

Dungeons and pixels



NAT20
STUDIO

Resumen	3
Descripción	3
Género	3
Setting	3
Características principales	3
Gameplay	4
Objetivo del juego	4
Core Loops	4
Core Loop Extendido.	5
Mecánicas	5
Mecánica de sala de mazmorra:	5
Interfaz	6
Mapamundi	6
Mapa de mazmorra	6
Inventario	6
Mundo del juego	7
Personajes:	7
Enemigos	7
Items	8
Referencias	8
Diagrama de juego	9

Resumen

Descripción

Dungeons and pixels es un juego en el que un malvado demonio ha tomado el control del mundo y tenemos que enfrentarnos a él, es muy poderoso, así que nuestro héroe tendrá que explorar el mundo para mejorar su equipo y encontrar compañeros que les ayuden en su misión.

Género

Dungeons & Pixels es un juego Roguelike RPG táctico, en el que los jugadores tendrán que explorar un mundo de fantasía generado aleatoriamente y pensar estratégicamente sus movimientos para conseguir derrotar a sus oponentes.

Setting

Poncho es un gran guerrero del reino de Darkfall, tras la invasión del gran demonio el rey le manda en una misión especial, eliminar al malvado demonio a todo coste, en su camino encontrará a héroes como el misterioso Drazzin, un gran ladrón rápido como el viento, Ewixa, La gran maga del rey y Jarkax la mejor arquero del reino, pero estos héroes han sido capturados y si Poncho requiere de su ayuda tendrá que liberarse primero. en su camino puede encontrar comerciantes que venden todo tipo de aparejos, algunos son solo unos pequeños cuchillos, otros espadas tan poderosas o armaduras tan resistentes que se podrían considerar reliquias

Características principales

- El jugador empezará en un menú de comienzo en el que podrá empezar la partida o cambiar los ajustes.
- El héroe comienza en el castillo del rey, moviéndose por el mapa para llegar a las mazmorras
- Los héroes exploran las mazmorras enfrentándose a enemigos que les darán experiencia
- Los héroes tendrán 'x' puntos de agilidad que indican cuánto se pueden mover, podrán moverse y atacar o solamente atacar o moverse
- Si el héroe ve que no es buena idea seguir luchando puede retirarse y salir de la mazmorra para volver más adelante
- Al eliminar a todos los enemigos se desbloquea la prisión, donde se podrá encontrar a uno de los héroes que fueron capturados
- Si no quedan héroes que rescatar la prisión tendrá o una pila de oro o un cofre con un ítem especial

- Los enemigos se comportan de manera diferente dependiendo de su tipo:
 - Orco: enemigo melee, intentará seguir al jugador y atacar de manera directa
 - Fantasma: enemigo ranged, intentará ponerse en línea directa con el jugador e intentará atacar a distancia
 - Kamikaze: enemigo melee, se acercará al enemigo y explota
- Al terminar una mazmorra los héroes podrán ir a una ciudad a curarse y comprar ítems.
- El jugador puede ir a enfrentarse al boss final en cualquier momento desde el mapa mundi.
- El boss final tendrá 4 guardianes a los que tendrá que derrotar antes de poder enfrentarse.
- Tras derrotar al boss final el juego termina y se le muestra una pantalla de victoria.

Gameplay

Objetivo del juego

El objetivo final del juego consiste en derrotar al malvado demonio que está intentando conquistar el reino, pero es una batalla muy complicada, el jugador puede intentar enfrentarse al demonio en cualquier momento, pero necesitará entrenar y ayuda para lograrlo

Cada mazmorra funciona de forma similar, eliminar a los enemigos y abrir la prisión, si todos los héroes mueren se marca el fin del juego y se le permite empezar de nuevo

El juego termina si el demonio ha muerto Y queda al menos un héroe vivo (ser kamikaze no es una opción viable)

Core Loops

1º El jugador accede a una mazmorra

2º Derrota a los enemigos que pueda

3º Sale de la mazmorra

- 3.1 Quedan enemigos o no se ha rescatado al personaje de la mazmorra, la mazmorra sigue siendo visitable.
- 3.2 Se han eliminado todos los enemigos y rescatado al personaje la mazmorra regenera al entrar en otra diferente (aumentando su nivel de dificultad)

Core Loop Extendido.

