

Proyecto de fin de grado: Alcance

JUEGO DE ROL CON COMBATE POR TURNOS EN UNITY

FELIPE TRINIDAD MARQUEZ

Índice

1. Introducción
 - a. Productos por obtener
 - b. ¿Qué es Garalinda?
2. Sistema jugable
 - a. Bases del sistema de movimiento
 - b. Sistema de personajes
 - c. Bases del sistema de combate
 - d. Puntos a favor y en contra
 - e. Bases del sistema opcionales
3. Personajes
 - a. Aliados nucleares
 - b. Aliados añadidos
 - c. Enemigos y neutrales
4. Requisitos por cumplir
5. Contenido de la demostración
6. Inspiraciones
7. Implementación

Introducción

Productos por obtener

La idea del proyecto de fin de grado es un videojuego de rol por turnos basado en distintos JRPGs (Japanese Role Playing Games) en el que el jugador podrá interactuar con objetos tanto fuera como dentro de los combates, y que el combate se basará en un sistema llamado ARK que explicaremos a continuación. El título en cuestión del juego es “Garalinda” y ahondaremos más en los siguientes apartados.

Solo hay un producto a obtener, el videojuego antes dicho.

¿Qué es Garalinda?

Garalinda nos pone en los zapatos de Kumostos “Kumo” Rozeria, un novato mercenario con una romántica visión del mundo que por azares del destino se une a variopinto grupo liderados por Elisenda Grawfer, una tozuda mujer de extrañas motivaciones.

Con el deseo de cumplir una de estas batidas antes de morir, Elisenda busca formar el mejor grupo posible de mercenarios para que le hagan de guardaespaldas, a lo que nuestro protagonista acaba entrando por un deseo de aventura. Lo que empieza como una simple idea de una loca acabará colocando a sus guardianes en el centro de todas las miradas de una conspiración que hará temblar al mundo con la que Kumo está extrañamente relacionado.

Los temas que la historia, aunque esto es para más adelante, son “la familia que uno encuentra” y “dejar ir al pasado”.

Sistema Jugable

Hay varios sistemas en el juego, que serán descritos en los siguientes apartados.

Bases del sistema de movimiento

El sistema de movimiento fuera de combate se divide en dos apartados:

- Sistema de movimiento en mapa, que es simplemente un menú con distintas zonas que se irán abriendo mientras el jugador va cruzando por ellas, creando un gran mapamundi y haciendo que el jugador quiera seguir explorando una zona por si más allá puede haber más zonas.
- Sistema de movimiento en zonas, que se desarrolla con vista cenital en un eje bidimensional. En las zonas se podrá interactuar con distintas cosas, ya sea distintos personajes u obstáculos para los puzzles. Los obstáculos pueden eliminarse con las llamadas *habilidades de campo* que tendrán los personajes.
 - Esto incentivará el diseño de niveles, porque, por ejemplo, es posible que, al no tener un personaje, no puedas pasar aun este obstáculo.
 - También en algunas zonas habrá enemigos con los que se entrará a luchar de manera aleatoria.

Personajes

Los personajes serán la parte principal del juego tanto narrativamente como a la hora de las mecánicas. Los personajes se irán consiguiendo en

función de cómo va avanzando la historia, empezando con 4 personajes con sus respectivas habilidades de campo y llegando a los 10.

Los personajes irán entrando y yéndose por razones argumentales, lo que influirá también en la forma de la que el jugador se enfrente a los distintos desafíos.

En cuanto a nivel mecánico, cada uno de los personajes serán persistentes entre combates y tendrán una serie de estadísticas que variarán dependiendo de cada uno.

- Nivel, que indicará como de avanzado está el personaje tras haber luchado con enemigos. Al alcanzar cada nuevo nivel el personaje conseguirá mejoras en el resto de las estadísticas e incluso aprender técnicas nuevas para los combates.
- Vida, que indicará cuanto daño puede recibir un personaje antes de caer debilitado.
- Energía, que se gastará para los ataques especiales de los personajes.
- Ataque, que influirá en el daño de ataques o habilidades físicas que puedes hacer al enemigo.
- Defensa, que mitigará el daño de ataques o habilidades físicas.
- Ataque mágico, que influirá en el daño de ataques o habilidades mágicas que puedes hacer al enemigo.
- Defensa mágica, que mitigará el daño de ataques o habilidades mágicas.
- Velocidad, que influirá en el orden de los turnos de los personajes en el combate.
- Experiencia, que se conseguirá luchando con los enemigos y al llegar a ciertos umbrales se conseguirán distintos niveles.

Cada personaje tendrá una serie de objetos a equipar que modificarán las estadísticas: un arma (que dependerá del personaje), una protección y hasta dos accesorios distintos.

