

Idea de juego

- **Título provisional:** Forge & Dungeons
- **Elevator pitch:** Videojuego de acción donde un pequeño aprendiz de herrero tendrá que usar sus propias armas creadas a mano para adentrarse en la mina y conseguir más recursos.
- **Género:** Roguelite de acción 3D en vista cenital y combate automático por oleadas.
- **Plataforma:** PC

Breve introducción

- **Idea:** Eres el aprendiz de un herrero maestro, el cual no puede encargarse de su herrería y te pide a ti que la lleves. Para ello, vas a tener que forjar las armas, pero también buscar los materiales para ello.
- **Logline:** Tienes que aventurarte en la mina para conseguir los materiales, luchando contra los monstruos que la habitan.
- **Sinopsis:** Eres un joven aprendiz de herrero que por azares del destino tiene que encargarse de la herrería de su maestro, un herrero especializado en forjar armas a partir de monstruos. Entre tus labores está el obtener los materiales, tanto los minerales como las partes útiles de los monstruos que viven en la mina que gestiona tu maestro.
- **Arquetipo:** Descenso a los infiernos. El jugador tiene que avanzar en la pantalla de la mina, enfrentados a los monstruos y retos que van aumentando progresivamente.
- **Estructura narrativa:** El juego funciona en bucle, empezando en la herrería, donde puedes forjar tus armas, a la mina, donde una vez conseguidos los materiales, vuelves a la forja.

Mecánicas

- **Primarias:**
 - Movimiento en 360° en vista cenital (no existe capacidad de salto ni de vuelo).
 - Combate automático por proximidad a enemigos.
 - Aparición de enemigos.
 - Combate automático por proximidad a enemigos.
 - Obtención de recursos (drops) del entorno (minerales) y de los monstruos (partes).
 - Creación de equipamiento (armas).
 - Guardado del juego al salir de la mina.
- **Secundarias:**
 - Habilidad especial con tiempo de enfriamiento.

Estilo visual: 3D Lowpoly

Referencias:

- **Enter the Gungeon** (estilo visual del pixel art)
- **Vampire Survivors** (Combate automático y aparición de enemigos por oleadas)
- **Brotato** (Combate automático)



Mercado objetivo:

Personas entre los 15 y los 35 años, jugadores habituales de roguelite principalmente, gente que busque partidas rápidas que sean distintas a la anterior debido a los recursos disponibles para realizar su estrategia.

Equipo y capacidades:

- **Juan Carlos López Parapar**

Técnico en realización de audiovisuales y espectáculos con especialización en el uso de programas de postproducción y técnico superior en animación 3D, juegos y entornos interactivos. Experiencia en animación 3D hiperrealista para televisión.

- **Bruno Reboredo Álvarez**

Técnico superior de desarrollo de aplicaciones multiplataforma.

Plan de desarrollo:

Tiempos definidos por el calendario del curso. Lo ideal sería dedicar un mes al desarrollo del código de la mina, el combate y los enemigos, un mes a la interfaz de construcción de armas y un mes al aspecto visual y cohesión de todas las partes.

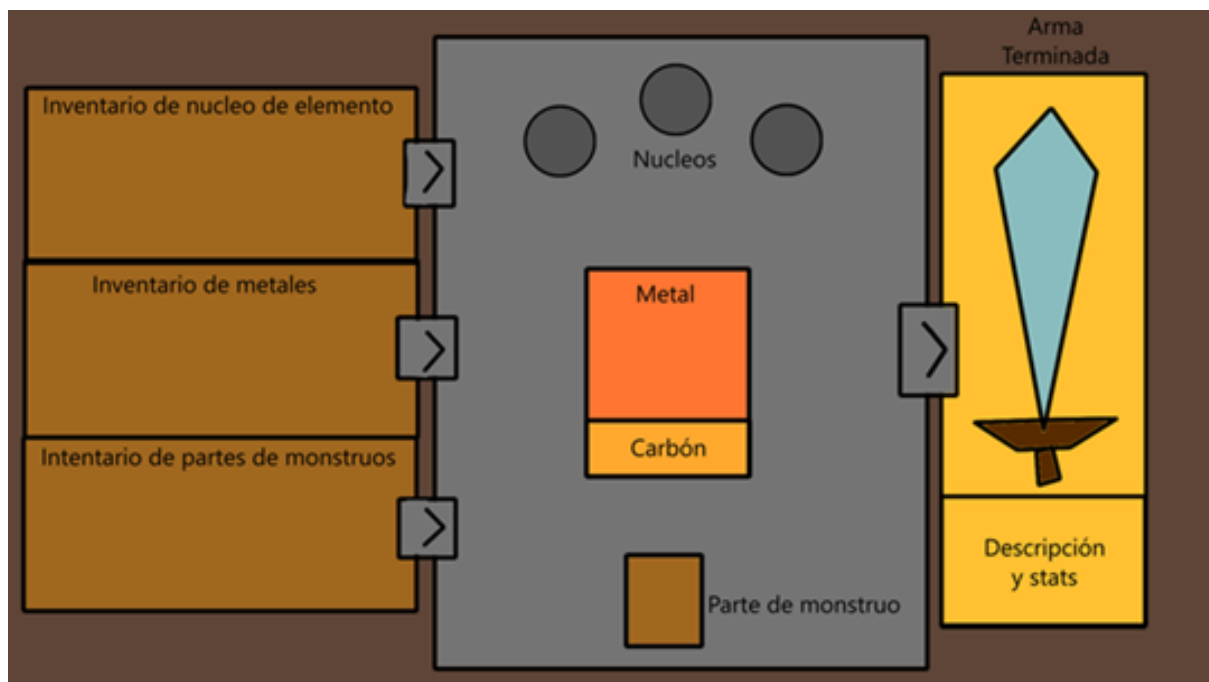
Hook único

“Forja tu propio camino”. Baja a la mina a obtener valiosos recursos mientras te enfrentas a criaturas fantásticas de las profundidades con las armas que tú mismo has forjado.

Material visual



Mockup de la interfaz de combate



Mockup de la interfaz de forja

Nombre: Torin

Rol en el juego: Protagonista/Personaje jugable

Rasgos característicos: Cabezón y bajito. No se le ven los ojos.

Transformación en el juego: El personaje no crece durante el juego, lo que crece y cambia es el tipo de armas que porta.

