

Concepto de Once Upon a Mage*

Indice

1. Introducción	3
2. Visión	3
3. Género	3
4. Mecánica de juego	3
Mecánicas Generales	3
Mecánicas Específicas por Sendero Mágico	4
5. Caraterísticas	6
6. Ambientación	7
7. Historia	7
8. Público Objetivo	9
9. Plataforma Objetivo	9
10. Tecnologías y Herramientas	9
11. Bocetos	9

1. Introducción

El propósito de este documento es presentar los conceptos fundamentales y las motivaciones del proyecto de videojuego titulado Once Upon a Mage (OUM).

OUM es una obra inspirada en el manhwa "Infinite Mage (무한의 마법사)", escrito por Kimchi Woo y kiraz (REDICE STUDIO) e ilustrado por Aditi & Themis, así como en otros mangas y manhwas que exploran la fascinante fusión de los géneros de la ciencia ficción y la magia.

2. Visión

OUM es un juego de rol y acción en 2D para un solo jugador. En un mundo asolado por la oscuridad, tu misión es enfrentar a hordas de enemigos y superar desafíos implacables para desentrañar la verdad oculta que subyace en tu realidad.

Controlas a un mago dotado de la habilidad de manipular el maná que fluye por la naturaleza, con el objetivo de convertirte en el hechicero más poderoso. Tu personaje no sólo poseerá un vasto repertorio de habilidades para el combate y la defensa, sino que también podrá personalizar su camino a través de un profundo sistema de progresión. Deberás elegir sabiamente qué habilidades desbloquear y cuáles mejorar, ajustando tu estilo de juego a cada situación y forjando tu propio destino en la batalla final contra las fuerzas del mal.

3. Género

Es un juego de estrategia, pixel art, RPG Roguelike, con influencia en juegos como Hollow Knight, Wizard of Legends, Hogwarts Legacy, entre otros.

4. Mecánica de juego

Mecánicas Generales:

- Generación Aleatoria: Cada partida presentará un diseño de niveles, distribución de enemigos, ubicaciones de tesoros y encuentros con jefes generados de forma procedural para garantizar una experiencia de juego única en cada sesión.
- Progresión Roguelike: La muerte del personaje resulta en la pérdida de objetos, equipamiento y la mayoría de las habilidades temporales adquiridas durante la partida. No obstante, el jugador obtendrá una divisa permanente que puede ser utilizada para adquirir mejoras duraderas, como nuevos nodos en el árbol de habilidades y equipamiento inicial, en un hub central.
- Enemigos y Facciones: Los encuentros se dividen en dos tipos principales de facciones enemigas:
 - Ejército del Rey Demonio: Se caracteriza por su superioridad numérica y encuentros de combate directo, centrados en el uso de la fuerza bruta.
 - Cultos Antiguos: Utilizan la magia de rituales y trampas, priorizando el combate estratégico y el control del área.

Mecánicas Específicas por Sendero Mágico:

El sendero elegido al inicio del juego define el estilo de juego, el árbol de habilidades y las interacciones con el mundo.

1. **Logoi-tecnia**, este sendero se enfoca en el combate rápido y la versatilidad.

- Árbol de Habilidades: Se centra en la velocidad de lanzamiento y la reducción del consumo de maná. Permite desbloquear hechizos que pueden ser combinados en

cadenas para aumentar el daño, así como habilidades que mejoran la movilidad del personaje.

- **Mecánica de Combate:** El juego recompensa el movimiento constante y la agresión. El jugador puede lanzar una ráfaga de hechizos mientras esquiva ataques. Un sistema de "cadena de conjuros" incentiva el lanzamiento continuo para obtener bonificaciones de daño o efectos adicionales.
- **Progresión de Equipamiento:** Las tiendas ofrecerán varitas y artefactos que aumentan la velocidad de lanzamiento y la eficiencia del maná, permitiendo un ritmo de juego aún más dinámico.

2. **Grafomancia**, este sendero se enfoca en la planificación y el control de área.

- **Árbol de Habilidades:** Permite desbloquear nuevos sellos y runas, así como aumentar el tamaño y la cantidad de efectos que se pueden agregar a un círculo. Una rama del árbol se enfoca en reducir el tiempo de lanzamiento para una mejor adaptación al combate.
- **Mecánica de Combate:** El juego premia la estrategia. El jugador puede preparar el campo de batalla con trampas y barreras antes de iniciar un enfrentamiento. Los sellos deben ser "cargados" para liberar su máximo poder, lo que añade un componente de riesgo y recompensa.
- **Progresión de Equipamiento:** Las tiendas proporcionarán tomos con nuevos patrones de sellos y tiza mágica para acelerar la creación de los círculos mágicos, permitiendo un juego más táctico.

