



GDD – SPELLERS



Fire MeatBall Games

ALVAREZ MANIEGA, SCHAIR
BENITEZ VICENTE, SERGIO
CASTILLO MUÑOZ, RAFAEL
GALAN CASTILLO, RAUL
MONTERO DOMÍNGUEZ, MARCOS
NAVARRETE MARTÍNEZ, YAGO
OREJUDO FRAILE, ALEJANDRO

ÍNDICE

| | |
|---|----|
| 1- INTRODUCCIÓN | 1 |
| 1.1- DESCRIPCIÓN BREVE | 1 |
| 1.2- HISTORIA Y PERSONAJES | 1 |
| 1.3- PROPÓSITO Y PÚBLICO | 2 |
| 2- MONETIZACIÓN | 3 |
| 2.1- MODELO DE LIENZO | 3 |
| 2.2- TIPO DE MODELO DE MONETIZACIÓN | 3 |
| 2.3- TABLAS DE PRODUCTOS Y PRECIOS | 4 |
| 3- PLANIFICACIÓN Y COSTES | 6 |
| 3.1- EL EQUIPO HUMANO | 6 |
| 3.2- ESTIMACIÓN TEMPORAL DEL DESARROLLO | 6 |
| 3.3- COSTES ASOCIADOS | 7 |
| 4- MECÁNICAS DE JUEGO Y ELEMENTOS DE JUEGO | 8 |
| 4.1- DESCRIPCIÓN DETALLADA DEL CONCEPTO DEL JUEGO | 8 |
| 4.2- DESCRIPCIÓN DETALLADA DE LAS MECÁNICAS DEL JUEGO | 8 |
| 4.3- CONTROLES | 10 |
| 4.4- NIVELES Y MISIONES | 10 |
| 4.5- CARTAS DE HECHIZOS | 11 |
| 4.6- ELEMENTOS DE PERSONALIZACIÓN | 13 |
| 5- TRASFONDO | 14 |
| 5.1- HISTORIA Y TRAMA DETALLADAS | 14 |
| 5.2- PERSONAJES | 15 |
| 5.3- ENTORNOS Y LUGARES | 16 |
| 6- ARTE | 18 |
| 6.1- ESTÉTICA GENERAL DEL JUEGO | 18 |
| 6.2- APARTADO VISUAL | 18 |
| 6.3- MÚSICA | 18 |
| 6.4- AMBIENTE SONORO | 19 |
| 7- INTERFAZ | 20 |
| 7.1- DISEÑOS BÁSICOS DE LOS MENÚS | 20 |
| 7.2- DIAGRAMA DE FLUJO | 31 |
| 7.3- DESARROLLO MODO HISTORIA | 32 |
| 8- HOJA DE RUTA DE DESARROLLO | 51 |
| 9- ENLACES DE INTERÉS | 52 |
| 10- POST-MORTEM | 53 |

1- INTRODUCCIÓN

1.1- DESCRIPCIÓN BREVE

Uno de los principales atractivos de cualquier tipo de mundo relacionado con magia y fantasía es la elaboración de hechizos y sus diferentes efectos dentro de los mundos de fantasía. No obstante, no siempre todo este tipo de situaciones puede hacer la vida más fácil a la población, sino que pueden servir de ayuda para determinar cuál se trata del mago más poderoso de todos. De esta idea surgirán los combates entre magos, siendo un gran atractivo para los aprendices en estos ambientes y para muchos de los más veteranos.

Spellers tratará de poner al jugador en los pies de un mago novato en este mundo centrado en los duelos de varitas entre magos. Escoger perfectamente y ejecutar los hechizos en el momento más rápido posible pueden determinar si consigue acabar con sus rivales o morder el polvo. Poco a poco los conocimientos en cuanto al abanico de hechizos irán en aumento e ir preparado para el combate será esencial. Los magos novatos deberán de llevar preparados los hechizos antes de cualquier batalla de varitas y ser muy rápidos de mente y de habla para poder ejecutar todos los hechizos que pueda.

1.2- HISTORIA Y PERSONAJES

La Universidad Pseudo-Invisible o UPI recibe en su lecho a una gran cantidad de estudiantes nuevos cada año. De un tiempo a esta parte, las nuevas tecnologías y los videojuegos han sido la moda más seguida en el mundo de los no mágicos, pero ni punto de comparación con las batallas de varitas que se ejecutan en la UPI. No solamente es una forma de poder determinar cuál de todos es el mago más poderoso, sino que ha llegado a convertirse en un deporte de niveles mundiales, por lo que toda universidad y centro de educación presenta sus propias ligas.

Un nuevo mago novato acaba de llegar a la Universidad Pseudo-Invisible y tiene un gran potencial para las batallas de varitas, debido al legado familiar que lleva a sus espaldas. Desde el momento en que nació, su familia ha ido inculcándole las ganas de competir en este tipo de deporte, algo que ha marcado su vida y será determinante para su paso por UPI.

Todos los años, la universidad realiza una competición conocida en todo el mundo como Torneo del Mago de la Varita de Hierro de la Universidad Pseudo-Invisible de donde saldrá el representante mundial de dicho centro educativo. De esta forma, este nuevo mago tratará de alcanzar ese objetivo para el que le han criado, pero se percatará que no con los hechizos que ya conoce podrá derrotar a todos sus enemigos, lo que le llevará a aprender constantemente el mundo de la magia.

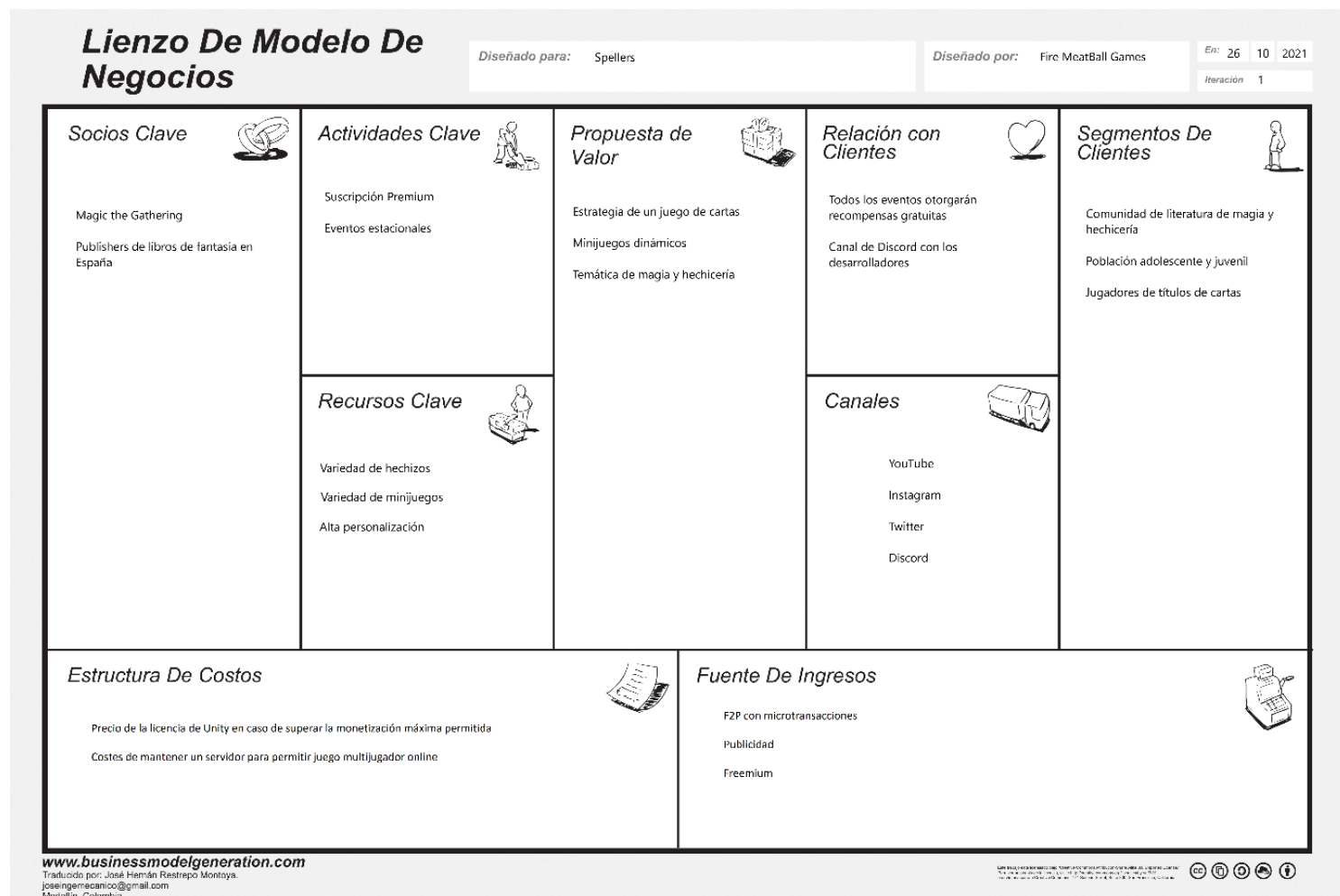
1.3- PROPÓSITO Y PÚBLICO

El título se plantea como una forma de realizar partidas rápidas y coleccionar todos los posibles hechizos que se pueden aprender en la Universidad Pseudo-Invisible. Por esta razón, el jugador podrá entretenerse dentro del propio mundo de las batallas de varitas y buscará coleccionar y hacerse con todos los posibles hechizos, además de combarlos para poder acabar lo más rápido posible con su enemigo. Así, se consiguen partidas rápidas para poder realizar varias o poder jugar con amigos.

De esta forma, todo amante de la magia y la hechicería tendrá su lugar en *Spellers*, buscando entretener a los niños de cualquier edad superior a 7 años y varios adultos que han crecido con este tipo de historias. Todos podrán personalizar su lista de hechizos, además de la estética de su personaje, acercándose más a sus héroes de magia como Harry Potter o acercándose mucho más a su apariencia personal.

2- MONETIZACIÓN

2.1- MODELO DE LIENZO



2.2- TIPO DE MODELO DE MONETIZACIÓN

El juego presentaría un sistema de monetización diseñado alrededor una moneda utilizada únicamente dentro del mismo, conocida como Speller\$. Dicha moneda podría ser utilizada para comprar sobres con cartas, skins para los diferentes personajes o incluso lootboxes.

- **F2P con microtransacciones:**

Los jugadores obtendrían monedas de manera gratuita conforme juegan partidas, pero también tendrían opción de comprarlas directamente. La primera compra de cada bundle otorgaría un x2 a las monedas obtenidas en la compra.

- **Publicidad:**

El menú de pausa dispondría de distintos slots para colocar anuncios poco intrusivos con el jugador/a. Se trataría de contactar con diversas empresas cuyo público objetivo encaje con el del juego, con el fin de ganar ventas colocando publicidad en este.

- **Freemium:**

Las cuentas de pago permitirían eliminar dichos anuncios y contarían con una serie de bonus, como un mayor número de monedas al finalizar cada partida o modificaciones indicativas de su estado premium en el nombre de usuario. Ofrecerían también recompensas instantáneas (Speller\$) y acceso a un pase de batalla. A medida que el usuario jugase progresaría a lo largo de diferentes niveles, desbloqueando recompensas exclusivas.

2.3- TABLAS DE PRODUCTOS Y PRECIOS

| PRODUCTOS BÁSICOS | PRECIOS |
|------------------------|-------------------------|
| Túnica de búho 1 | 50 Speller\$ // 2,99\$ |
| Túnica de salamandra 1 | |
| Túnica de pantera 1 | |
| Túnica de ratón 1 | |
| Túnica de búho 2 | 100 Speller\$ // 4,99\$ |
| Túnica de salamandra 2 | |
| Túnica de pantera 2 | |
| Túnica de ratón 2 | |

| PRODUCTOS BÁSICOS | PRECIOS |
|-----------------------|--------------------------|
| Gorro de búho 1 | 150 Speller\$ // 9,99\$ |
| Gorro de salamandra 1 | |
| Gorro de pantera 1 | |
| Gorro de ratón 1 | |
| Gorro de búho 2 | 300 Speller\$ // 9,99 \$ |
| Gorro de salamandra 2 | |
| Gorro de pantera 2 | |
| Gorro de ratón 2 | |

| PRODUCTOS DE SUSCRIPCIÓN | Niveles Desbloqueo |
|--------------------------|--------------------|
| Túnica Fire MeatBall | Cuenta premium |
| Gorro Fire MeatBall | Cuenta premium |

| PRODUCTOS CANJEABLES POR \$ | PRECIOS |
|-----------------------------|------------|
| Cuenta Premium | 4,99\$/mes |
| Fajín de monedas (40) | 2,99\$ |
| Saco de monedas (100) | 4,99\$ |
| Cofre de monedas (300) | 9,99\$ |
| Baúl de monedas (1000) | 19,99\$ |

Tablas no representativas del contenido de la versión final del juego. Se tratan de ejemplificaciones del modelo de negocio buscado, no necesariamente incluyendo específicamente los elementos cosméticos detallados en estas en el mismo.

3- PLANIFICACIÓN Y COSTES

3.1- EL EQUIPO HUMANO

El juego va a ser desarrollado por un equipo de siete personas. Dicho equipo cuenta con 2 programadores, 2 artistas y 3 game designers. Se ha dividido el personal en diferentes grupos, con el fin de organizar mejor el trabajo.

En caso de ser necesario se utilizarían assets, plugins o efectos sonoros, entre otros, desarrollados por personas ajenas al proyecto. En ese caso se indicaría la procedencia de los mismos y su licencia de uso, siempre que esta lo permita.

3.2- ESTIMACIÓN TEMPORAL DEL DESARROLLO

El proyecto hasta la salida de la versión final o **Gold Master** va a abarcar un total de 2 meses. Se dividirá el espacio de tiempo en función de diferentes entregas, siendo estas:

- **Versión Alpha 31/10/2021:**

Versión del juego que presenta todas las funcionalidades básicas, aunque sin pulir. Algunas de estas pueden no estar aún implementadas si su desarrollo es secundario para la finalización del juego.

- **Versión Beta 21/11/2021:**

Versión del juego con todas las funcionalidades del juego final presentes. A pesar de presentar errores en algunas de estas, ha de tratarse de un juego terminado, aunque no pulido.

- **Beta Testing 26/12/2021:**

Periodo de tiempo destinado al análisis de errores del juego. Se buscarán todos los posibles fallos en mecánicas, arte o código, para posteriormente corregirlos antes de la salida de la siguiente versión del juego.

