

# THE FALL OF THE ORDER

 **NORSECH**



# Ficha del Juego

Género: RPG, Acción Aventura, vista en 3ra persona

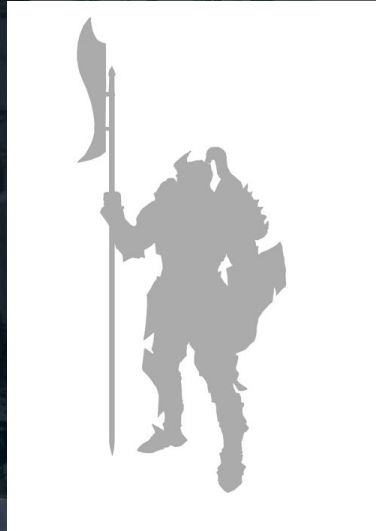
Tipo de juego: Punto A, punto B

Plataformas: PC



# Sinopsis de la historia

Tai, nuestro protagonista, es encerrado en una prisión donde un brote de un virus se libera y afecta a todos los presos, creando una oportunidad para que Tai pueda escapar.





# Características principales del proyecto

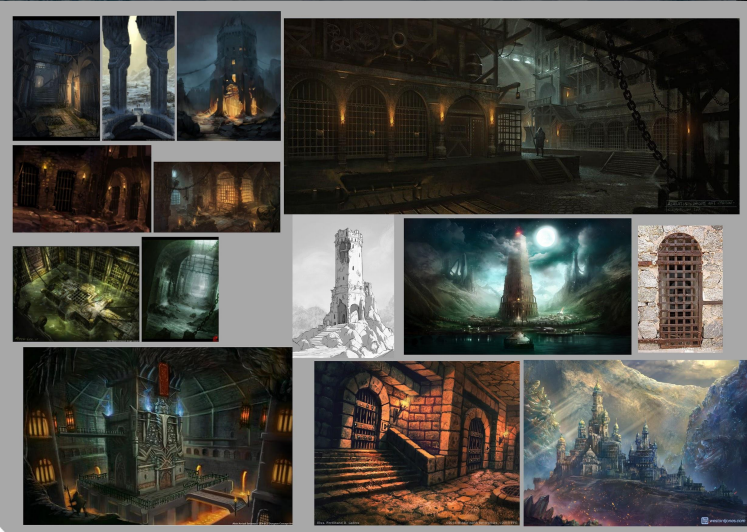
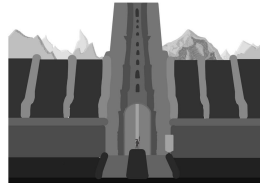
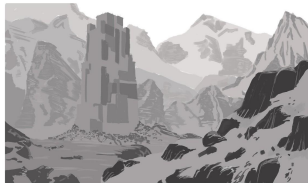
El personaje que encarnamos es un prisionero de una de las peores prisiones del reino. No es un héroe ni aspira a serlo, simplemente quiere escapar de la cárcel y nosotros tendremos que hacer lo que sea para poder salir con vida.



# Ambientación

El juego está ambientado en un mundo medieval de fantasía.

Toda la acción se desarrolla en una prisión

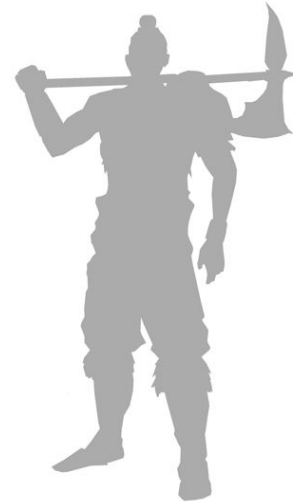




# Datasheet

## TAI

- ❖ **Nombre:** Tai
- ❖ **Edad:** 37 años
- ❖ **Físico:** Atlético, fuerte, pero un poco delgado
- ❖ **Psicología:** Inestable, alterna tranquilidad con ira
- ❖ **Historia:** Tai era un mercenario ya retirado que vivía con su familia alejados de todo en un pequeño pueblo. Todo cambia cuando al volver a casa encuentra a su mujer asesinada en el salón. Tai se venga de la muerte de su familia matando a la familia del asesino y es llevado a prisión por sus crímenes.
- ❖ **Motivaciones:** La pérdida de la única que amo ha hecho que su única motivación sea salir de la prisión para terminar lo que empezó.
- ❖ **Percepción:** Respetado por sus antiguos compañeros mercenarios, tratado como uno más en el pueblo que habita.



# Datasheet

## Orden de la Torre

- ❖ **Nombre:** Orden de la Torre
- ❖ **Edad:** 500 años
- ❖ **Físico:** Van equipados con armaduras que les cubren todo el cuerpo. Los carceleros rasos llevan lanza y escudo.
- ❖ **Psicología:** Caballeros obedientes y fieles a la orden, difíciles de persuadir.
- ❖ **Historia:** La Orden fue fundada por el rey hace unos 500 años para defender y hacerse cargo de la prisión más importante del reino, es una de las órdenes, dentro del ejército del reino, más antiguas. Su estructura es jerárquica es decir hay cargos por encima de otros.
- ❖ **Motivaciones:** Proteger y vigilar la prisión del reino.
- ❖ **Percepción:** Son temidos por los prisioneros y respetados entre ellos.





# Mecánicas

Mecánicas Principales: Las clásicas que tiene un juego de acción RPG sobre los movimientos. No se puede saltar, pero sí esquivar y dos ataques.

Mecánicas enemigos: ataque y movimiento.

Mecánicas generales: Tres barras, una de vida, una de estamina y otra de virus; la barra de virus aumenta, el daño aumenta; si la barra de virus llega al límite comienzas a perder vida; checkpoints durante la huida en determinados puntos; coger ítems.





# VIRUS

La mecánica del virus la mecánica más importante de todo el juego, ya que sin ella nuestro juego sería nada más que un juego más de acción RPG. Gracias a esta mecánica hace que la jugabilidad del jugador sea más dinámica ya que tiene que estar atento en todo momento. También hace que el rol del jugador sea muy importante y haga tomar decisiones como que debería hacer, si mantenerla baja haciendo poco daño o por lo contrario, tenerla alta, jugársela, pero poder hacer un mayor daño.

Gracias a esto, va hacer que la experiencia de juego vaya en aumento junto con la experiencia del jugador para saber que debería hacer en cada momento.

