

# TenPage Document

---



@castatutor

# Portada



## HERO'S HOME

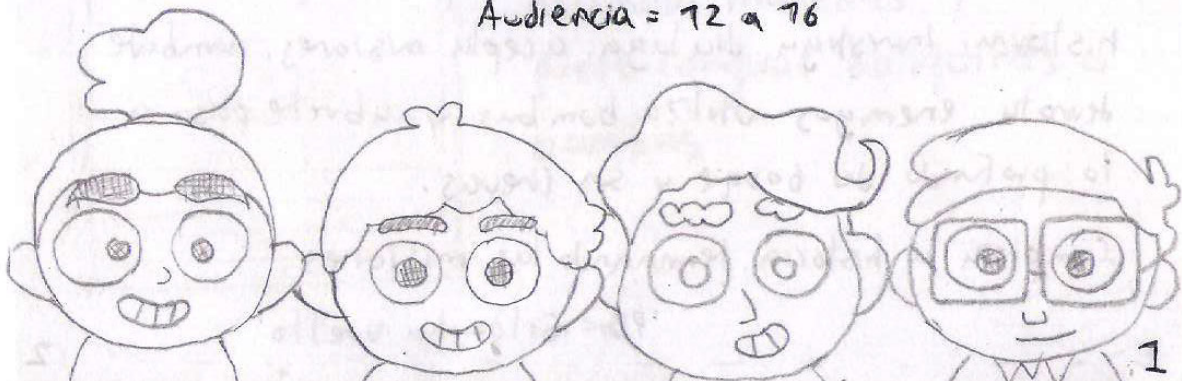
DISEÑADO POR = @soysanticasta

Para = PC - WEB - Android

Rating : **12+**

Fecha publicación = --/--/---

Audiencia = 12 a 76



# Historia

El gremio de héroes ha recibido una petición de Rango C, los habitantes del Bosque Perdido temen porque los fantasmas han atacado a su aldea.

2 héroes novatos deberán viajar a las tierras olvidadas sin saber lo que les espera...

PD: "Se rumorean avistamientos del dios montañero"

Ha llegado el oficial que te hará pasarlo mal...

No me importa tu opinión, debes ir a la prisión.



# GamePlay

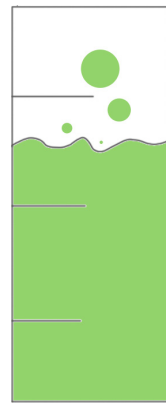
Hero's home es un Top Down RPG 2D donde podrás seleccionar entre 4 héroes disponibles para completar la historia, investiga, dialoga, acepta misiones, combate, derrota enemigos, utiliza bombas y ábrete paso en lo profundo del bosque y sus cuevas.

Completa la historia terminando las misiones.

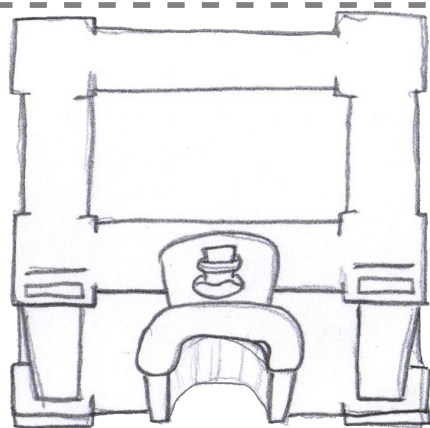
# Flujo de juego

El crecimiento del personaje y el avance en las zonas del juego se ven reflejados en los objetos que consigue el jugador, si un camino está bloqueado con rocas deberá buscar las bombas, haciendo una serie de misiones y así hasta el final.

Nuestros objetos y habilidades serán desbloqueadas con el progreso de la historia



El juego tiene un sistema de comercio simple donde acumula monedas y puede comprar botiquines o bombas.



Es un juego de historia lineal, cada enemigo tiene estadísticas modificables por los desarrolladores como la vida y el daño, la dificultad de enemigos y puzzles se da por zonas.