- **Versión Gold Master 12/12/2021:**

Versión final del juego. Ha de notarse un buen acabado en todos los aspectos del mismo, de tal manera que el juego se sienta agradable en todo momento. Se habrán corregido todos los fallos detectados antes de su salida y el producto desarrollado, aunque contará con mantenimiento y contenido adicional a futuro, ha de ser un juego plenamente funcional.

- **Pitch + Redes Sociales + Portfolio 19/12/2021:**

Presentación del juego y el trabajo realizado en distintas redes sociales, con el objetivo de mostrar los puntos fuertes del producto realizado y darlo a conocer de cara al público.

3.3- COSTES ASOCIADOS

Para desarrollar el proyecto se tendría que tener en cuenta el coste asociado al alquiler de una oficina con capacidad para todos los integrantes del grupo. En caso de trabajar en remoto, el consumo eléctrico de los ordenadores de cada uno de estos presentaría el principal y único coste.

Al ser un proyecto realizado con Unity y no tratarse de un producto que espere cotizar más de 200\$ en 12 meses, no es necesaria una licencia de pago. Si algún otro software de edición de vídeo, audio, etc. fuese requerido para el trabajo se añadiría al apartado de costes.

4- MECÁNICAS DE JUEGO Y ELEMENTOS DE JUEGO

4.1- DESCRIPCIÓN DETALLADA DEL CONCEPTO DEL JUEGO

Como concepto general, *Spellers* se trata de un videojuego de combates con unas mecánicas muy diferenciadas, donde el “arma principal” de los jugadores serán una serie de hechizos, cada uno de ellos de un tipo en concreto y definidos en la parte previa al combate. De esta forma, el transcurso del combate mezclará la estrategia y la rapidez del jugador en la escritura como armas principales para hacerse con la victoria.

El jugador/a podrá elegir de entre un par de opciones, el hechizo que podrá lanzar contra su oponente, como si fueran cartas recogidas de un mazo, teniendo que escribir u ordenar coherentemente la palabra o la frase pertinente que conforma el hechizo y, por ello, lo ejecutan contra su rival. Una vez esto suceda, se habrá ejecutado el hechizo y generará el efecto en concreto.

Antes de cada partida, el jugador deberá elegir los hechizos que quiere llevar al combate. Una vez que lo ha seleccionado, se comenzará la partida en tiempo real, por lo que la velocidad en la que se realicen las acciones será crucial para el avance de la partida. Cuando la vida de uno de los personajes llegue a 1, quedará debilitado y se acabará la partida.

4.2- DESCRIPCIÓN DETALLADA DE LAS MECÁNICAS DEL JUEGO

Todo jugador que llegue nuevo deberá de disponer de un conjunto de hechizo guardados que conformarán su lista de hechizos de combate. Esta lista puede ser modificada antes de empezar cualquier combate, con el fin de adaptar la situación a cada uno de los enemigos posibles a los que puedan enfrentarse, de forma que se mejore la estrategia del título. Dividiendo los hechizos en cuatro categorías, cada una de ellas se centrará en un aspecto:

- **Cartas de ataque:** serán los hechizos centrados en generar algún tipo de daño directo a la vida del rival. El juego comenzará con una base de 8 cartas de este tipo.
- **Cartas de defensa:** centradas en los hechizos que tratan de proteger o curar al jugador, de forma que sufra menos daños o pueda recuperar algunos perdidos. Desde un comienzo se contará con una base de 8 cartas de este tipo.
- **Cartas de mejoras:** aquellas que tratan de ejecutar mejoras dentro del propio jugador. En un comienzo habrá un total de 6 cartas de este tipo.
- **Cartas de debilidades:** hechizos centrados en empeorar la situación del rival. Se comenzará el juego con un total de 6 cartas de este tipo.

Antes de comenzar cada partida, el jugador principal deberá escoger, entre todas las cartas de las que dispone en su colección, tres hechizos de ataque, tres hechizos de defensa, dos de mejora y dos de debilidad. De esta forma, el jugador contará con solamente esos 10 hechizos durante toda la partida, por lo que deberá escogerlo bien y no podrá cambiarlos hasta que se enfrente con otro jugador o con otro enemigo de inteligencia artificial. Estas 10 cartas irán mostrándose cada turno de forma aleatoria y en grupos de tres cartas en la mano del jugador y deberá escoger una y realizar su ejecución.

El nivel de poder de cada carta mostrada al jugador será también escogido al azar. De esa manera deberá elegir entre cartas de mayor poder pero una ejecución más lenta y tediosa o cartas rápidas y sencillas de menor poder, en función de la situación de la partida. La aleatoriedad incluida por esta mecánica hace los combates más interesantes, pues el jugador no podrá dedicarse a lanzar siempre los hechizos de mayor potencia una vez haya dominado el sistema de juego.

Una vez comienza el combate, el jugador deberá escoger con el ratón uno de los hechizos aleatorios, entre los que ha seleccionado previamente, que le aparecen por pantalla. Aquí no terminará la ejecución del jugador, ya que deberá escribir el hechizo que ha escogido al completo a través de una tablilla de letras desordenadas con el fin de ejecutarlo. Con todo el hechizo completo será pronunciado o generado por una animación y lo aplicará en el enemigo o en sí.

En el momento en que se ha escogido el hechizo a desarrollar, aparecerá por la zona de juego un cuadro de texto con el enunciado del hechizo. Junto a ello, el jugador deberá completar el hechizo letra por letra entre las tablillas de letras, teniendo en mente las posibles cartas de efectos que ha podido sufrir el jugador. Tras completar el deletreo del hechizo se ejecutará una animación que generará su efecto, ya sea al rival o al propio jugador.

Cuando la vida de uno de los dos personajes que están combatiendo llegue a 1, la partida terminará y se proclamará un vencedor. En caso de estar jugando contra una inteligencia artificial o en el modo historia, el jugador se ganará una recompensa convertida en monedas del propio videojuego, realizando un cálculo con la vida restante y la dificultad a la que está jugando el jugador. En el caso de las partidas entre dos jugadores humanos, ambos realizarán una apuesta mínima al comienzo de la partida y quien pierda, deberá entregar esa cantidad de monedas a su rival.

4.3- CONTROLES

Al tratarse de un título que debe de ser funcional tanto para navegador web ejecutado desde un ordenador hasta un navegador web ejecutado en un móvil, se ha decidido simplificar el uso de los periféricos y mecánicas dentro del propio videojuego. Debido a esto, los controles escogidos tanto en uno de los entornos como en el otro serán:

- **Navegador web en PC:** aprovechando el ratón del jugador ordenador del jugador, todas las mecánicas serán realizadas por el jugador moviendo el ratón y clickeando con el botón izquierdo, sin necesidad de ningún otro control.
- **Navegador web en móvil:** ya que no se dispone de un ratón, de forma normal, se ha sustituido el mecanismo para poder moverse por las pantallas, elegir las letras o elegir los hechizos por la funcionalidad táctil del propio dispositivo, muy similar a seleccionar con un posible ratón.

4.4- NIVELES Y MISIONES

Spellers va a concebirse como un título para un solo jugador y también para poder disfrutar con amigos o con otros usuarios. De esta forma, no se trata de un videojuego que tenga diferentes niveles, ya que la acción transcurre en un mismo lugar. Lo que va a ser diferente serán los escenarios donde transcurran los combates y los propios personajes a los que se enfrente el jugador principal.

De esta forma, el videojuego no presentará diversos niveles, pero sí que tendrá diferentes modos de juego para que el jugador pueda explorar lo que tiene que ofrecer el título. Así, se conseguirá una experiencia mucho más completa con los siguientes modos:

- **Modo tutorial:** se trata de un modo que queda dividido en varias lecciones para poder explicar los diferentes elementos del juego. Una vez que se inicie el título se le dará opción al jugador a escoger si quiere realizarlo o no, antes de nada, para conocer si es un jugador habitual o no. No obstante, esta opción siempre quedará marcada dentro del menú principal. Las lecciones quedan divididas en:
 - Conocimiento de las reglas de elección de cartas para el combate
 - Explicación de la elección de hechizo y ejecución del mismo
 - Efectos que se aplican con las cartas de tipo ataque
 - Efectos que se aplican con las cartas de tipo defensa
 - Efectos que se aplican con las cartas de tipo mejora
 - Efectos que se aplican con las cartas de tipo debilidad

- **Modo historia:** es uno de los modos en los que el jugador puede llegar a jugar contra diferentes inteligencias artificiales que irán aumentando la dificultad. Se establece un contexto histórico al principio del modo con una breve cinemática y tras ello se irán ejecutando una serie de combates contra diferentes enemigos, cada vez más difíciles. Una vez ganado y terminado el modo se darán los agradecimientos y se mostrará una ilustración final.
- **Modo un jugador:** teniendo tres opciones de dificultad, el jugador principal podrá enfrentarse a enemigos controlados por la IA para poder practicar lo aprendido, siempre conformando sus cartas previamente. Cada nivel de dificultad supondrá un reto al jugador diferente, ya que las potencias de los hechizos que usarán y la velocidad de reacción irán variando.
- **Modo multijugador:** el jugador deberá realizar una búsqueda y una espera para encontrar a su rival. Ambos comenzarán un enfrentamiento como cualquiera mostrado contra la IA donde deberán apostar una cantidad de monedas para poder llegar a jugar, ganando justo esa cantidad. De lo contrario no podrán jugar contra otros jugadores.

Observando todos los diferentes modelos, se puede ver que *Spellers* tratará de emular un título rápido y con varias modalidades, que puede llegar a suponer un gran entretenimiento para todo tipo de jugador que trate de probarlo.

4.5- CARTAS DE HECHIZOS

Con la primera versión de *Spellers*, el videojuego contendrá un total de 28 cartas de cada uno de los tipos de hechizos que puede haber. Estas 28 cartas no estarán desde un comienzo accesibles para el jugador, siendo uno de los principales ítems con los que deberá contar, ya que las mecánicas de juego se centran en ellas. Tras la elaboración de las mismas, las cartas de hechizos a realizar, según su tipología serán:

- **Cartas ofensivas (3/8):**
 - Imperio: resta un 6/8/10% de vida al rival. (*)
 - Vastare: resta un 12/14/16% de vida al rival. (**)
 - Iteratio noxia: resta un 2% de vida al rival en 2/3/4 ocasiones. Cada golpe cuenta como un ataque completo, eliminando escudos. (*)
 - Autovincens: resta un 20/24/28% de vida al rival y un 8/10/12% de vida al jugador. (**)
 - Lac vitae: resta un 6/8/10% de vida al rival y restaura un 4/6/8% de vida al jugador. (**)
 - Spicula: resta un 4/6/8% de vida al rival y añade 1 escudo. (**)

- Igneus crépitus: elimina los escudos de ambos jugadores y resta un 6% de vida al rival. (***)
- Sacrificium: resta un 50% de la vida actual a ambos jugadores, redondeado por arriba. (***)
- **Cartas defensivas (3/8):**
 - Vitale: restaura un 4/6/8% de vida al jugador. (*)
 - Renovationis: restaura un 10/12/14% de vida al jugador. (**)
 - Scutum armis: añade 1/2/3 escudos, capaces de bloquear un ataque. (*)
 - Defensus turtur: añade 1 escudo y restaura un 4/6/8% de vida al jugador. (**)
 - Spinae: resta un 6% de vida al rival tras su siguiente ataque y restaura un 4/6/8% de vida al jugador. (**)
 - Confractus: añade 2/3/4 escudos y restaura un 4% de vida a ambos jugadores. (**)
 - Ferrum core: resta un 50% de la vida actual al jugador y añade 6 escudos, redondeado por arriba. (***)
 - Lignum vitae: restaura un 50% de la vida que le falte al jugador, redondeado por arriba. (***)
- **Cartas de mejoras (2/6):**
 - Melius leo: el siguiente ataque aumentará su potencia en un 20/40/60%, redondeado por arriba. (*)
 - Remedium continuus: restaura un 4% de la vida durante los 2/3/4 siguientes turnos. (**)
 - Locus totallum: las primeras 2/4/6 letras aparecerán ordenadas para el siguiente hechizo en la tablilla de letras. (*)
 - Totum visio: las primeras 2 letras aparecerán ya marcadas en los siguientes 1/2/3 hechizos. (**)
 - Commodum: en el siguiente turno, el jugador tendrá 1/2/3 cartas más para elegir. (**)
 - Purgatum: elimina cualquier incapacitación activa en el jugador y añade 2 escudos. (***)
- **Cartas de incapacitaciones (2/6):**
 - Mollis macula: el próximo ataque del rival ve reducida su potencia en 20/40/60%, redondeado por arriba. (*)
 - Venenatum: el rival pierde un 4% de vida durante los próximos 3/4/5 turnos. (**)

- Hallucinato: las letras de los siguientes 1/2/3 hechizos del rival aparecerán invertidas, a modo de espejo. (*)
- Caecus: aumenta la dificultad de los siguientes 1/2/3 hechizos del rival. (**)
- Peius possessio: en los siguientes 1/2/3 turnos el rival tendrá una opción menos de cartas que elegir. (**)
- Reditus normalem: elimina cualquier mejora que tenga activa el rival y 3 escudos. (***)

Cada carta tendría asociada una dificultad, que determinaría el número de letras que ordenar para poder lanzar el hechizo en cuestión:

- (*): 4/5/6 letras
- (**): 6/7/8 letras
- (***) : 8 letras

4.6- ELEMENTOS DE PERSONALIZACIÓN

Al presentar a un protagonista claramente personalizable por el jugador, tendrá muchas alternativas para poder vestir y preparar a su personaje para la ocasión. Es verdad que el único elemento que ayuda a que mejoren o empeoren las mecánicas son las cartas de hechizos, pero la apariencia puede ser crucial para algunos jugadores. Según se vayan adquiriendo nuevas actualizaciones el jugador podrá encontrar 3 tipos de elementos cosméticos para que pueda llevar su personaje:

- **Peinados o sombreros:** utensilios que cubrirán la cabeza del individuo durante las batallas de varitas y que solo servirán como algo decorativo.
- **Vestimenta:** centrado también en algo meramente cosmético, los jugadores podrán vestir a sus personajes con las túnicas que más les gusten.
- **Apariencia completa:** habrá algunos tipos de cosméticos que unificarán la parte de la cabeza y la parte de la vestimenta, ya que tengan una temática en concreto o quieran vestir al personaje de una forma.