Bases del sistema de combate

El sistema de combate ARK (llamado desde aquí simplemente Sistema ARK) se llama así por sus tres siglas en inglés, las cuales son

- Adaptability o Adaptabilidad, que permite al jugador alternar su sistema de juego en función a sus gustos.
- Relocation o Reubicación, que le da una nueva capa de estrategia al combate con los cambios de posiciones, tanto fuera como dentro de las cuadrículas.
- Knowledge o Conocimiento, que el usuario puede utilizar para anticiparse al enemigo.

El Sistema ARK es un sistema de combate basado en dos cuadrículas (de 3x3 o 4x4, aún no está determinado) una para cada lado del combate, además de dos cuadros colocados a los lados del lugar donde se cortan las cuadrículas.

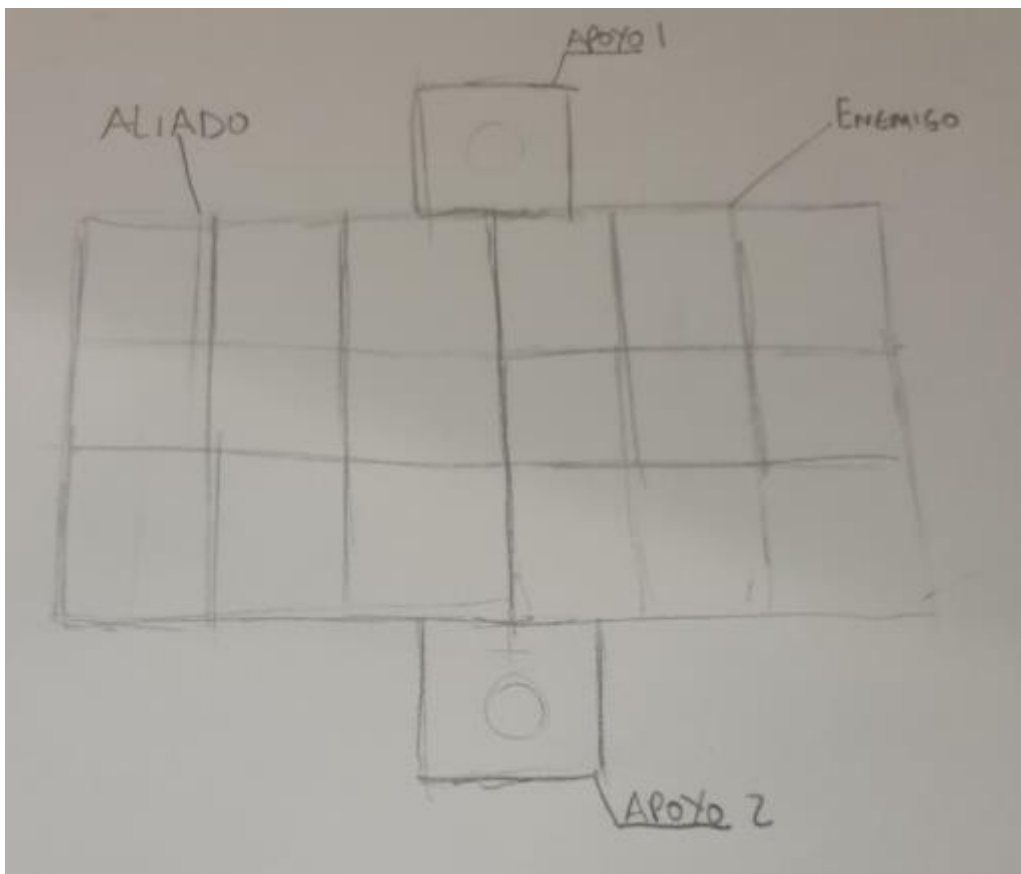


Ilustración 1: Mock-up del sistema de combate en vista cenital.

El sistema de combate se basa en turnos que van alternándose entre enemigos y aliados. Por lo general, tanto aliados como enemigos ocupan un cuadro y tienen varias opciones en cada uno de sus turnos:

- Movimientos de combate (Luchar o habilidades, por ejemplo)
 - Las habilidades varían en función del personaje y el tipo de cuadrícula en la que está (esto lo veremos en el cuarto punto) y

éstas tendrán un alcance distinto dentro de las cuadrículas enemigas o aliadas, todo dependiendo de la habilidad.

