

PROYECTO FINAL NEBEL

ARTURO GARCÍA GARCÍA

ÍNDICE

- 01 Introducción
- 02 Objetivos
- 03 Sobre el Juego
- 04 Mecánicas
- 05 Enemigos y jefes
- 06 Conclusiones



INTRODUCCIÓN

- ¿Qué es Mistborn?
- ¿Por qué Mistborn?
- La idea principal

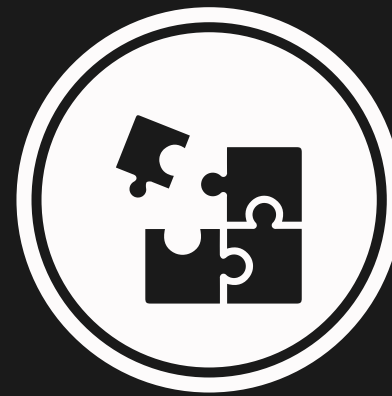


OBJETIVOS



Recrear el universo

Transmitir la atmósfera opresiva y lúgubre del mundo, mediante las distintas zonas y elementos



Implementar mecánicas

Algunas inherentes a la saga como la alocancia, la feruquimia y la hemalurgia. Como otras inventadas como la creación de viales personalizados



Jugabilidad rica y estratégica

Mezclas en las artes metálicas con las que poder jugar y formar estrategias con los metales y sus poderes

SOBRE EL JUEGO

Teniendo en cuenta todo lo que ofrece la saga, el juego será de la siguiente manera y tendrá:

1

GÉNERO

Metroidvania

- Jugabilidad.
- Evitar confusiones.
- Facilidad en el gameplay.

2

ARTES

Las tendrá todas:

- 8 metales alománticos.
- 4 metales feruquímicos.
- 7 metales hemalúrgicos.

3

MOTOR GRÁFICO

Unity:

- Ayudas gráficas.
- Facilidad en el desarrollo.
- Familiaridad con el lenguaje

4

BASE DE DATOS

SQLite:

- Soporte desde Unity.
- Conocimiento de uso de consultas.
- Montado y puesta a punto rápida y sencilla.

MECÁNICAS



- **Alomancia:** Quemar un metal y sacar su poder.
- **Feruquimia:** Almacenar un atributo para sacarlo más tarde.
- **Hemalurgia:** Acceder a mejoras al robárselas a otro.

- **Creación de viales:** llenándolos de los metales que se necesitan.
- **Cadmíneas:** Plantas que prohíben el paso hasta conseguir un poder en específico.
- **Enemigos:** que frenarán el avance del jugador.



ENEMIGOS Y JEFES

Jefes:

- *Koloss*: Gigantes violentos.
- *Inquisidores de acero*: enemigos temibles y poderosos.

Enemigos:

- *Sanguijuelas y Violentos*: brumosos de uno de los 17 metales, pero con probabilidades.



CONCLUSIONES



Fidelidad a la saga pero
amoldado a un videojuego
con limitaciones de inputs



Mucho abarcar,
poco apretar



Todas las mecánicas que se
planteó añadir se han
logrado

**MUCHAS
GRACIAS**