5- TRASFONDO

5.1- HISTORIA Y TRAMA DETALLADAS

La magia es una habilidad que no siempre ha estado al alcance de cualquier ser humano, pero en el mundo de *Spellers* existe y ha conseguido una gran cantidad de adeptos. No todas las personas de la tierra son capaces de controlarla, pero existe un 40% de la población que es capaz de gestionar esa habilidad que supera cualquiera de las leyes de la física existentes. A lo largo del globo existen varios lugares donde se trata de analizar e investigar el desarrollo de la misma, ayudando a los nuevos individuos que nacen con ella a encaminarla.

Hasta los 10 años de edad, los niños crecen con sus familias como si fueran personas completamente normales, limitando su uso de magia. Es en estos momentos será cuando tratan de ingresar en algún centro de educación especializado en el desarrollo de estas aptitudes, con el fin de conocer sus verdaderos límites y darles un buen uso. A pesar de ello, existen familias que juegan sus propias reglas, siempre que no supongan un problema para todos los magos de la Tierra.

Como ocurre con la humanidad, los magos han ido evolucionando con el paso de los años y en la actualidad también presentan cada vez más cantidad de deportes y actividades que enganchan a las diferentes generaciones. Siendo el siglo XXI, parece que hay una afición que no pasa de moda entre los magos, sean de la generación que sean, y son los duelos de varitas. No cabe duda de que ha sido una atracción para muchos magos novatos en esta materia, ya que aumenta la competitividad entre ellos y les permite desarrollarse y conseguir más poder, pero en la actualidad parece haber tomado otro tinte.

Siempre se han concebido los duelos de varitas como algo bastante peligroso y hostil, que se realizaba con el fin de dar por finalizada una disputa que no iba a tener otra manera de solucionarse, pero actualmente se trata de un deporte. Todos los magos se preparan para competir por ello, además de realizar combates clandestinos con el fin de lograrse unos sueldos extra. De esta forma, se ha convertido en un deporte más, llegando mover cantidades inmensas de dinero.

El protagonista de esta historia es un novato que acaba de entrar en la Universidad Pseudo-Invisible, una de las escuelas de magia más prestigiosas del mundo y que alberga una de las copas más importantes de duelos de varitas, que permite introducirse de lleno en este deporte. Provieniendo de una gran familia de combatientes, el nuevo mago deberá enfrascarse de lleno en este mundo para poder hacer honor a su linaje y, sobre todo, para conseguir hacerse con el ansiado premio monetario.

Nada más entrar en la Universidad Pseudo-Invisible, el mago novato perderá todos sus ahorros ante el acoso de los despiadados magos del Clan de la Salamandra, quienes tienen dominada la universidad en las sombras con sus redes de apuestas ilegales y tráfico de influencias. A medida que va aprendiendo magia, este mago novato tendrá que mejorar su destreza en los duelos de varitas, superándose poco a poco y mejorando posiciones dentro del Torneo del Mago de la Varita de Hierro de la Universidad Pseudo-Invisible. ¿Podrá representar a su universidad en el torneo mundial y recuperar el dinero que perdió?

5.2- PERSONAJES

Spellers trata de ser un juego para un solo jugador o como mucho para dos, por lo que va a presentar solamente un personaje jugable. Dicho personaje puede ser modificador y alterado, de forma que su aspecto y sus habilidades pueden variar. No obstante, la motivación del personaje principal va a ser siempre la misma, de forma que pueda existir el modo historia, pero pueda ser llevado desde una forma u otra en función a la estrategia a realizar y el aspecto a escoger.

Con todo y con eso, la Universidad Pseudo-Invisible está conformada por varios clanes, lo que en las universidades de los humanos se conocen como fraternidades. Todas ellas están compuestas por alumnos de la universidad de diferentes años, pero reúnen algunas características en común, no solo el uso de la magia. No obstante, habrá algunos alumnos que no pertenezcan a ninguno de estos, ya que no se sienten identificados. Aun así, los toda la universidad presenta cuatro clanes muy diferenciados:

- **Clan del Búho:** se trata de un grupo de alumnos que comenzó a conformarse hace muchos años entre los alumnos más aventajados a nivel académico. A día de hoy, se encuentran conformado por los grandes cerebros de la universidad que destacan por tener una gran cantidad de sabiduría, aunque no tiene por qué ser los más poderosos. Visten con elementos de colores azul marino y dentro de los combates siempre piensan en la defensa.
- **Clan de la Salamandra:** uno de los clanes más peligrosos de todos los que existen, ya que se relacionan enormemente con los alumnos que provienen de las familias de mayor poder adquisitivo de todas. Presentan inmunidad frente a muchas de sus acciones debido a la importancia de sus linajes, elemento que aprovechan para poder llevar una cadena ilegal de tráfico de influencias y mantienen al resto de los clanes atemorizados. Son reconocidos por sus detalles de color rojo y buscan el máximo equilibrio para sus combates.

- **Clan de la Pantera:** los alumnos con las mejores habilidades físicas se encuentran aquí o, aquellos que usan su magia para estos fines. Normalmente aceptan a cualquier integrante que tenga en mente cuidar su cuerpo y mantenerse en forma. Si pueden echar una mano ayudarán a quien haga falta. El color con el que se les identifica es el violeta y siempre buscan primar su ataque y potencia física frente al enemigo en los combates.
- **Clan del Ratón:** no solamente el clan de la Salamandra va a ser el único que tiene un dudoso estatus con respecto a las leyes. Es cierto que gran parte de los integrantes de la Universidad Pseudo-Invisible provienen de grandes familias de magos que han usado su magia para poder crecer y enriquecerse en el mundo de los humanos, pero existe un pequeño porcentaje que no. Para estos magos que existe un clan que ayuda a aguantar el día a día, no realizando las tareas más legales posibles. El naranja es su color y suelen ser rastreros en los combates, tratando de empeorar la situación de su rival siempre que puedan.

A lo largo de la historia, el mago novato que acaba de llegar a la universidad conocerá a diferentes personajes de los diferentes clanes, conociendo exactamente sus estrategias y sus métodos para conseguir la victoria en las batallas. Cada uno de estos clanes permitirá al jugador conocer mejor los hechizos característicos de cada rama, permitiéndole saber cuál será la estrategia mejor con cada uno y permitiéndole aprenderlos a su paso.

5.3- ENTORNOS Y LUGARES

Sabiendo que los duelos de varitas son considerados un gran deporte en el mundo, no siempre todos los lugares son propicios para ellos. Los profesores de la universidad no quieren que los alumnos se estén peleando en mitad de los pasillos, por lo que las leyes tienen muy claras sus limitaciones a las clases de duelo y a las actividades extraescolares. De esta forma, cualquier mago que quiera entrenar lo deberá hacer en los edificios de duelos habilitados para ellos.

Todo edificio de duelos habilitado requiere de una tarifa mensual para el uso de sus instalaciones, pero el mago novato de esta historia no tiene dinero para ello. Por esta razón, a lo largo de la trama y en todo *Spellers*, se pueden observar algunas localizaciones muy marcadas, ya que el mago protagonista no podrá realizar este tipo de encuentros en otro lugar:

- **Sala de entreno de la Universidad Pseudo-Invisible:** como es de esperar, los primeros contactos que tendrá el mago novato serán en la universidad, donde conocerá los conceptos básicos de los duelos de varitas y entrenará cuando tenga clases. No obstante, no hay clase de duelos de varitas las 24 horas del día, por lo que el protagonista de la historia deberá buscarse alternativas.

- ***Taberna del Escupitajo Llameante:*** ante la falta de recursos monetarios para ir a algún gimnasio de duelos de varitas, el protagonista deberá realizar acuerdos con el Clan del Ratón para poder entrenar de forma clandestina con diferentes contrincantes en la taberna más repugnante de los alrededores de la universidad. Pocos conocen la pequeña liga de enfrentamientos y las apuestas ilegales que se realizan en el establecimiento, pero ha servido a muchos aspirantes al título del Torneo del Mago de la Varita de Hierro a entrenarse cuando no tenían dinero suficiente.
- ***Sede del Torneo del Mago de la Varita de Hierro:*** una vez el protagonista esté preparado se presentará al Torneo y deberá de superar una serie de rondas para poder aspirar al ansiado título. Uno de los lugares más lujosos de la universidad, ya que se trata de una zona subterránea cerrada y que solo se abre para esta ocasión. Siendo un gran salón donde se acoge tanto al público que viene a verlo como a los participantes, será el lugar donde el protagonista se encuentre en los momentos finales de la historia.

Durante el modo historia de *Spellers* el protagonista irá circulando por estos tres lugares diferentes para realizar enfrentamientos con los diversos enemigos. Cada uno de estos lugares estará asociado a un momento de la historia por lo que deberá enfrentarse y aprender en cada uno de ellos. En el modo que sirva como tutorial se realizará en la sala de entreno de la universidad y el modo de lucha contra la inteligencia artificial solo transcurrirá en la taberna.

6- ARTE

6.1- ESTÉTICA GENERAL DEL JUEGO

La estética general del juego se basará en un enfoque fantástico, dándole gran importancia a la temática de los hechizos, principal elemento del juego. Para ello, se creará un entorno medieval, y se incluirán todo tipo de elementos y efectos mágicos simulando dicho estilo. Se utilizarán diferentes diseños de runas decorativas, así como personajes de apariencia mística, usando diferentes túnicas, sombreros o similares.

Además, se crearán diferentes enemigos acordes a la temática, desde pequeños enemigos compuestos por diferentes criaturas, hasta grandes enemigos capaces de utilizar también hechizos y que puedan plantar cara al jugador en los diferentes niveles y opciones. Las interfaces y fondos estarán decoradas de manera simplificada para facilitar la lectura y visión del juego, todo de manera acorde a que mantenga la temática mágica medieval.

6.2- APARTADO VISUAL

Para el apartado visual, se confiará en un estilo poligonal simplificado. Se pretende dar una buena sensación de movimiento y acción, así como llamativos efectos para los hechizos sin perder de vista el objetivo de que es un videojuego simple para web, evitando sobrecarga de efectos que pueden ralentizar la dinámica o alargar demasiado las animaciones.

Se pondrá principal enfoque a que los hechizos sean vistosos y variados, pues es el principal atractivo visual del juego, pero también se mantendrá especial atención a los diferentes personajes que se puedan elegir y sus posibles modificaciones de vestimenta (como túnicas o sombreros), para darles la mayor variedad y personalización posible para cada jugador.

6.3- MÚSICA

Con respecto, tanto a la música como a los efectos sonoros, la ambientación de los mismos se quedará en un estilo tradicionalista, entendiéndolo como algo mucho más acústico e instrumental que lírico, y predominando los sonidos ásperos de cuerda frotada así como la percusión sencilla, y los ritmos poco complejos, ya puedan ser compases de dos por cuatro, tres por cuatro, y seis por ocho. Las armaduras quedarán ligeramente cargadas (LaM/fa # m (3#) o Si b M/solM (2b)), para generar la estridencia que se busca.

El motivo principal de la misma se trata de una temática fantástica y misteriosa, evocando ligeramente lo medieval, sin perder la esencia de la ambientación anteriormente mencionada.

6.4- AMBIENTE SONORO

En cuanto a la BGM (*BackGround Music*), y en concordancia con los distintos niveles que presenta el modo historia o campaña del juego, existen diversos temas/composiciones consonantes con los mismos, habiéndose generado así un *leitmotiv* por nivel, tanto mecánicamente como visualmente.

Por la parte de los SFX (*Entertainment Special Effects*) todos los efectos de sonido de los que se dispone se tratan de efectos de *foley* de creación propia, con base en sonidos propios de una máquina de escribir tradicional, así como otros elementos de escritura, buscando generar una atmósfera sonora propia de un ambiente de escritura clásico.

7- INTERFAZ

7.1- DISEÑOS BÁSICOS DE LOS MENÚS

Tratándose de un videojuego centrado en las plataformas de navegadores web para ordenador y para móvil se ha intentado simplificar al máximo el diseño de las interfaces. Así, se consigue ir lo más directo posible hacia el videojuego, ya que no se busca que haya mucha complejidad para poder entrar en acción. No solamente se tendrá interacción con los posibles modos de juego, sino que, como se ha visto, se podrá tener acceso a otras áreas para personalizar la experiencia de juego.

Con el fin de analizar correctamente cada una de las pantallas de juego que puede haber, se irá desglosando, una a una, cada posibilidad, además de incluir los posibles caminos que un jugador podrá tomar. Un detalle importante es que en todo momento se podrá realizar una navegación a través del pulsado con el ratón o con el dedo, según la plataforma en la que se encuentra.

- **Pantalla de introducción:** nada más comenzar la aplicación habrá una pantalla de carga donde se hará una breve animación y aparición del logo del estudio, para hacer mención de los encargados detrás del título. Junto a ello, también aparecerán algunos logos de los patrocinadores y empresas que están participando en la publicidad que tiene el juego en su ejecución.



Ilustración 1 - Ejemplo introducción

- **Pantalla de menú principal:** para esta interfaz aparecerá el logo del videojuego además de una lista con los diferentes modos de juego y posibles interfaces a los que se puede acceder con respecto al videojuego principal. Además de ello, en una esquina aparecerá el nombre de usuario del jugador con una opción de entrar en su parte de personalización. El listado de modos de juego presentará un botón para acceder al modo un jugador y un botón para acceder a las opciones.



Ilustración 2 - Ejemplo menú principal

- **Pantalla de personalización del usuario:** dentro de esta interfaz aparecerá el personaje que llevará el usuario con opciones para poder probarle los diferentes gorros y atuendos que haya podido ir desbloqueando. No obstante, tendrá acceso también hacia la tienda de productos del juego, lugar donde podrá canjear las monedas obtenidas en el videojuego y canjear dinero real por estas monedas. Junto con ello también tendrá acceso a la formación del mazo de juego, es decir, el editor de hechizos que llevará a los combates. Todo quedará englobado en una única interfaz con un botón que regresa al menú principal o al modo del que provenga.



Ilustración 3 - Ejemplo menú personalización

- **Pantalla de tienda:** se podrá observar en un punto en concreto el dinero del videojuego con el que cuenta el usuario, además de todos los productos en venta y sus precios en uno de los lados y los pagos para conseguir monedas de juego en el otro lado. Los ítems del juego que ya tenga el usuario quedarán sombreados y podrá volver a la pantalla de personalización a través de un botón.