- Movimiento en la misma cuadrícula.
 - Con esto puedes ponerte a salvo de algunas habilidades, a cambio de no poder utilizar alguna de las tuyas.
- Utilización de objetos.
- Cambio de plano.
 - La evolución lógica del movimiento explicado en el segundo punto y el centro del sistema de combate. Uno de los personajes de uno de los bandos puede moverse a los cuadrados de apoyo, pero, por lo general solo uno por equipo.
 - Cuando un jugador hace que uno de sus personajes cambie de plano a una de las de apoyo, su kit de combate cambia completamente para adecuarse, pudiendo usar el personaje de manera completamente distinta, como el usuario decida. Aquí tiene algunos ejemplos.
 - Un francotirador que en el plano principal se basa en utilizar trampas o barreras, puede cambiar de plano al plano de apoyo, donde puede brillar al hacer daño utilizando su arma.
 - Un mago de combate en el plano principal se utilizaría como mago curativo en el plano de apoyo.
 - Los jugadores pueden utilizar las zonas de apoyo para ventaja o incluso para impedírselo al adversario, que a su vez puede hacerlo usarlas a su favor.

El sistema de combate sería en combates aleatorios contra la máquina, y acompañaría a un juego de rol de personajes con habilidades únicas por personaje.

Puntos a favor y en contra del sistema de combate

+Le da libertad al jugador para hacer batallas a su manera, en lugar de solo tener un personaje, en cierto modo, tienes dos kits por personaje.

-A la hora del desarrollo, necesitaría de una serie de personajes (con su respectivo sistema)

-Puede ser complicado el tema de enemigos.

Bases de sistema opcionales

Estos sistemas son opcionales para añadir y son descartables si el proyecto se va de límites, pero podrían añadirse en un futuro.

- Sistema de relación entre personajes: Los personajes podrían, por elecciones durante la historia, aumentar o disminuir su relación con otros.
- Sistema de mejora de armas: Los jugadores no comprarían armas nuevas, sino que irían mejorándolas a partir de materiales que irían consiguiendo.

Personajes

Los personajes aliados serán los controlables, mientras que el resto serán personajes con los que podrá el jugador enfrentarse o simplemente conocer. Por falta de recursos, no habrá diseños mostrados de los personajes.

Aliados nucleares

- Elisenda Grawfer
 - La líder del grupo, sus estadísticas están basadas en alta defensa y vida. Tozuda, piensa crear un sistema de comunicación entre personas a larga distancia.
 - En plano principal sus habilidades son habilidades defensivas, mientras que en plano de apoyo puede aumentar estadísticas o confundir enemigos
 - Su habilidad de campo es cargar para que el jugador se mueva más rápido. Puede destruir pequeñas rocas.
- Andre Mawill
 - El mecánico del grupo, sus estadísticas están basadas en alta defensa y vida. El extraño marido de Elisenda, le apodan “El camaleón”. Su personalidad y aspecto difieren mucho.
 - Alineado con el elemento viento.
 - En plano principal sus habilidades son ataques físicos a corta distancias, mientras que en plano de apoyo puede utilizar sus herramientas, como trampas, por ejemplo.

- Su habilidad de campo es lanzar cuchillos para activar mecanismos, como botones.
- Inma Mennel
 - La francotiradora del grupo, sus estadísticas están basadas en alto ataque a distancia. La aprendiz de Andre con la capacidad de hacer que las cosas sean traspasables.
 - Alineada con el elemento fuego.
 - En plano principal sus habilidades son colocar trampas, mientras que en plano de apoyo puede tardar varios turnos para hacer daño masivo
 - Su habilidad de campo es atravesar paredes no muy anchas.
- Kumostos Rozeria
 - Mercenario y primer miembro oficial del grupo, sus estadísticas están basadas en ataque y velocidad. Romántico empedernido, actúa como si cada día fuera el último.
 - Alineado con el elemento agua.
 - En plano principal sus habilidades son ataques físicos, mientras que en plano de apoyo puede aprovechar la posición de los personajes para atacar.
 - Su habilidad de campo es transportarse alrededor de un eje.

Aliados añadidos

Solo se muestran dos de los personajes, pues probablemente para el proyecto son los necesarios.

- Gran Xo Ale
 - Segundo miembro oficial del grupo, sus estadísticas están basadas en defensa y ataque. Hibrido entre hombre y bestia que anhela ser un héroe.
 - Alineado con el elemento tierra.
 - En plano principal sus habilidades se basan en movimientos de tierra y golpes físicos, mientras que en plano de apoyo puede colocar obstáculos o interrumpir los ataques enemigos.