# Personajes y controles



ESC Panel Pausa

Z Usar objeto

X Usar objeto

IZQ Mover izquierda

DER Mover derecha

ARR Mover arriba

ABAJ Mover abajo

SPAC Interactuar



Se considera la posibilidad de habilitar el joystick o controles touch

Hero's home es protagonizado por 4 héroes novatos, cada uno con un pasado que debemos descubrir, el desarrollo de cada personaje lo encontramos a profundidad en las hojas de personajes



# Conceptos de Gameplay

## Conceptos de Gameplay

- Top Down RPG 2D con mecánicas de comercio, enemigos, vida, misiones, armas, combate, diálogos y puzzles
- Secuencia del juego lineal a través de la historia, se avanza completando misiones
- Modo de juego Top Down con cámara cenital, la cámara se posiciona de acuerdo al bloque donde este el jugador

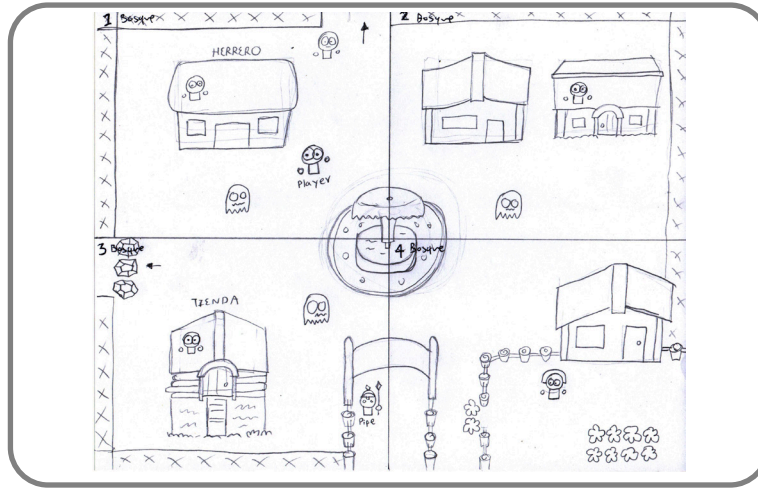
# Características de plataforma

## Características de plataforma

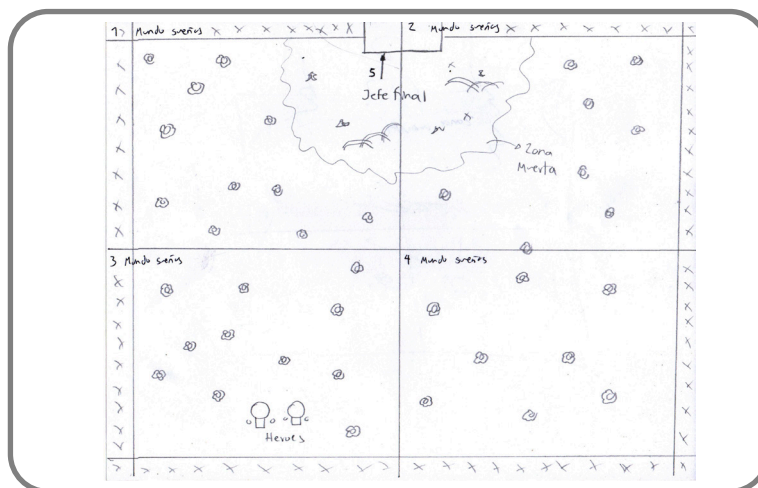
- La plataforma objetivo del juego serán computadores Windows y Mac, el juego será controlado con teclado y posiblemente con joystick (también se considera la posibilidad de botones táctiles)
- Se requiere almacenamiento de archivos para el estado el jugador