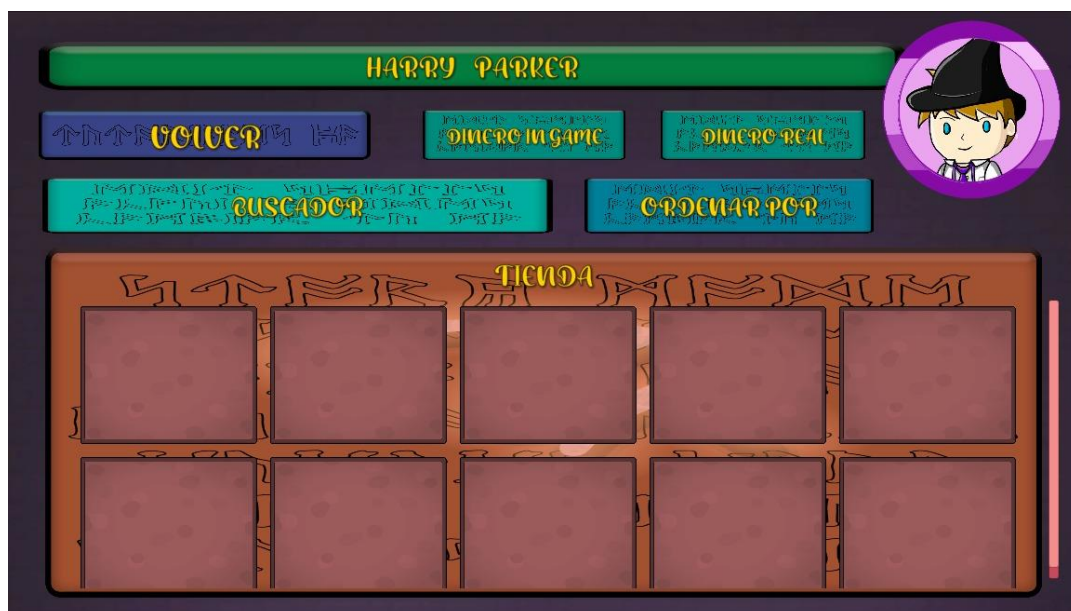


Ilustración 4 - Ejemplo menú tienda

- **Pantalla de editor de hechizos:** se podrá observar una pantalla donde se tiene acceso al listado completo de hechizos del videojuego, mostrando en gris los que no se poseen y en

color los que sí. Además, presentará un listado de formaciones de hechizos que podrá preparar el usuario para elegir una estrategia u otra según el rival con el que se encuentre. Para conformar estas formaciones de hechizos, el jugador deberá accionar esta opción y elegir las cartas que usará, una vez elegidas aceptará y lo guardará con un nombre. La interfaz presenta un botón para poder volver hacia atrás, es decir, hacia la pantalla de personalización, para preparar su mazo antes de introducirse en alguna partida. Si se pulsa un hechizo, aparece la descripción del mismo con todos los detalles de lo que hace.



Ilustración 5 - Ejemplo editor de hechizos

- Pantalla de modo un jugador:** será tratado como si fuera un menú de selección más, ya que aquí se podrán ver los tres modos de juego que tiene un solo jugador. No obstante, en la misma esquina donde se encuentra la entrada para la pantalla de personalización seguirá estando, para que pueda acceder en cualquier momento el jugador. Distribuido en tres botones, tendrá acceso el jugador al modo historia, al modo tutorial y al modo contra la IA. En el momento en que se accede a esta pantalla, se le manda un mensaje al jugador preguntando si es su primera vez en *Spellers*, para realizar el tutorial. Si la respuesta es afirmativa, se le transportará al menú de tutorial con todas las lecciones posibles, mientras que, si la respuesta es negativa, se le mantiene en el modo un jugador y no se le vuelve a preguntar durante la ejecución del título.



Ilustración 6 - Ejemplo modo un jugador

- **Pantalla de modo historia:** en esta pantalla aparecerá un mapa de distintas zonas relacionadas con la historia y un recorrido con los distintos niveles del juego representados por puntos en el camino. Estos puntos aparecerán marcados de forma distinta dependiendo de si el jugador los ha desbloqueado o no, si están superados o si está seleccionado. Al seleccionar un nivel por primera vez se mostrará un pequeño diálogo con el personaje al que el jugador se enfrentará en dicho nivel. En un lateral de la interfaz aparecerá los detalles del nivel seleccionado: nombre del nivel, número de nivel, características especiales como limitaciones en las cartas que se pueden usar, puntuación máxima, récord de turnos, calificación en forma de estrellas (de 1 a 3) que dependerá de la puntuación, junto con el sprite del personaje rival. Previamente a seleccionar el nivel y arrancar, se le dará la opción al jugador de escoger la configuración de mazo, que previamente ha modificado y al elegirla comenzará el combate. En una primera instancia el modo historia presentará 15 niveles, pero se podrá ir expandiendo con la llegada de nuevo contenido descargable y eventos.



Ilustración 7 - Ejemplo modo historia

- **Pantalla de modo tutorial:** con un formato de lista aparecerán los diferentes tutoriales que conforman el videojuego. Estos consisten en una serie de pantallas explicativas del juego. El primer tutorial estará centrado en conocer las principales mecánicas de juego y explicar la interfaz del jugador, el segundo tutorial irá centrado en explicar los tipos de conjuros de ataques y el número que se lleva en combate, el tercer tutorial se centrará en la interfaz del jugador y sus distintas estadísticas en combate, el cuarto en como lanzar los hechizos usando las runas y el quinto en los minijuegos para eliminar estados alterados.

El esquema que presentarán los tutoriales será el siguiente:

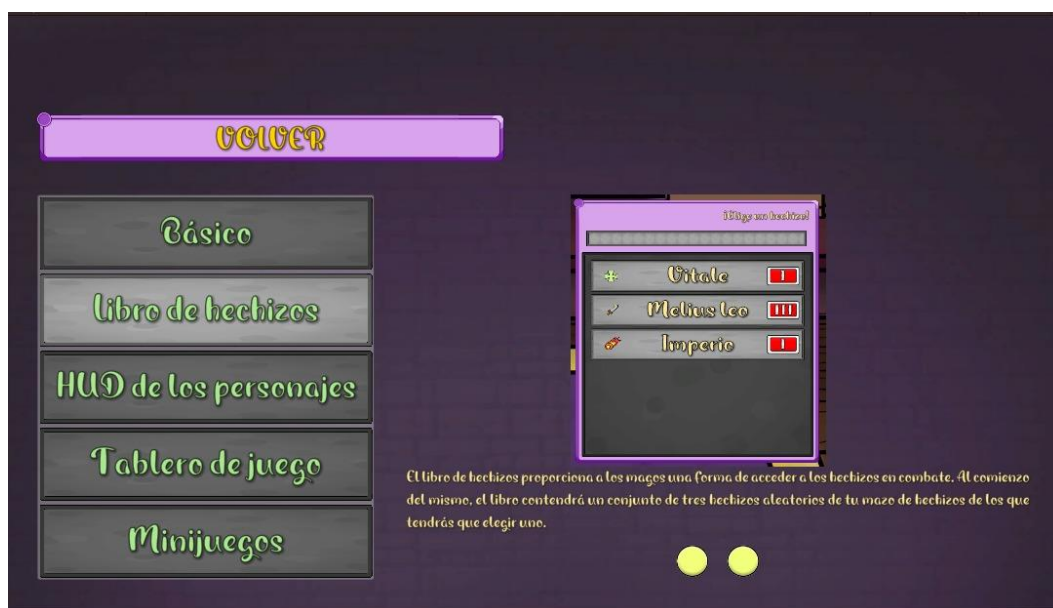


Ilustración 8 - Ejemplo pantalla tutorial

- **Pantalla de modo contra IA:** en este apartado el jugador podrá escoger hasta tres rivales a los que enfrentarse. Los rivales se reparten en distintas categorías de dificultad: fácil, normal y difícil. Esta dificultad afecta al tiempo que tardan los enemigos en lanzar hechizos y al nivel de los mismos. Cada uno de los enemigos tendrá un mazo de hechizos distinto.

Una vez que haya acabado el combate, que será cuando uno de los dos personajes llegue a 1 en vida, aparecerá un mensaje por pantalla con la puntuación obtenida, en caso de alzarse victorioso el jugador, la cual se establece con un cálculo teniendo en cuenta la vida del usuario y la dificultad de la partida. Si la dificultad es fácil se multiplicará los puntos de vida por 0,75, mientras que si la partida ha sido en normal por 1,00 y si la partida ha sido en difícil por 1,5. Esto proporcionará Speller\$ para que el jugador pueda gastarlos. Además de esto aparecerá, en la ventana de la puntuación, una opción para volver a jugar y otra para salir al menú principal. Para el caso de haber perdido, aparecerá un 0 en la puntuación y las mismas opciones en la ventana.



Ilustración 9 - Ejemplo modo contra IA

- **Pantalla de combate:** la disposición de cualquier batalla de combate va a ser la misma ya que trata de emular una pelea de varitas entre magos. Todo quedará resumido en un recuadro que representa la zona del combate con el jugador principal a la izquierda y el jugador enemigo a la derecha. En la parte que complementa la ventana del navegador se encontrará un tablero con diferentes letras para conformar el hechizo a lanzar. Los turnos de los magos jugadores se resumen en:

- 1- Se muestran tres cartas al jugador de su mazo aleatorias.
- 2- El jugador selecciona una de las tres.
- 3- La zona de la interfaz se transforma en un tablero/teclado donde el jugador deberá pulsar en orden las runas que conforman el hechizo en un orden determinado.
- 4- Por último, el jugador elegirá a quién lanzar el hechizo.

El combate acabará cuando uno de los dos jugadores alcance una vida equivalente a 1, de forma que aparece un menú emergente para volver al menú del que provenga: si es del modo historia volverá al modo historia y si es del modo un jugador a ese modo. En todo momento del combate, si está jugando en solitario, el jugador podrá pulsar un botón en la esquina superior izquierda para el modo de pausa, donde se puede continuar o salir de la partida al menú principal.



Ilustración 10 - Ejemplo combate 1



Ilustración 11 - Ejemplo combate 2



Ilustración 12 - Ejemplo combate 3



Ilustración 13 - Ejemplo victoria o derrota

- **Pantalla de opciones:** al igual que el resto de los videojuegos, esta pantalla de opciones puede ser también considerada una pantalla de ajustes. Tratará de adaptar la experiencia del juego mucho más cómoda a cualquier jugador que llegue de nuevas. Dentro del menú se encontrará una sección para subir y bajar el volumen del videojuego, se podrá elegir el idioma en que quieren verse las interfaces y los menús del modo historia, ya que los hechizos se encontrarán en latín, habrá una opción de permitir que animaciones y diálogos de texto puedan ir más rápido o más despacio y, por último, una opción para aumentar o disminuir el tamaño de la fuente, ya que un título centrado en escribir hechizos debe de poder verse correctamente para el usuario.

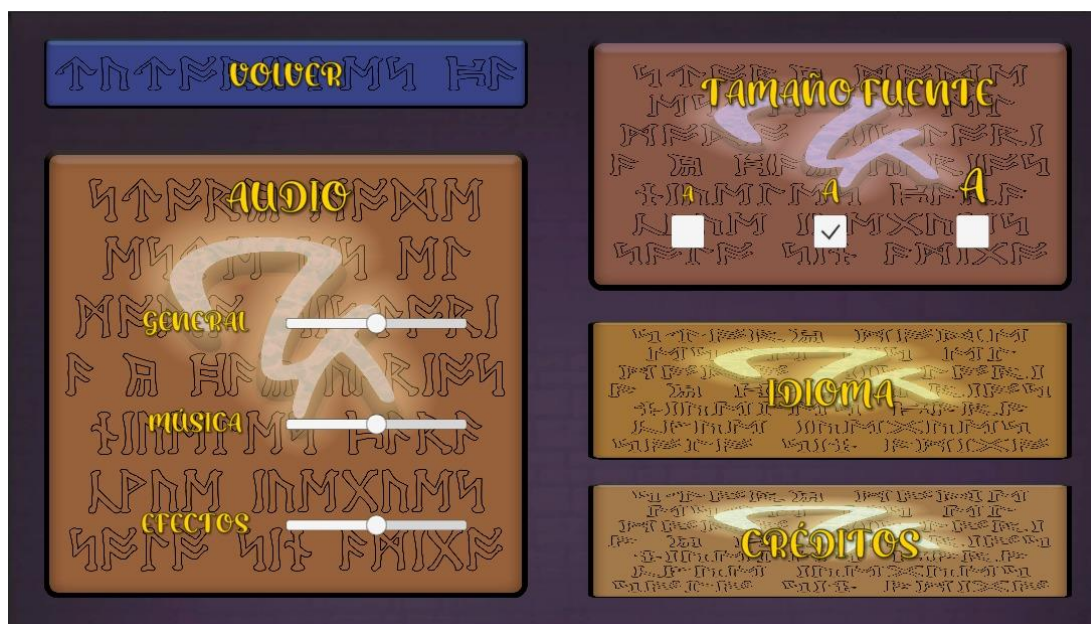


Ilustración 14 - Ejemplo opciones

Juntando todas estas interfaces se obtiene un título muy completo con todo tipo de opciones para cualquier usuario nuevo que trate de probar suerte. De esta forma, se puede observar una gran accesibilidad y usabilidad, permitiendo unas interfaces intuitivas y con todo al alcance del jugador en todo momento, que podrá gestionar tan solo pulsando con el ratón o en la pantalla táctil de su dispositivo móvil.

Con el fin de promover los colores vistosos de fantasía, toda interfaz será realizada bajo el mismo estilo que se ha planteado el diseño de personajes. De esta forma, todo quedará con bastante simpleza, pero colorido y llamativo, para que los jugadores se sientan cómodos y se pueda alcanzar cualquier tipo de público, desde los usuarios más jóvenes hasta los más veteranos.