4º El jugador sana a su equipo y compra mejores armas-armaduras-items-hechizos
El jugador puede

- a) ir una mazmorra nueva o visitar una antigua para hacerse más fuerte
el jugador vuelve al punto 1
- b) ir al castillo del demonio para enfrentarlo
el jugador salta al punto 5

5º El jugador entra en combate con el demonio

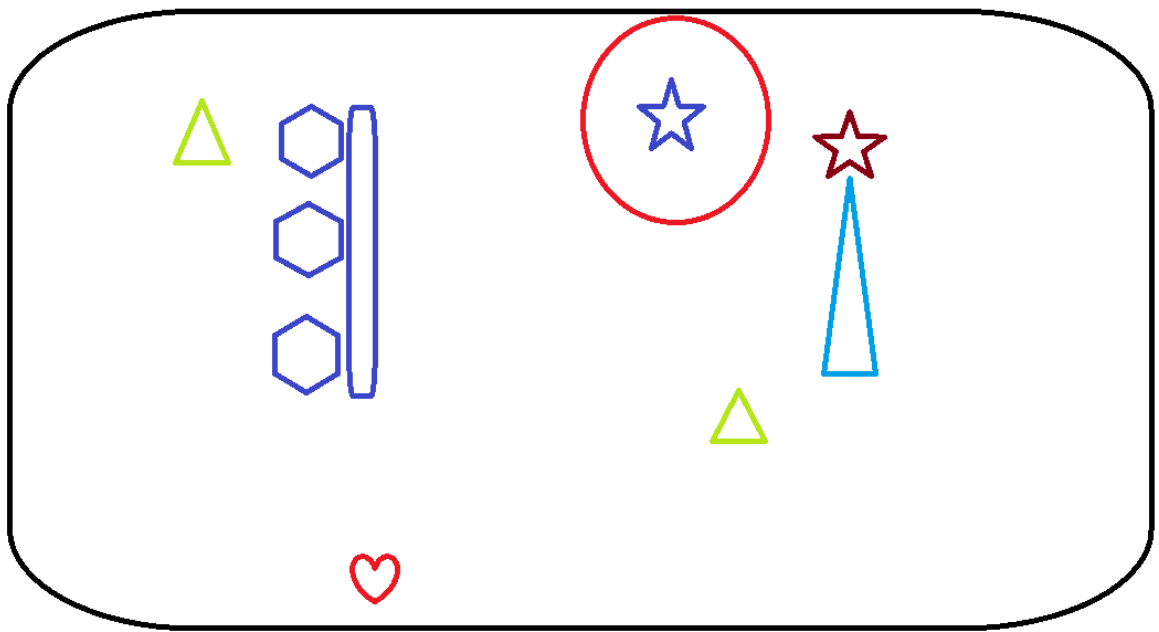
- a) Mata al demonio, lo que termina el juego
- b) Se retira del combate, volviendo al mapa mundial.
- c) muere y termina el juego

Mecánicas

- Atacar cuerpo a cuerpo
- Atacar a distancia
- Atacar con hechizo
- Usar item
- Moverse
- Curar equipo
- Abrir prisión
- Entrar Mazmorra
- Entrar en combate
- Salir del combate
- Salir de la mazmorra

Mecánica de sala de mazmorra:

- Lugares de curación (corazón)
- Trampas (triángulos verdes, tipo mágico y físico)
- Obstáculos de altura completa (rectángulo morado cubre al personaje entero)
- Obstáculos de media altura (hexágono permite ataques a distancia)
- Enemigos con detección de cono (estrella roja soldados metal gear)
- Enemigos con detección en área (estrella morada zombies)
- Movimiento por turnos (el jugador no lo nota como tal)



Interfaz

Mapamundi

Mapa de mazmorra

Inventario

Mundo del juego

Personajes:

1. Bárbaro
 - a. Vida +50%
 - b. Fuerza +25%
 - c. Ganancia de experiencia -50%
 - d. Ataque cuerpo a cuerpo
2. Pícaro
 - a. Vida -25%
 - b. Destreza +25
 - c. Ganancia de experiencia +25%
 - d. Ataque cuerpo a cuerpo
 - e. Ataque a distancia con consumibles
3. Maga
 - a. Vida -50%
 - b. Fuerza -75%
 - c. Destreza +100%
 - d. Ataque cuerpo a cuerpo
 - e. Ataque a distancia con magia
4. Arquera
 - a. Fuerza -50%
 - b. Destreza +50%
 - c. Ataque cuerpo a cuerpo
 - d. Ataque a distancia con consumibles
 - e. Ataque a distancia con arco

Enemigos

Items

1. Armas
 - a. clase de madera
 - b. clase de hierro
 - c. clase de acero
 - d. clase de electrum
 - e. clase de obsidiana
2. Armaduras
 - a. clase de cuero
 - b. clase de hierro
 - c. clase de acero
 - d. clase de electrum
 - e. clase de obsidiana
3. Consumibles
 - a. dinero
 - b. poción de maná
 - c. poción de vida
 - d. poción de fuerza
 - e. poción de destreza
 - f. armas arrojadas
4. Hechizos
 - a. Sanadores
 - b. Hechizo a individuo
 - c. Hechizo en área

Referencias

Diagrama de juego