# Mundo del juego

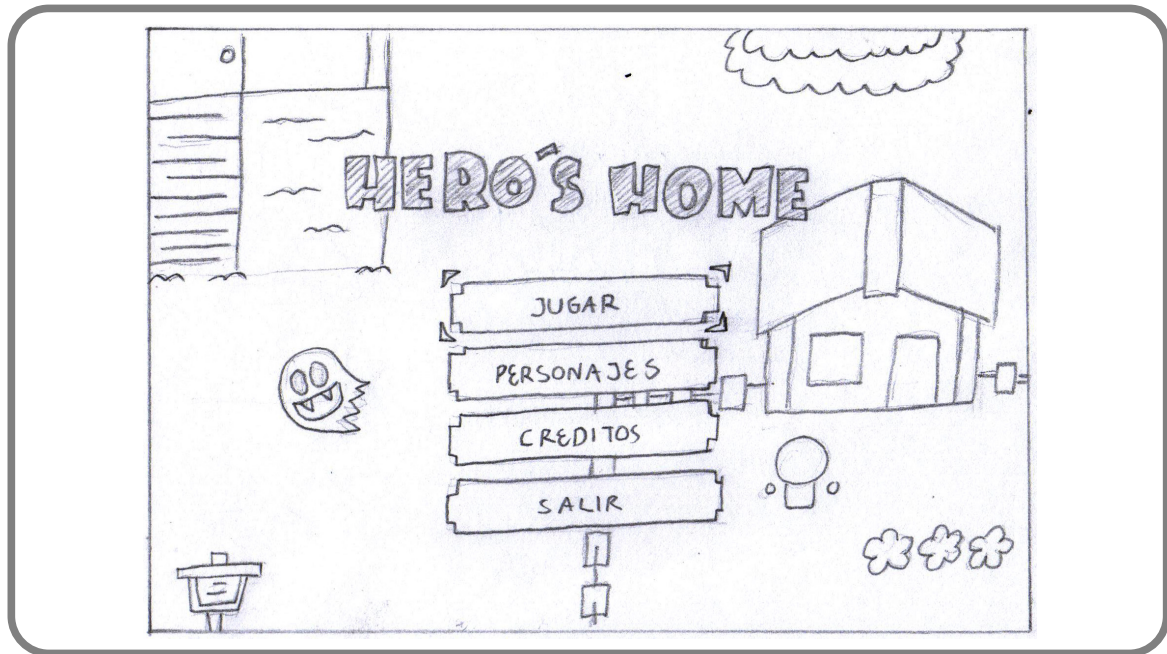


El bosque perdido se encuentra en lo profundo de las tierras olvidadas, es un lugar mágico lleno de vida y color, con árboles frondosos, lagos, cuevas y aldeas. Un lugar natural con un aura mística.



Un mundo impredecible, cubierto por una extraña niebla donde protagonizan los colores azul y rosado, con efectos de Blur, Bloom y desenfoque.

# Interfaz



Se propone una interfaz moderna, tableros, iconos y texturas minimalistas. La tipografía propuesta el Calibri Light o una que comparta características similares. Los colores de la interfaz deben ser pastel asemejando la madera.

El menú, los tableros y la información del jugador deben ser presentados de forma simple

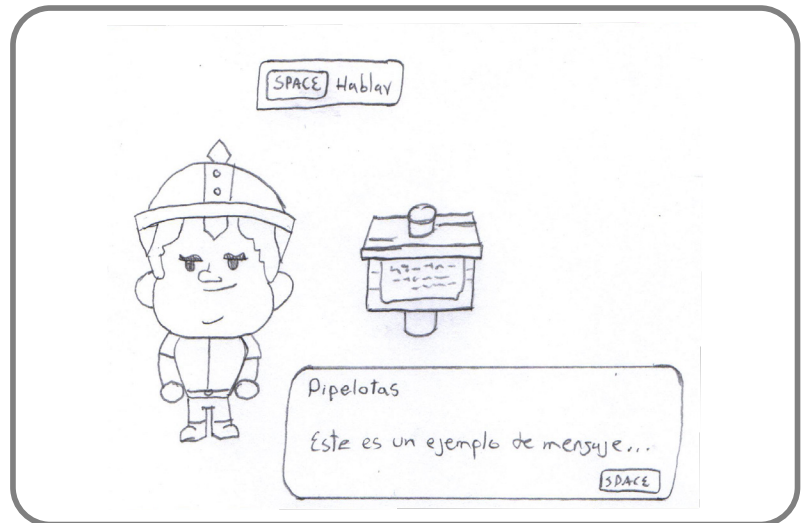
Como principal referente tenemos a Cup Head, Zelda Bread Of The Wild o Steam