7.2- DIAGRAMA DE FLUJO

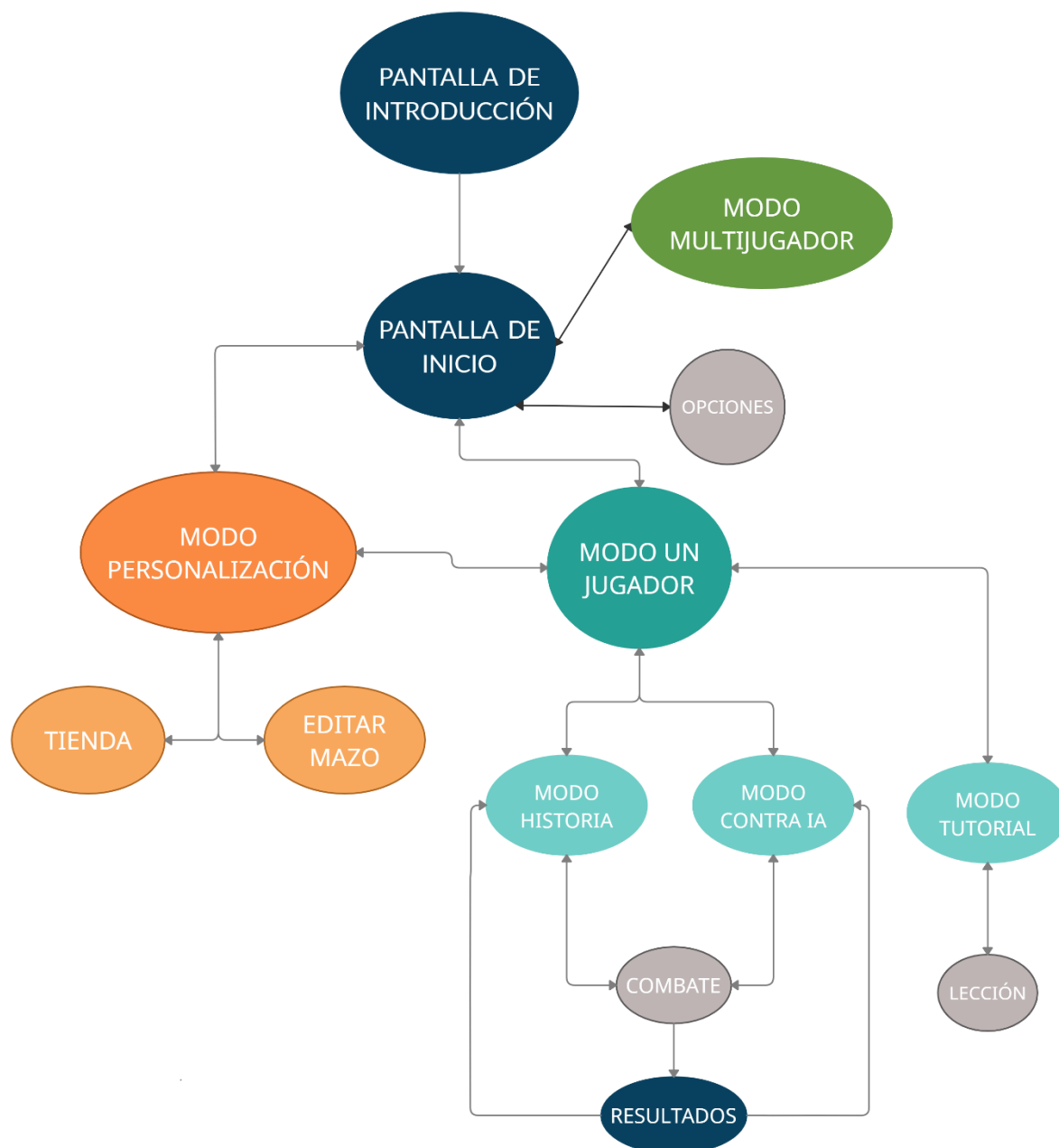


Ilustración 2 - Diagrama de flujo para el título

7.3- DESARROLLO MODO HISTORIA

- **Introducción:** si es la primera vez que el jugador trata de acceder al modo historia se va a presentar una la introducción del videojuego. Este tendrá una serie de imágenes y pequeñas animaciones, que se resumen en movimientos y zooms a través de imágenes estáticas. Mientras tanto aparecen cuadros de texto para dar información de la historia al jugador:
 - Primera escena: se centra en zoom out del castillo que sirve como sede para la Universidad Pseudo-Invisible. Mientras esto ocurre aparecen los siguientes mensajes por pantalla, provenientes todos de un narrador:
 - El mundo no es lo que parece y la tierra presenta algunos lugares recónditos que no todo el mundo conoce.
 - Sin lugar a dudas, la magia existe y uno de los mejores lugares para estudiarla es la Universidad Pseudo-Invisible.
 - Cuna de grandes magos de todos los tiempos y de múltiples actividades relacionadas con la magia que están teniendo un gran revuelo en la actualidad, como la batalla de varitas.
 - Segunda escena: como se ha ido anunciando, esta segunda escena irá destinada a la explicación de las batallas de varitas, por lo que se realizará un travelling de izquierda a derecha sobre una ilustración de dos magos compitiendo en una batalla de varitas, a la vez que transcurren los siguientes mensajes:
 - Desde siempre se ha considerado un gran deporte en los magos, pero en los últimos años se han convertido en una actividad impresionante que mueve grandes cantidades de dinero.
 - Basado en el clásico duelo entre magos, ambos participantes deberán jugar bien sus hechizos, porque solo podrá quedar uno.
 - El impacto generado ha sido tal que ha llegado a plantearse como deporte en la comunidad de magos, teniendo grandes torneos a lo ancho del mundo.

- Tercera escena: esta última escena servirá como presentación del personaje principal de la historia. Por esta razón, la imagen mostrada con otro travelling de abajo hacia arriba será la de un linaje de magos hasta llegar a una silueta, que es el protagonista de la historia. Los mensajes que se irán mostrando serán los siguientes:
 - Cuando se asciende de una gran familia de duelistas, la presión que hay sobre tus hombros es impresionante.
 - Va a ser tu primer año en la Universidad-Pseudo Invisible y los duelos de varitas va a ser algo muy importante para ti.
 - ¿Podrás estar a la altura que espera tu familia y aprender todo lo posible sobre este deporte?

Tras finalizar esta última animación se consigue pasar, con un fundido a negro, hacia el mapa del modo historia. Aquí aparecerá el primer nivel marcado, el cual tiene lugar en la Universidad Pseudo-Invisible.

- **Nivel 1**: el personaje que aparece como rival para el nivel se trata del profesor de duelos con varitas, Lord Magulis, el cual está tratando de dar la lección. De esta forma comentará los siguientes comentarios antes de comenzar la partida:
 - Bueno bueno... No sabía que este año iba a empezar usted el curso.
 - La fama de su familia le precede, demuéstreme todo el arsenal que tiene en esta primera clase de duelo de varitas.

Tras esto, al iniciar la partida aparecerá la escena y antes de eso un cuadro de texto de Lord Magulis, que recordará el orden de juego.

- Recuerda como tienes que plantear los hechizos. Primero elige bien cuál vas a usar y luego fórmalo bien para poder ejecutarlo, de lo contrario tardarás más en lanzarlo y en lanzar el próximo.

Para este nivel el jugador contará con su baraja de cartas de hechizos básica y se trata de un combate de prueba donde el jugador deberá ejecutar las mecánicas básicas, sin recibir respuesta del rival, ya que no se trata de un duelo al uso. Cada vez que el jugador ejecute bien el hechizo, aparecerá un mensaje, proveniente de Lord Magulis, comunicando que lo ha hecho bien, mientras que cuando haya algún fallo en la ejecución se lo recordará. El nivel acabará cuando haya ejecutado perfectamente 5 hechizos, sin importar qué tipos de hechizos sean. Una vez que acabe aparecerá el siguiente mensaje del profesor de la asignatura:

- Vaya, parece que el talento viene innato de la familia, pero habrá que ver que puedes hacer en un combate de verdad y no en esta prueba de habilidad.

Una vez mostrado ese mensaje, aparecerá por pantalla la puntuación que ha obtenido de este nivel. Si ha ejecutado los cinco hechizos sin ningún error recibirá las 3 estrellas, en caso de haber fallado 1 o 2 veces recibirá 2 estrella y si ha fallado hasta 3 veces, solo recibirá una estrella. Tras ello se puede volver al menú del modo historia donde estará accesible el nivel 2.

- **Nivel 2:** el jugador ya ha puesto en práctica la mecánica principal del videojuego y ha probado un poco sin recibir nada de daño. Es el turno de enfrentarse a un rival de verdad. El personaje que aparecerá en este nivel será Nigel, el mejor amigo del protagonista. No pertenece a ningún clan de la universidad y es un novato del primer año como el personaje principal. Siempre está apoyando a su compañero y las palabras que comentará son las siguientes:
 - ¡Qué nervios! No sé si voy a saber poder hacerlo a tiempo, pero probemos con estos primeros hechizos que nos ha enseñado el profe.

Una vez terminadas esas frases comenzará la partida y aparecerá el escenario de la clase de duelo de varitas con el protagonista y Nigel en el lado derecho. Comenzará el conteo y el duelo empezará. Nigel presenta un mazo de cartas similar al del jugador nada más empezar, el problema es que está muy nervioso porque es su primera vez y realizará ejecuciones erráticas y repetitivas, manteniendo dos tipos de hechizos: ataque débil de tipo 1 y aumento de defensa 1. Ambos hechizos los ejecutará de forma aleatoria, dándole mayor porcentaje a la defensa por los nervios. No obstante, fallará en bastantes ocasiones por los nervios ocasionando un primer enfrentamiento sencillo para el jugador. Una vez que el combate haya terminado, Nigel comunicará lo siguiente:

- Buff, estoy exhausto. Lo has hecho muy bien, pero no te confíes que seguiremos intentándolo.

Acabado el duelo contra Nigel tocará el turno de terminar la partida, aparecerá la puntuación en estrellas, la cual vendrá determinada por el porcentaje de vida que haya tenido el jugador al final de la partida, como en futuros encuentros. Si la vida es de 80% o más obtendrá 3 estrellas, si la vida es de 60% a 79% obtendrá 2 estrellas, mientras que si es mucho menor, solo obtendrá una. Una vez mostrada la puntuación volverá el jugador al mapa, pero comenzará una breve animación que servirá de preparación para el nivel 3.

- Primera escena: aparece un encuentro entre el protagonista y el antagonista principal, con un zoom out que abarca a los dos encarados en la clase de duelos de varitas, obteniendo un mensaje por parte del villano: Lacert.
 - ¿Te crees demasiado bueno para esto? No tienes ni para empezar chico, si tan confiados estas venme a ver a la taberna del Escupitajo Llaveante, te enseñaré lo que es bueno.

Tras este mensaje, ahora sí, se volverá a la pantalla de selección de niveles del modo historia, donde se tendrá acceso al nivel 3 que tiene lugar en la zona de la taberna del Escupitajo Llaveante.

- **Nivel 3**: vuelve a aparecer un nivel en el cual el protagonista no podrá realizar un combate al uso, sino que solo se encargará de lanzar hechizos. Además, se comenzará a vislumbrar una situación nunca antes vista: las debilidades. El enemigo que aparece en el nivel es Lacert, quien comentará lo siguiente antes de poder entrar en el nivel:

- Parece que eres tan valiente como parece, pero ¿serás capaz de ganarme en un combate? Apuesto todo el dinero que tengo a que no.

Con esa frase terminada comenzará la partida que da lugar a este tercer nivel, la cual se centrará en un abuso por parte de Lacert. De esta forma, lo primero que ocurrirá será que Lacert lanza un hechizo de desordenación de letras al protagonista, lo que permitirá que comience el combate con esta debilidad incluida. Actualmente el protagonista no conoce la forma de poder quitar estos estados durante el combate, algo que dificultará un poco su ejecución. No obstante, en el momento en que haya logrado ejecutar 5 hechizos, con o sin éxito, la partida acabará con Lacert lanzando un hechizo fulminante, hasta entonces no lanzará nada. Antes de que comience el combate Lacert comentará lo siguiente:

- He oído que tu familia tiene mucho dinero gracias a los duelos de varitas. No importará que me quede con toda tu matrícula si te gano ¿verdad?
- Para probar tu potencial, vamos a complicarte un poco las cosas, bravucón.

Tras la ejecución, fallida o no, de cinco hechizos terminará el combate y el propio Lacert volverá a mostrar un diálogo por pantalla, previamente a la aparición de la puntuación del jugador.

- Mucho hablar pero poco mostrar en el campo. Vete a jugar a otras cosas y déjanos a los mayores continuar con los deportes de verdad.

Después de las palabras de Lacert, llegará Nigel para intentar consolar al jugador, comunicándole lo siguiente.

- Tío sé que estás preocupado, pero al menos estamos sanos y salvos. Habrá que entrenar y tratar de derrotar a este Lacert para ganar el Torneo del Mago de la Varita de Hierro. Es la única forma de recuperar tu dinero.

Al terminar las palabras de Nigel aparecerá por pantalla la puntuación, la cual será de tres estrellas en caso de que los cinco hechizos que se han podido jugar, se han jugado perfectamente, aunque no hayan hecho daño a Lacert. La puntuación será de 2 estrellas si se han ejecutado 3 o 4 hechizos correctamente de los que se tenían que jugar y será de una estrella en caso de haber completado 1 o 2 con éxito. Hay que tener en cuenta que se valora la dificultad con la que han ejecutado los hechizos a pesar de la debilidad. El próximo nivel ocurrirá en la Universidad Pseudo-Invisible, por lo que al acabar aparecerá la cámara enfocada en este lugar.

- **Nivel 4:** frustrado, el protagonista de la historia volverá a la universidad con Nigel y tratarán de buscar un plan para poder recuperar el dinero y emprender la nueva enmienda que se han marcado. De esta forma, el próximo rival va a ser Nigel como muestra de entrenamiento para un duelo de verdad y comprobando que no se encuentra tan mal como parece. El personaje que aparece en la miniatura del nivel es Nigel que comenta lo siguiente antes de empezar la partida:

- Tenemos que darle duro a esto. He mejorado un poco con respecto a la última vez, a ver si encontramos el secreto de Lacert.

Una vez hecho el comentario de Nigel comenzará el duelo entre ambos personajes dentro de la universidad. Se trata de un duelo normal, en el que Nigel no fallará los hechizos y tan solo se encargará de jugar las cartas que presenta actualmente el usuario. Dichas cartas son ataque débil 1, ataque medio 1, curación débil 1 y aumento de defensa 1. Va a tratarse de un combate más cercano a la realidad pero como si se tratase de una IA limitada por esas cartas y mucho retraso, como si fuera mucho más lento que el jugador. Sin mediar ninguna palabra comenzará el duelo cuando se dé la señal.

Con el duelo acabado, es decir, cuando el jugador derrote a Nigel usando bien sus cartas, aparecerá un comentario del personaje:

- Vaya, dándole tanta caña veo que te manejas con lo básico, pero Lacert no se centró únicamente en eso. Tendremos que consultarlo con el profesor Lord Magulis.