- Su habilidad de campo le permite proteger al usuario de obstáculos como viento o flechas durante un cierto tiempo, permitiéndole pasar por nuevos caminos.
- Sonophoros Burlesk
 - Curandero y tercer miembro oficial del grupo, sus estadísticas están basadas en ataque y velocidad. Altísimo paladín al que no le gusta hacer daño a nadie.
 - Alineado con el elemento luz.
 - En plano principal sus habilidades son para proteger a sus aliados aumentando defensa, mientras que en plano de apoyo puede apoyar con curas a los aliados.
 - Su habilidad de campo es curar animales o plantas dañados para que ayuden al jugador a resolver puzzles.

Villanos o neutrales

- Linda
 - Una muchacha misteriosa que quiere contactar con el grupo protagonistas para hacer un trabajo de protección. No combate.
- Barccha
 - Informadora famosa que almacena datos de toda persona fuerte que ve. Hasta gente de distintas tierras va a por ella a pedirle consejo de a quien buscar como guardaespaldas. No combate.
- Caballero Grifo
 - Un caballero negro del que Linda huye, luchará contra los personajes principales varias veces durante la historia, pero a veces estará en su mismo bando.
- Familia Prias
 - Los villanos de *Garalinda*, una red de hombres y mujeres cuyas garras manejan los hilos de todo el sur de Koteria. Liderados por Prias Isaac y serán gran parte de los jefes narrativos del juego.
- Prias Isaac
 - El líder de la familia Prias, un híbrido entre humano y bestia. Actúa como jefe final de *Garalinda*.

- Hermes Alexei
 - Apodado “El superviviente”, es famoso porque en todas las expediciones que hace con gente acaba siendo el único que sobrevive, sin importar las probabilidades, adjudicando esto a una supuesta maldición. Cuida de Placia en el presente. Actúa como jefe de la prueba de concepto.
- Placia Gildain
 - La hija única de Marcia y Lester Gildain, dos exploradores que murieron 3 años acompañando a Alexei.

Requisitos por cumplir

Los requisitos son, a grandes rasgos, los siguientes:

- Se pedirá para el producto completo un sistema jugable donde puedas, apoyado con una interfaz, puedas comprobar tu dinero y los personajes y objetos que tienes.
- Se pedirá también la implementación de personajes y su funcionamiento y persistencia, llegando a ser diez como máximo.
- Se pedirá un sistema de mapas y movimiento entre ellos, con sus respectivos combates aleatorios y posibles tesoros.
- En cuanto al sistema fuera de combate, se pedirá que el avatar del jugador pueda moverse libremente y ejecutar acciones de campo, al igual que poder interactuar con distintas cosas.
- Por último, se pide un sistema de combate de acuerdo con el estipulado, que funcione sin errores graves.

Los requisitos estarán indicados con más detalles en el apartado de documento de requisitos.

Contenido de la demostración

La demo, salvo problemas por tiempo, contará con de cuatro a seis personajes jugables (para hacer funcionar el sistema de cambio de reposo a activo) dos zonas (una mazmorra y una pequeña zona de descanso) con distintos PNJ (Personaje no jugador) y acciones de campo por hacer y un jefe al final de la mazmorra.

Desafortunadamente al ser un proyecto gratuito y de una sola persona el título tendrá placeholders en el apartado artístico, ya que es una prueba mecánica.

Inspiraciones

El sistema de movimiento tiene varias inspiraciones.

La inspiración del movimiento dentro de zonas (vista cenital, con habilidades de campo) es la saga Golden Sun. En ella los personajes pueden utilizar Psinergías, que son habilidades fuera de combate para resolver puzzles. La premisa principal del concepto del juego, de hecho, era un sucesor espiritual de esta franquicia, y, aunque hoy en día diverge bastante, sigue teniendo bastantes influencias.



Ilustración 2: Protagonista de Golden Sun utilizando psinergia, inspiración para movimientos de campo

El sistema de mapa, está inspirado en títulos como Atelier Totori o Herdy Gerdy.



Ilustración 3: Mapa de Atelier Totori.

El sistema de combate está también principalmente basado en juegos de rol japonés, tales como Radiant Historia (en cuanto al tema de posicionamiento, solo que los personajes controlables usan una cuadrícula de 1x3) y la serie Mega Man Battle Network (en cuanto al tema de cuadrículas de 3 x 3 en combate, solo que en tiempo real en lugar de por turnos)



Ilustración 4: Radiant Historia, una de las inspiraciones

Implementación

Para la implementación del juego, se utilizará el motor de desarrollo “Unity”, en su variante Personal.



Se subirá el proyecto a Github y se utilizará para la resolución de problemas y gestión del proyecto.

La gestión del proyecto será a partir de Sprint en la Metodología ágil de Scrum.

Se plantea el inicio de creación de historias de usuario el 1 de abril (el primer *Sprint*) y la implementación en Unity a partir del 15 de abril.

Cada Sprint durará un mes.