# Mecánicas y power-ups

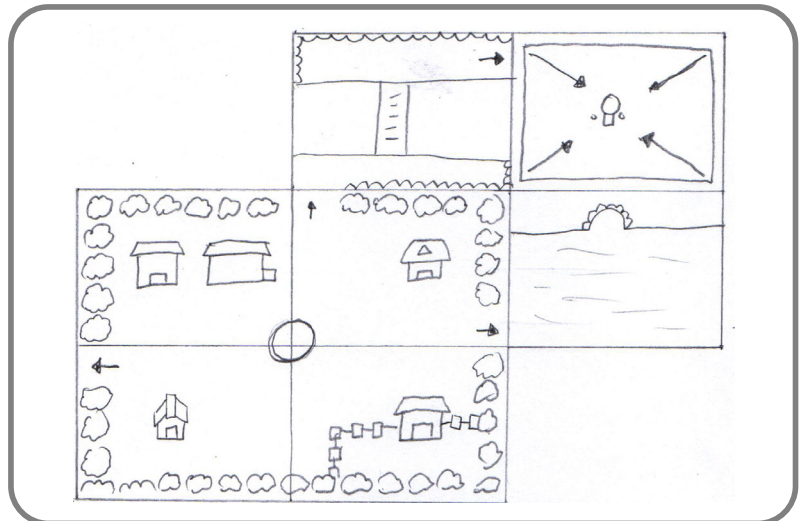
## Diálogos:

Podrás acceder a diálogos con objetos y personajes



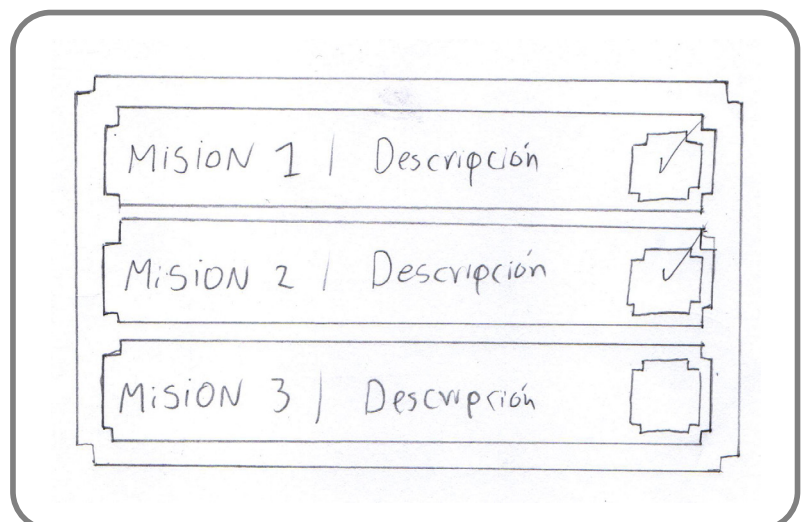
## Cámara:

La cámara del juego se posicionará en los bloques por donde vaya andando el jugador



## Misiones:

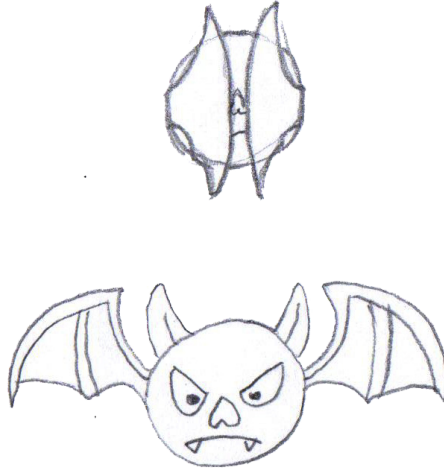
El juego tendrá un hilo de misiones lineales que apoyan el desarrollo de la historia



# Enemigos y jefes

## Murciélago – Enemigo 1:

Es un enemigo con IA básica, el primero con el que se encuentra el jugador y por ello el más fácil, se encuentra en los bosques y cerca de los troncos muertos



## Bandido – Enemigo 2:

Muchos de los bandidos han salido del gremio de héroes, pero decidieron seguir por caminos de maldad, estos enemigos son más fuertes que los murciélagos y cuentan con una IA más avanzada

## Old Witch – jefe:

La Old Witch es el jefe final del juego y aunque no es más que un sueño, es extremadamente peligrosa, debes tener cuidado de sus regalos y sus piltrafitas (Seguidores de la bruja)



# Cinemáticas

Las cinemáticas serán animadas y trabajadas dentro del motor de videojuegos Unity, con un renderizado en tiempo real, se activarán a través de colisionadores disparando eventos que congelan los controles del jugador

## Bonus

Hero's Home no tiene material de bonus o piezas extras

## Referencias

Enter the Gungeon

The Binding Of Issac

Sword Of The Ditto

Zelda



@castatutor