Tras el mensaje de Nigel aparecerá por pantalla la puntuación, la cual será de tres estrellas si se acaba el combate con el 70% de la vida o más, de dos estrellas si se acaba con el 40% o más y de una estrella si se acaba con menos. Al tener que ir a charlar con Lord Magulis tras este combate, el nivel cinco transcurrirá, también, en la universidad.

- **Nivel 5:** el objetivo de los protagonistas es poder encontrar la forma de contrarrestar los diferentes estados de debilidad que pueden afectarle de los rivales, algo que se desconocía hasta el momento. Para poder hacer eso acudirán a Lord Magulis, razón de que sea él quien aparece en el retrato del nivel 5. Antes de comenzar la partida aparecerá el siguiente mensaje proveniente del profesor:

- Replicar este tipo de hechizos es algo muy repentino para gente de vuestro año, pero sí que os puedo indicar la forma de salir de ellos, que no depende tanto de la magia sino de vuestra habilidad mental.

Tras el comentario comenzará el nivel, el cual transcurre en las clases de duelos de varita y el rival es Lord Magulis. Para este nivel, el jugador realizará las tareas de costumbre, pero el objetivo consiste en afianzar correctamente los conocimientos para poder escabullirse de las debilidades una vez implantadas en el jugador. De esta forma, la partida no acabará hasta que no haya resuelto con éxito los 4 posibles estados que puede tener que solventar. Antes de que empiece el combate el profesor de la asignatura comentará:

- Completa adecuadamente cada recuperación y podrás solucionar cuanto antes esas debilidades que los hechizos pueden implicar en ti.

El orden en el que Lord Magulis ejecutará los hechizos de debilidad será el siguiente: debilidad, veneno, confusión y cegado. Hasta que el jugador no haya resuelto el puzle para deshacerse de él no pasará al siguiente y antes de lanzarlo dará una vista para poder entender el minijuego. Yendo uno por uno serán los siguientes:

- Debilidad: aparecerán por pantalla tres esferas de colores planos y a la derecha 3 formas cada una con un color en su borde. El jugador deberá unir el color con la forma. Antes de que lance Lord Magulis el hechizo, comunicará el siguiente mensaje:

- Cuando tu cuerpo pierda fuerzas, recapacita y organiza tus ideas concentrándote en organizarlas bien y en su correspondiente lugar, de lo contrario no podrás seguir al 100%.
- Veneno: en el hueco donde aparece el minijuego de recuperación aparecerán varias pócimas, pero unas de ellas tendrán calaveras. El jugador deberá pulsar sobre todas ellas hasta que todas estén seleccionadas. Para ese momento acabará el minijuego. Si se confunde, el juego se reinicia y antes de poder jugar este hechizo, Lord Magulis comentará lo siguiente:
 - Existen infinidad de pociones para curar los venenos. ¡Ten cuidado y escoge las adecuadas en cada momento! De lo contrario no servirá de nada el esfuerzo.
- Confusión: para este minijuego se acercará un poco más a un puzle en sí, ya que en la zona del jugador aparecerá un pequeño puzle rectangular y piezas desordenadas alrededor. El jugador deberá juntar todas ellas en su lugar para solucionar el minijuego. Antes de que el hechizo sea lanzado, el profesor comentará lo siguiente:
 - Muchas veces si estamos confusos durante la batalla conviene recurrir a ideas más sencillas de organizar para poder centrarnos.
- Cegado: siendo el último minijuego a realizar, consistirá en que aparecen cartas en la zona del minijuego con unos números durante un breve periodo de tiempo. Tras eso, se dan la vuelta y el jugador debe poder pulsarlas en el orden en el que presentan los números. Lord Magulis comentará lo siguiente antes de lanzar el hechizo:
 - En los momentos en que no puedas ver en la batalla, la intuición y el orden suelen ser lo último que tienes que perder.

Una vez resueltos los cuatro minijuegos se acabará el duelo y Lord Magulis anunciará lo siguiente:

- Conociendo estas bases, ya puedes indagar un poco más en los duelos de varitas, pero recuerda que esto es solo en defensa propia, nunca utilices esas debilidades.

Al comentar eso último aparecerá por pantalla la puntuación, la cual será de tres estrellas si se han completado los 4 minijuegos sin ningún tipo de error, de dos estrellas en caso de haber acumulado 2 errores y de 1 estrella si has acumulado 4 errores. Hay que recordar que los errores se producen cuando en la ejecución del minijuego el jugador se equivoca y pulsa lo que no debe, de forma que el minijuego se reinicia. Tras esto saldrá al modo historia, donde el nivel 6 enfocará a la Taberna del Escupitajo Llameante.

- **Nivel 6:** aunque el profesor Lord Margulis ha insistido enormemente en que no se debe utilizar la magia fuera de la escuela y que hay que andarse con cuidado con los hechizos de debilidades, el protagonista y Nigel acabarán llegando a la Taberna del Escupitajo Llameante, donde, antes de iniciar la misión, aparecerá el siguiente diálogo por pantalla por parte de Nigel:

- Sé que estamos desobedeciendo al maestro, pero es necesario que aprendamos a cómo defendernos de los matones. ¡Qué mejor forma de hacerlo que enfrentarnos a ellos con lo que hemos aprendido!

Tras esto último ya se enfocará el próximo nivel en la Taberna del Escupitajo Llameante, donde el enemigo que aparecerá para batir será Magreb, uno de los integrantes novatos del Clan Salamandra. De esta forma, comunicará lo siguiente:

- ¿Cómo? Después de la paliza que te dio Lacert, ¿tienes ganas de volver a por más? A ver, que, aunque yo acabe de llegar estoy a años luz de ti, chaval. Prepárate novato que vas a sufrir.

A través de este séptimo nivel el jugador pondrá en práctica lo que ya ha aprendido con respecto a resolver las debilidades. No obstante, este combate comprobará dos debilidades en sí para que el jugador pueda practicarlas en un combate, de forma que Magreb lanzará hechizos habituales de nivel 1 o nivel 2, si las cosas van acercándose al final, y hechizos de debilidad hacia el protagonista del tipo debilidad y del tipo confusión, para que el jugador practique estos minijuegos.

Durante el combate, ya que ocurrirá un mínimo de 2, el jugador deberá de solventar estos momentos de debilidad. Cuando acabe la partida será mostrada la puntuación, la cual será de 3 estrellas si acaba la partida con 70% o más de la vida y ningún fallo en los minijuegos de debilidad probados, 2 estrellas si acaba con más del 60% de la vida y máximo 2 fallos en los minijuegos de debilidad y 1 estrella si tiene menos del 50% de la vida. Una vez que ha terminado el combate, Magreb comentará lo siguiente y se pasará al nivel 7 que también tiene que ver con la Taberna del Escupitajo Llameante.

- Es imposible... esto no puede estar pasando. ¿Qué trampa has usado? Conmigo habrás tenido suerte, pero espera a Zachary. Él te pondrá en tu sitio.
- **Nivel 7:** como bien ha ido anunciado el enemigo del nivel anterior, este séptimo nivel ocurrirá también en la Taberna del Escupitajo Llameante y el encargado de brindar el siguiente combate será Zachary, el mejor amigo de Magreb y novato del Clan Salamandra de este año. Por esta razón, será el personaje enemigo que aparezca y que comentará lo siguiente:
 - Nada, esto ha sido únicamente la suerte del principiante y que Magreb no es tan buen combatiente. Tiembla chaval, vas a sufrir de verdad ahora.

Comenzará el combate contra Zachary y se tratará de mostrar al jugador el resto de minijuegos para suplir las debilidades que faltaban. Mantendrá un estilo de juego similar al de Magreb, diferenciándose porque las debilidades que mostrará hacia el jugador serán la de veneno y la de ceguera. De esta forma, los hechizos mostrados serán todos de nivel 1 y, cuando las cosas estén acabando, alguno de nivel 2 tanto de ataque como de defensa. En caso de las debilidades mandará los estados de ceguera y veneno, como quedó estipulado.

Al igual que con el combate de Magreb, el jugador deberá de resolver estos minijuegos al menos 2 veces a lo largo de la partida. No obstante, también deberá continuar con el combate y una vez que termine, la puntuación quedará dividida de la siguiente manera: 3 estrellas si consigue acabar con 60% o más de vida y ningún fallo en los minijuegos de debilidades, 2 estrellas si acaba la partida con 45% o más de vida y 1 o 2 fallos en los minijuegos y 1 estrella si acaba la partida con vida por debajo de 45%. Tras terminar el combate y mostrar el resultado antes de llegar al mapa del modo historia aparecerá imagen completa.

- Primera escena: el protagonista quedará como una sombra en el lado inferior derecho de la imagen, mientras que en el resto se verá a Nigel apuntando a Magreb y Zachary en la Taberna del Escupitajo Llameante. Todo se mostrará con un travelling de derecha a izquierda mientras aparecen estos comentarios de Nigel:

- ¡Lo conseguimos! Mi amigo os ha dado una paliza a los dos, id a llorar a vuestro Lacert y que sepa que vamos más fuertes que nunca.

Tras ello se verá un comentario de Magreb hacia Nigel que dicta lo siguiente:

- Tenéis suerte de que hoy nos habéis pillado con un mal día, pero no sabéis donde os estáis metiendo. Esto es una guerra del Clan Salamandra contra vosotros.

Con la escena finalizada, todo se vuelve al menú del modo historia y se apunta hacia la Universidad Pseudo-Invisible, donde tendrá lugar el próximo nivel.

- **Nivel 8:** para este nivel se vuelve a la universidad y se tratará de un nivel para acercar un poco más las posibles mejoras durante el combate hacia el jugador, ya que no se habían tocado hasta ahora. De esta forma, el rival del protagonista será un personaje clave conocido como Saita, una estudiante de último año que ha escuchado las hazañas del protagonista y quiere ayudarle, la cual no pertenece a ningún clan. Cuando vaya a empezar el combate se mostrará esto como diálogo:

- Han llegado a mis oídos todas tus hazañas para ser un novato y tengo que alertarte de que aún te falta un detalle de lo más importante. Está bien poder defenderse y evitar los estados, pero inculcarlos y mejorar tu situación es de suma importancia. Con esto y un duro entrenamiento podrás callarle la boca al maldito Lance.

Se iniciará la pantalla del combate y se aparecerá un comentario por parte de Saita un momento antes. Básicamente este combate va a presentar al jugador los hechizos de mejora de forma que pueda aprender a cómo usarlos y las habilidades que tienen en combate. Además, reforzará el uso de las debilidades para poder elaborarlas durante el combate. Los comentarios de Saita serán los siguientes:

- Existen dos formas de mantener estados en un duelo entre varitas: mejorarse uno mismo o empeorar a tu rival. Conoces al dedillo lo que se sufre al emporar a tu rival, pero hay que saber lanzarlos y estar preparado con los empoderamientos de uno mismo. Pruébalos conmigo para que aprendas mejor a usarlos.

El jugador dispondrá de hechizos de debilidades y de mejoras. Deberá realizar 3 hechizos con éxito de cada tipo para poder pasar el nivel. Una vez que haya terminado 3 de una de las dos categorías, Saita mostrará este mensaje por pantalla:

- Muy bien, ya has acabado una de las tareas, solo te falta completar la otra y ya podrás ser un duelista en toda regla.

Con ese último mensaje, el jugador deberá de terminar el nivel ejecutando los hechizos que le falten. Al terminar, se mostrará la puntuación por pantalla la cual será de 3 estrellas si se consigue realizar todos los hechizos con éxito, de 2 estrellas si se acumulan al menos 2 fallos y de 1 estrella si se superan los 2 fallos. Antes de terminar con el nivel otro cuadro de texto de Saita se mostrará por pantalla:

- Ahora sí, ahora si estás preparado. Si me lo permites creo que ahora te va a tocar demostrarme que has aprendido bien la lección.

- **Nivel 9:** este nivel sigue transcurriendo en la universidad, ya que se va a tratar de un combate en toda regla, pudiendo usar conjuros de más calibre. Básicamente hasta este momento el jugador solo ha dispuesto de los conjuros base y ahora puede tener a su disposición los de un nivel superior, es decir, los que son un poco más complejos, gracias a las enseñanzas de Saita. De esta forma, se enfrentará a ella con todo por lo que el enemigo que aparecerá en el nivel será ella y su comentario será el siguiente:

- Teniendo en cuenta ya todo lo que sabes, es el momento de que me demuestres que vamos a ir a por todas en el próximo torneo y acabarás con Lacert.

Se inicia el combate con la situación habitual y se observa que el rival es Saita y que pronuncia el siguiente mensaje:

- Adelante, no te cortes ve con todo que yo tampoco me voy a cortar.

Comienza el combate y se tratará de un combate habitual entre ambos personajes, siendo Saita una inteligencia artificial media que usa hechizos de nivel 2 de forma más recurrente que hasta ahora. El combate terminará cuando uno de los dos haya terminado, siendo un fracaso si pierde el jugador y una victoria si pierde Saita. En el momento de resolver la puntuación el jugador obtendrá 3 estrellas si consigue terminar el nivel con más del 65% de la vida, 2 estrellas si termina con más de 45% de vida y 1 estrella si acaba con menos del 45%. Al acabar se difuminará todo y dará acceso a una escena.

- Primera escena: se observa al protagonista como si fuera una sombra en la esquina inferior izquierda y se realiza un travelling hacia la derecha. Lo que la escena muestra es a Nigel victorioso en uno de los lados y Saita sentada en el suelo sonriendo. Los mensajes que aparecerán por pantalla vendrán por parte de Saita:

- ¡Lo has hecho estupendamente! Todavía queda mucho trabajo, pero esto es un gran paso. Entrena conmigo durante este tiempo y te prepararé para el Torneo del Mago de la Varita de Hierro.

Nigel contesta ante esta frase que menciona Saita, como si contestase en nombre de los dos:

- Di que sí, estaremos completamente listos y daremos caña a ese Lacert.

Lo último lo mencionará Saita, de forma que se terminará todo con su diálogo y se volverá al menú del mapa del modo historia:

- Una cosa está clara, tendremos que ver todo tipo de magos, así que nos reuniremos en la Taberna del Escupitajo Llameante para poder entrenar. Aquí en la escuela no está bien visto entrenar así.

- **Nivel 10:** para este décimo nivel del modo historia se enfocará la atención en la Taberna del Escupitajo Llameante, pero antes de que pueda aparecer el nivel seleccionable, un cuadro de texto de Saita aparecerá refiriéndose al jugador.

