercader que está siendo atacado por unos bandidos o mejor miras a otro lado y te vas?

¿Aceptarás dinero de alguien importante para ignorar un cruel acto de esta persona que has presenciado?

El crecimiento progresivo (o no tan progresivo) de las zonas de peligro te fuerza a ir avanzando hacia los nodos finales para evitar llegar con poca vida, o no llegar al boss final.

## Estética

El juego tiene estilo pixelart del salvaje oeste.