- Si tenemos que estar preparados para el torneo, hay que saber cómo juegan nuestros rivales. ¿Conocéis los clanes que hay en la universidad?

Nigel responde a Saita en el siguiente comentario:

- Por ahora solo nos hemos encontrado con el Clan de la Salamandra y ese maldito Lacert.

Saita responderá a Nigel y al protagonista, haciendo gala de los diferentes clanes que hay en la Universidad Pseudo-Invisible y después se comenzará a ver al enemigo del próximo nivel:

- Quizás habéis empezado muy fuerte. Efectivamente el Clan de la Salamandra es uno de los cuatro que existen. Ya sabéis que tipo de calaña se mueve ahí, pero es importante que sepáis los otros que puede haber.
- En primer lugar, el Clan del Búho, de los más sabios y benévolos entre los clanes. Destacan mucho por su magia defensiva, ya que controlan hechizos de lo más antiguos.
- Tras ellos viene el Clan de la Pantera, aquí residen los grandes deportistas que usan la magia para potenciarse y mejorar su estado físico. Muy conocidos por su forma de potenciarse. No obstante, tenemos de todo tipo de individuos.
- Y por último, y el clan que nos interesa hoy, el Clan del Ratón, quienes destacan por sus actividades de debilidad hacia los rivales en los duelos. Si pueden hacer harán trampas y jugarán todo lo que puedan en tu contra. No son muy fuertes en ataques normales, pero te irán minando.
- ¿Por qué te digo todo esto? Muy fácil, hay que conocer la estrategia del enemigo para los diferentes combates y conocer y saber enfrentarse a estos clanes es esencial para el torneo. Por eso hoy lucharás contra un gran duelista del Clan del Ratón.

Ahora ya se deja ver el cuadro del nivel 10 con el enemigo de este nivel que no es otro que el miembro del Clan del Raton: Rendall. Se trata del tercer mejor miembro del clan para los duelos de varitas, quien comentará lo siguiente:

- Vaya vaya, ¿quieres probar tu nivel conmigo? Bueno, Saita ha hablado muy bien de ti, por lo que habrá que ver cómo aguantas todas mis debilidades.

Comienza el combate contra Rendall, el cual se ejecuta como un combate más. El enemigo tiene hechizos de nivel 2, pero usa mayor cantidad de cartas de debilidades, mientras el jugador no tenga una debilidad activada. La partida terminará cuando uno de los dos esté a 1 de vida. Cuando termine el combate, se mostrará la puntuación, la cual será de 3 estrellas si el jugador ha acabado con 70% o más de vida, de 2 estrellas si el jugador acaba con 50% o más de vida y de 1 estrella si acaba con menos del 50% de vida. Al acabar el combate, antes de pasar al mapa del modo historia, si el jugador ha ganado, mostrará este mensaje de Rendall:

- Parece que Saita tiene todo puesto sobre ti... y no le falta razón. Chaval, me gusta tu potencial y recuerda que siempre que puedas merma a tu rival.

- **Nivel 11:** como ocurría con anterioridad, pero esta vez enfocando a la universidad, aparecerá, antes de que salga el cuadro del nivel, saldrá un comentario de texto de Saita, indicando lo siguiente:

- Vale, con el Clan del Ratón lo has hecho muy bien, pero vamos con la buena defensa. Ahora nos toca venir a la universidad y hacerlo a escondidas, pero tenemos que visitar a Vivian. Es una alumna muy aventajada del Clan del Búho y seguramente nos ayuda a que comprendas su modo de lucha.

Con ello comentado, aparecerá el cuadro del nivel donde aparece Vivian, la cual indicará el siguiente mensaje antes de poder ejecutar la partida:

- Sí... bueno... es verdad que yo soy bastante buena jeje, y voy a tratar de presentarme este año, pero le he prometido a Saita que no te lo iba a poner fácil. ¡Prepárate!

Tras esto comenzará el combate contra Vivian, el cual será muy similar al caso anterior, ya que todos los hechizos podrán ser de nivel 2, pero usará muchos más hechizos de defensa. El combate finalizará en el momento en que uno de los dos alcance 1 de vida y mostrará la puntuación del jugador por pantalla, en caso de haber ganado. La puntuación será de 3 estrellas si la vida es igual o superior a 70%, de 2 estrellas si la vida es mayor a 50% y de 1 estrella si la vida es inferior a 50%. Tras finalizar, aparecerá un mensaje de Vivian por pantalla:

- Este año va a haber nivel en el torneo, desde luego. Si todos los novatos vienen con tu potencial, vamos a tenerlo complicado el resto... jeje. ¡Mucho ánimo!

- **Nivel 12:** para este nivel se vuelve a trasladar a la Taberna del Escupitajo Llameante, ya que el protagonista deberá enfrentarse a un representante del último clan que falta: el Clan de la Pantera. Antes de que aparezca el cuadro del nivel, Saita comentará el siguiente mensaje por pantalla:

- Vale, solo falta que veamos al Clan de la Pantera a groso modo y sepas cómo funcionan. Aquí vas a ver a Turk, es un prometedor atleta que tiene bastante futuro en el duelo de varitas, además de usar muy bien los hechizos para fortalecerse. Ten cuidado con él porque parece menos de lo que es y no suele hablar mucho.

Con esas palabras, se muestra el cuadro de nivel por pantalla, donde se puede ver el retrato de Turk. Dicho personaje comentará lo siguiente antes de empezar la partida:

- Demuéstrame lo que dice Saita.

Comienza el combate y se observa el mismo esquema que en los dos niveles anteriores. El enemigo tendrá hechizos de nivel 2 y tendrá más uso de hechizos de potenciación hacia sí mismo. La partida acabará cuando uno de los dos tenga 1 de vida. Si el jugador se alza victorioso aparecerá la pantalla de resultado con 3 estrellas si acaba con 60% o más de vida, con 2 estrellas si acaba con 40% o más de vida y con 1 estrella si acaba con menos del 40% de la vida. Una vez acabado el combate, Turk comentará lo siguiente antes de pasar al siguiente nivel.

- Que gran combate.

En el momento en que alcance el mapa del modo historia, Saita comentará lo siguiente por pantalla:

- Bueno, esto es en lo que nos vamos a mover, por lo que hay que entrenar duro para el torneo, sabiendo todo esto, así que ¡a entrenar!

Con este nivel conseguido, se desbloquearán algunos de los hechizos de nivel 3 para que el jugador pueda tener acceso a ellos en sus mazos. Antes de poder seleccionar el nuevo nivel, se mostrará un fondo negro con un cuadro de texto no dicho por nadie, sino por un narrador:

- Desde ese momento, nuestro protagonista comenzaría a entrenar duramente, ahora que ya conocía todos los entresijos de los diferentes clanes. El día del torneo estaría a punto de llegar.

- **Nivel 13:** se desbloquea un nuevo escenario dentro del mapa del modo historia, ya que comienza el Torneo del Mago de la Varita de Hierro. De esta forma, la cámara se traslada hacia allí, pero antes de que se pueda ver el cuadro del siguiente nivel, Saita comentará lo siguiente:

- El día clave ha llegado. Ya hemos pasado de grupos y ya solo falta la clasificatoria. Sabes lo que tienes que hacer, hemos entrenado duro. ¡Son tuyos!

Una vez comentado eso último se muestra el cuadro del nivel, donde se puede ver al líder del Clan del Búho. El protagonista se encuentra en cuartos de final del torneo y su rival no es otro que el líder de dicho clan, conocido como Ostracis. Se trata de un individuo de lo más solitario, pero comentan que su nivel podría llegar a ser el mismo que el de Lacert. Antes de comenzar la batalla comentará lo siguiente:

- Es una sorpresa ver a un novato tan avanzado para ser su primer torneo. Sería una lástima que gracias a una buena defensa no pudieras avanzar más, ¿verdad?

Comienza el combate contra Ostracis, uno de los tres últimos retos del jugador para conseguir terminar la historia. Sin duda alguna, el enemigo utilizará todo hechizos de nivel 2 y aumentará la frecuencia de hechizos de tipo de defensa. Una vez que su vida se encuentre en 50% o por debajo, los hechizos que usará de defensa serán de nivel 3. La partida acabará cuando uno de los dos participantes tenga 1% de vida. En el caso de ser el jugador principal el que se alza victorioso aparecerán los resultados por pantalla, los cuales serán de 3 estrellas si ha terminado la partida con 60% o más de vida, 2 estrellas si ha terminado con 40% o más de vida y 1 estrella si tiene menos del 40% de vida. Al acabar Ostracis comentará lo siguiente:

- Mis felicitaciones, eres un duelista de primera. Espero que te alces victorioso. No había disfrutado tanto desde hacía tiempo.

- **Nivel 14:** sigue el torneo del protagonista y toca las semifinales, por lo que el final del título está cada vez más cerca. Antes de continuar con la pantalla del nivel, vuelve el comentario rutinario de Saita:

- Muy bien, lo estás haciendo genial. El siguiente es el líder del Clan de la Pantera. Ya le conoces. Sí se trata de Turk. En su momento no te lo quise decir, pero me hizo el favor de servir como ejemplo aquel día. Hoy te enfrentarás de verdad a él, así que ándate con cuidado que va completamente en serio.

De esta forma, cuando termina el comentario se observa el cuadro del nivel con el retrato de Turk, el miembro del Clan de la Pantera, quien hará el siguiente comentario antes del combate:

- En efecto, volvemos a encontrarnos. No voy a ser tan blando como la otra vez, novato.

El combate entre los dos personajes comienza y se tratará de uno muy similar al anterior, ya que los hechizos del rival serán de nivel 2, predominando los hechizos del tipo de potenciadores y usando hechizos de nivel 3 cuando le quede menos del 50% de la vida. La partida acabará cuando uno de los dos personajes tenga 1% y, en caso de que se trata del jugador, obtendrá una puntuación de 3 estrellas si termina el combate con 60% o más de vida, de 2 estrellas si termina el combate con 40% o más de vida y de 1 estrella si termina con menos del 40% de vida. Antes de pasar otra vez al mapa del modo historia, como es costumbre, el enemigo dirá las siguientes palabras:

- Ahora solo te queda un paso más y los dos sabemos de quién se trata. Acaba con él, te lo mereces.

- **Nivel 15:** este nivel supone el final del videojuego, ya que se trata del enfrentamiento final, es decir, uno de los más difíciles del videojuego. Antes de que aparezca el cuadro del nivel, Saita realizará su último comentario, acompañado de uno de Nigel.

- ¡Estoy muy orgullosa de ti! Esta es la verdadera prueba de fuego. Ha llegado el momento de que te vengues de ese estúpido Lacert.
- ¡¡Sí!! Conseguirás todo lo que te quitó y le darás su merecido. ¡Cuento con ello!

Una vez comentado el último diálogo realizado por Nigel, aparece el cuadro de este nivel con el retrato de Lacert, el cual comenta lo siguiente:

- Creo que tu fantasía debe llegar a su final. Si lo de nuestro primer encuentro te pareció un infierno, espera y verás lo que te espera aquí.

Comienza el combate contra el enemigo final, el nivel más complicado de todo el modo historia. Lacert usará en todo momento hechizos de nivel 3 y será cuando le quede 40% de vida o menos que aumentará su velocidad y la frecuencia en que lanza hechizos de ataque. El combate acabará cuando uno de los dos contrincantes alcance 1% de vida. Si esto ocurre y es el jugador el que se alza victorioso, aparecerá por pantalla un resultado de 3 estrellas si se acaba el nivel con 50% o más de vida, 2 estrellas si se acaba con 40% o más de vida y 1 estrella si se acaba con menos de 40%. Al acabar el combate Lacert realizará el siguiente comentario:

- No puede ser... Un novato ha acabado conmigo... con el emblema del Clan de la Salamandra...

Tras este último comentario dará lugar a dos escenas:

- Primera escena: se ve el Torneo del Mago de la Varita de Hierro con una sombra que representa al protagonista en la izquierda y un Lacert destrozado en el centro, mientras el resto de personas del evento están celebrándolo. Aparece un mensaje del narrador por pantalla que indica lo siguiente: “Así fue como nuestro protagonista consiguió revertir todos sus sufrimientos y demostró que con esfuerzo y perseverancia todo se puede llegar a conseguir. Esto solo ha sido su primer año en la Universidad Pseudo-Invisible, ¿qué le deparará el futuro?”.
- Segunda escena: tras un difuminado en negro de la escena anterior aparece un fondo negro con la palabra FIN. Una vez se deje un breve periodo de tiempo, se mostrarán los créditos del videojuego y llevará al jugador al menú principal.

Con el modo historia terminado, el jugador podrá volver a él siempre que quiera y volver a jugar cualquiera de sus niveles.

8- HOJA DE RUTA DE DESARROLLO

1- **Hito 1. Introducción a la petición**

- **Mecánicas:** Minijuegos y Hechizos **10/10/21**
- **Arte:** Diseño y visualización general + Diseño básico de interfaces **10/10/21**
- **Programación:** Interfaz responsiva en distintos navegadores y dispositivos **10/10/21**

2- **Hito 2. Desglose de la idea principal**

- **Mecánicas:** Modos de juego **15/10/21**
- **Arte:** Diseño de enemigos + Hechizos base **20/10/21**
- **Programación:** Implementar plantillas para cada modo de juego **20/10/21**

3- **Hito 3. Especificaciones de modos de juego**

- **Mecánicas:** Diseño de modo historia **24/10/21**
- **Arte:** Diseño de hechizos añadidos **29/10/21**
- **Programación:** Implementar sistema de combate **29/10/21**

4- **Hito 4. Retoques específicos**

- **Mecánicas:** Pulir mecánicas **29/10/21**
- **Arte:** Pulir arte **30/10/21**
- **Programación:** Pulir programación **30/10/21**

5- **Entrega 1. Versión prototipo del juego**

- **31/10/2021 - Lanzamiento de la versión alfa**

6- **Hito 5. Modificaciones y desarrollo de ideas**

- **Mecánicas:** Especificación del modo historia y modificaciones en estrategias y ejecución del juego **10/11**
- **Arte:** Establecer la base para el diseño de personajes e interfaces **10/11**
- **Programación:** Perfeccionamiento de las mecánicas y transcurso del videojuego **10/11**

7- **Hito 6: Puesta en marcha para entrega**

- **Mecánicas:** Retocar detalles de GDD y modo historia **17/11**
- **Arte:** Refinar y completar diseños de interfaz y personajes **19/11**
- **Programación:** Refinar y testear el videojuego **20/11**

8- **Entrega 2. Versión jugable completa del juego**

- **21/11/2021 – Lanzamiento de la versión beta**

9- ENLACES DE INTERÉS

Analizando las diferentes redes sociales y formas de promover el producto, se dejan, a continuación, cada uno de los lugares en los que trataremos de promover el título.

- **Twitter:**

https://twitter.com/fire_meatball

- **Instagram:**

<https://www.instagram.com/firemeatballgames/>

- **YouTube:**

<https://www.youtube.com/channel/UCUkciGnbBmNsm25XCVQhqtA>

- **Itch.io:**

<https://fire-meatball-games.itch.io/spellers>

- **GitHub:**

<https://github.com/Fire-Meatball-Games/Spellers>

- **Portfolio:**

<https://fire-meatball-games.github.io>

10- POST-MORTEM

Con el fin de poder analizar correctamente los puntos fuertes y débiles que se han tenido a lo largo de la progresión de la práctica, se ha decidido realizar un documento de post-mortem de la primera sección de la misma. De esta forma, desglosando cada uno de los post-mortem de los integrantes, se quedarán definidos uno a uno, con una misma estructura.

1. Schair Álvarez Maniega

a. Valoración personal

Cosas buenas: partiendo de que la base conceptual del juego y la motivación personal que supone para mí dicha idea, lo cual me resulta de catalizador para aportar al grupo, en general, creo que he sido capaz de mantener una buena comunicación haciendo las partes necesarias para el correcto desarrollo del proyecto hallándome en un rol que me resulta cómodo a la par que productivo. Considero que he conseguido también realizar mi parte del trabajo de forma eficaz, manteniendo los tamaños de los archivos al mínimo a la vez que aportando la mayor cantidad de opciones para que mis compañeros puedan llevar a cabo con la mayor facilidad posible su parte en conjunción con la mía.

Cosas malas: debido a mi situación académica y personal, no he podido tener tanta participación en reuniones o puestas en común, así como la falta de *commits* más paulatinamente, lo cual ha hecho que tenga que comunicarme más tarde con mis compañeros.

Mejoras: conseguir organizarme para poder asistir a más reuniones del grupo así como ir subiendo poco a poco el trabajo realizado en pequeños *commits* en lugar de hacer un par de ellos “grandes”.

b. Valoración grupal

Cosas buenas: en mi opinión, el grupo tiene una buena ejecución de tareas, todo el mundo tiene aportes, ideas y trabaja de forma consonante adecuándose a las circunstancias y el reto que plantea esta práctica. Además, la división y repartición de tareas me parece que está muy bien equilibrada y predispuesta, centrándose cada integrante en algo que le gusta, maximizando la calidad del resultado dentro de las limitaciones computacionales que se nos presentan. En resumidas cuentas, considero que se puede trabajar muy bien y obtener un buen resultado con este equipo.

Cosas malas: prácticamente ninguna cosa mala a señalar a nivel general con el equipo. Quizá, a nivel temporal, ha habido algunos valles en el desarrollo del proyecto, lo cual, evidentemente, aunque haya sucedido y afecta al equipo, es comprensible teniendo en cuenta las circunstancias de cada integrante (asignaturas, trabajo, etc).

Mejoras: intentar mantener una constancia en el trabajo, yendo más progresivamente para evitar que algunos integrantes tengan que esperar o apresurarse a hacer sus partes en el desarrollo.

2. Sergio Benítez Vicente

a. Valoración personal

Cosas buenas: desde el comienzo de la práctica de la asignatura la implicación ha sido absoluta, tratando de poder elaborar, en la medida de lo posible, cualquier elemento que hiciera falta. Con todo y con eso he podido desempeñar uno de los roles con los que me siento más cómodo, realizando implicaciones diarias y modificaciones en todo momento. Además de ello, el concepto que conseguí forjar ha sido muy provechoso y que se ha visto enormemente enriquecido por la aportación de los compañeros. Gracias al trabajo diario se ha conseguido elaborar algunos elementos claves de las mecánicas y el concepto del videojuego, de forma que en futuras entregas pueda llegar a elaborar aspectos de otros ámbitos.

Cosas malas: a la hora de poder organizar y preparar mejor la gestión del proyecto, no he conseguido utilizar de la misma forma que mis compañeros algunas de las herramientas destinadas a ello. Esto ha podido generar algo de confusión, además de no poder colaborar en otros aspectos diferentes al que tengo a mi cargo, para liberar de carga al resto de compañeros.

Mejoras: tratar de sacar algo más de tiempo y gestionarlo mejor para poder trabajar no solo en un ámbito de trabajo. No por ser el director de mecánicas debo dejar de lado otros aspectos y tratar de prestar más atención a la parte de organización y gestión del proyecto, con el fin de que no se puedan provocar más confusiones.

b. Valoración grupal

Cosas buenas: todo el equipo ha estado trabajando en una única dirección y eso ha conseguido un resultado con el que hemos podido estar más contentos. Desde el comienzo todos comenzamos con una idea muy similar, algo que no ha dificultado el progreso de la práctica, por lo que se ha conseguido obtener una alpha a tiempo y cumpliendo con los elementos establecidos.

Cosas malas: si tuviera que coger alguna pega del trabajo realizado para esta alpha, quizás sería el aumento de las reuniones grupales, ya que hemos podido disfrutar de menos de las que esperábamos para solucionar algunos problemas que generaban confusión. Si a esto se le añade un uso de las herramientas de organización algo caótico, da lugar a que haya podido haber confusiones, pero que se han resuelto rápido, de ahí que si se tiene que sacar una conclusión negativa sea esta.

Mejoras: como ya he ido anunciando, no se puede decir que en la forma de trabajar hayamos tenido muchos problemas, ya que hemos organizado equitativamente el trabajo y todos han estado aportando su parte. Si hubiera que indicar algo sería un aumento de las reuniones y una mejor concepción de los trabajos que van a realizar cada uno de los miembros, además de una mejor gestión de las herramientas destinadas a ello.

3. Rafael Castillo Muñoz

a. Valoración personal

Cosas buenas: A pesar de que la versión alfa solo disponía del logotipo y título del juego como pieza de arte acabada, la calidad del mismo es muy alta. El trabajo realizado para esta primera versión es muy bueno y se espera mantener el nivel para entregas posteriores.

Cosas malas: El juego fue entregado sin apenas arte. Esto fue debido principalmente a que se comenzó a trabajar en este demasiado tarde en el desarrollo del proyecto. Se esperó primero a tener una visión global del juego y sus puntos principales, comenzando demasiado tarde con el arte.

Mejoras: En próximas entregas se intentará comenzar mucho antes con el trabajo para disponer de un juego con un buen acabado artístico y muchos más elementos atractivos para llamar la atención del jugador.

b. Valoración grupal

Cosas buenas: En el grupo de trabajo todo el mundo ayudaba a sus compañeros de equipo. En caso de necesitar cualquier cosa, siempre había personas dispuestas a echar una mano.

Cosas malas: La coordinación y organización ha dejado mucho que desear en distintos puntos antes de la entrega. A pesar de hacer muchas reuniones, estas se alargaban sin motivo aparente y en muchas ocasiones el tema inicial se desviaba hasta llegar incluso a no llegar a una conclusión al respecto.

Mejoras: Se debería intentar informar al resto de miembros del grupo acerca del trabajo realizado y a realizar en semanas siguientes.

4. Raúl Galán Castillo

a. Valoración personal

Cosas buenas: Creo que he trabajado bien en el diseño de juego al haber podido dividir la carga de trabajo con mis otros dos compañeros para generar buenas ideas y tener diversas opiniones. Eso se ve reflejado en la variedad de mecánicas que han ido surgiendo en este tiempo. Por otra parte estoy contento del aspecto que tienen las redes sociales y el recibimiento inicial social, con varios seguidores activos. Además he prestado ayuda en diversos aspectos que lo requiriesen.

Cosas malas: Creo que falta trabajo aún en el apartado de las redes sociales, son necesarias más entradas que, si bien se han visto limitadas por la falta inicial de contenido visual, podría haber pensado más contenido independientemente de este contenido.

Mejoras: Para la siguiente entrega quiero centrarme en ayudar en otros aspectos ya que por parte del diseño de juego el trabajo va a ser mucho más reducido. Además espero disponer de más material e ideas para las redes sociales, y darle más actividad para preparar la salida de la beta y del juego general con algo de expectación.

b. Valoración grupal

Cosas buenas: Creo que el equipo funciona muy bien, ha habido muy buen ambiente entre todos los integrantes y considero que hemos hecho un buen trabajo general. Las ideas han sido bien recibidas cuando eran buenas y fácilmente corregibles cuando se presentaba algún problema. Todos hemos ayudado cuando ha hecho falta, independientemente de si entraba en nuestro ámbito o no.

Cosas malas: Creo que hay muy pocas pegas en general por no decir que apenas hay. Ha habido algún momento de inactividad en algún ámbito pero se ha sabido corregir bien. Puede que se requiera más ayuda en algunos otros ámbitos de cara a la presentación de la beta.

Mejoras: Para la siguiente entrega va a hacer falta bastante contenido artístico así que considero que hará falta reorganizar a los roles que tengan menos actividad a partir de ahora para ayudar en el arte que sea necesario, como sobre todo las animaciones.

5. Marcos Montero Domínguez

a. Valoración personal

Cosas buenas: Creo que he desarrollado correctamente mi función en la programación de las interfaces del juego, tanto en la parte de diseño como de implementación de estas. También creo que he ayudado en la fase más temprana del proyecto a la hora de aportar ideas o de mejorarlas.

Cosas malas: Creo que no he sido constante en el desarrollo de mi trabajo, con momentos en los que trabajaba más que en otros, pudiendo así desajustar la cadena de trabajo de mis compañeros. Además no he sabido cómo ayudar a mi compañero en la implementación de la jugabilidad, queriendo ayudar en esa parte ya que posee una mayor carga de trabajo.

Mejoras: Para las próximas entregas me gustaría seguir trabajando en las interfaces para mejorar el apartado visual y que así sean más “amistosas” y atractivas para el usuario. Además me gustaría apoyar a mi compañero que está programando la parte jugable.

b. Valoración grupal

Cosas buenas: Se ha generado un muy buen ambiente en el grupo. Todos hemos trabajado por y para el proyecto, sin importar de quien fuera una idea.

Cosas malas: A la hora de coordinarnos no siempre hemos empleado las herramientas que habíamos destinado para ello, sobre todo para saber qué estábamos haciendo cada uno en cada momento.

Mejoras: Se podrían hacer más reuniones, sobre todo de coordinación más que de toma de decisiones, para así facilitar el trabajo en equipo.

6. Yago Navarrete Martínez

a. Valoración personal

Cosas buenas: El sistema de monetización ideado quedó cerrado y adaptado a un escenario realista en que el juego saliese al mercado.

La idea base del juego y escalabilidad del concepto han dado mucho juego durante el desarrollo y se adaptan perfectamente a los requerimientos del proyecto.

Desde el punto de vista de scrum master, estoy orgulloso del ambiente de trabajo que se genera durante las reuniones del grupo.

Cosas malas: El sistema de combate presentado para la primera versión del juego es demasiado sencillo. El hecho de haber centrado mi trabajo en abarcar aspectos de diseño del juego que no iban a poder entrar en esta entrega fue un error. En lugar de eso, se debería haber enfocado el esfuerzo en diseñar cartas interesantes que poder incluir directamente en la primera versión del juego.

Otra tarea que resultó inútil fue diseñar un sistema inicial de dificultad de lanzamiento de hechizos, basado en la longitud de su nombre. Todo ese trabajo se terminó descartando, al rediseñar por completo el sistema de combate manteniendo solo las bases.

En el Trello empezamos definiendo hitos para cumplir en plazos fijos de tiempo. No obstante se olvidó por completo el propósito del mismo, y pronto dejó de estar actualizado.

Mejoras: Para próximas entregas se debería centrar el trabajo en aspectos prioritarios del título para evitar realizar tareas que posteriormente vayan a ser descartadas.

Se debería modificar el funcionamiento de las cartas para dar una mayor profundidad al sistema de combate, más centrado en el uso de escudos como mecánica clave del juego.

En posteriores entregas se tratará de prestar más atención a la herramienta de trabajo ágil.

b. Valoración grupal

Cosas buenas: Los contenidos presentados en la versión alfa muestran perfectamente las bases del juego. Aunque apenas las desarrolla, sí que hace un gran trabajo mostrando el sistema fundamental del juego y como se jugaría cada combate.

Cosas malas: Hubiese quedado una mejor entrega si se hubiesen añadido elementos artísticos. Al final solo se pudo incluir el título final del juego para esta versión.

A pesar de realizar multitud de reuniones a lo largo del plazo muchas de estas se centraban en tratar de manera grupal aspectos poco prioritarios del trabajo a realizar.

Mejoras: Se debería priorizar indicar en las reuniones el trabajo realizado y a realizar por cada uno de los miembros del equipo, para así tener actualizada la visión global del estado del proyecto.

7. Alejandro Orejudo Fraile

a. Valoración personal:

Cosas buenas: El trabajo ha sido constante a lo largo del tiempo de desarrollo implementando las distintas mecánicas del juego. La comunicación con el equipo de diseño de juego y arte ha sido constante, igual que la colaboración con mi compañero dentro del equipo de programación.

Cosas malas: La planificación inicial de las tareas que debía realizar durante el periodo del alfa ha sido bastante mala, comenzando a desarrollar aspectos secundarios del juego como el control de la cámara o el sistema de inputs, en lugar de centrarme en las mecánicas Core del juego desde el comienzo.

Mejoras: Realizar una planificación durante los primeros días de la etapa y dividir por prioridades los distintos elementos a incluir en el juego, para repartir el trabajo y establecer unos tiempos más concretos para desarrollar cada elemento, y para poder descartar más fácilmente detalles en caso de falta de tiempo.

b. Valoración de grupo:

Cosas buenas: La planificación y división de tareas estaba clara desde el comienzo del desarrollo. Finalmente se logró terminar una versión alfa funcional.

Cosas malas: El trabajo ha sido desigual a lo largo del tiempo, habiendo equipos que trabajaron más al principio y otros al final. En algunos momentos hubo errores por no saber en que estábamos trabajando cada uno. La mayor parte del arte no estuvo lista para la entrega del alfa y varias funciones del juego tuvieron que posponerse o eliminarse.

Mejoras: Comunicar constantemente en que está trabajando cada miembro del equipo y cuando estima que terminará su tarea mejorando el uso del tablero de Trello y GitHub.