3. **Teúrgia**, este sendero se enfoca en el riesgo y la obtención de habilidades únicas.
- **Árbol de Habilidades:** Cada rama del árbol representa un pacto con una entidad específica. El jugador puede especializarse en una sola entidad o diversificar sus pactos para obtener una amplia gama de habilidades.
 - **Mecánica de Combate:** Las habilidades obtenidas a través de un pacto no consumen maná. Sin embargo, su uso aumenta un medidor de "Favor", que si se agota, puede resultar en consecuencias negativas, como una maldición o la pérdida temporal de esa habilidad. Sistemas de ofrendas o rituales pueden restaurar el favor.
 - **Progresión de Equipamiento:** Las tiendas ofrecerán reliquias y ofrendas que fortalecen el vínculo con las entidades, reducen los efectos negativos de los pactos o desbloquean el camino a nuevos seres.

5. **Caraterísticas**

- **Combate Roguelike:** El juego se centra en el combate en mazmorras generadas proceduralmente. Cada partida ofrece un diseño de niveles, distribución de enemigos y ubicaciones de tesoros únicos, lo que garantiza una experiencia de juego impredecible en cada sesión.
- **Muerte Permanente:** La derrota resulta en la pérdida de objetos, equipamiento y la mayoría de las habilidades temporales adquiridas. Sin embargo, el jugador mantiene mejoras y recursos que le permiten fortalecer al personaje para futuras partidas.
- **Enemigos y Facciones:** Los desafíos se presentan a través de dos facciones principales:

- El Ejército del Rey Demonio: Una fuerza que se enfoca en el combate directo, la fuerza bruta y la superioridad numérica.
- Los Cultos Antiguos: Grupos que utilizan magia de rituales, trampas y control del área para un combate más estratégico.
- Senderos Mágicos: Al inicio, el personaje es asignado a uno de los tres senderos mágicos principales: Logoi-tecnia, Grafomancia o Teúrgia. Esta elección es permanente y define el estilo de juego.
- Árboles de Habilidades: Cada sendero cuenta con un árbol de habilidades único. Esto permite al jugador especializarse y adaptar su estilo de juego de acuerdo con las fortalezas de su sendero.
- Progresión y Mejoras: El juego incluye tiendas y organizaciones benevolentes donde el jugador puede adquirir mejoras para su equipamiento y habilidades. Estas mejoras ayudan a cubrir las debilidades inherentes de cada sendero, lo que brinda una sensación de progreso constante.
- Rejugabilidad: La combinación de senderos únicos, árboles de habilidades y la naturaleza Roguelike del juego ofrece una alta rejugabilidad, incentivando a los jugadores a explorar los tres caminos para dominar todas las mecánicas.

6. Ambientación

El entorno del juego es un mundo con construcciones de apariencia medieval pero con avances tecnológicos visto desde el progreso de la magia. Un espacio donde pareciera que estás atrapado en el tiempo pasado pero aún así tienes acceso a artefactos del futuro.

7. Historia

En este mundo, el don de la magia no es una simple habilidad, es un destino. Al nacer, cada ser es tocado por el maná, y el universo mismo teje su destino al asignarle uno de los tres caminos. Estos caminos no son elegidos, son inherentes; representan la esencia misma del poder que fluye en cada ser.

1. El Sendero de la Logoi-tecnia (Magia de la Palabra):

Este es el camino de los que nacen para ser rápidos y versátiles. Los logoi-técnicos son aquellos que entienden que el lenguaje no solo describe la realidad, la moldea. Para ellos, cada palabra es un comando de voz, una orden directa al universo que materializa la magia. Son los duelistas por naturaleza, capaces de invocar una ráfaga de hechizos en un abrir y cerrar de ojos, adaptando su poder a cada nueva amenaza. Sin embargo, su conexión con la magia es tan frágil como el aire que respiran; si su voz es silenciada, su magia se desvanece por completo.

2. El Sendero de la Grafomancia (Magia de los Símbolos):

El don de la Geometría Multiversal es para aquellos con mentes de arquitectos y estrategas. Ellos comprenden que los símbolos no son meros dibujos, sino planos que conectan con otras dimensiones. Para manifestar su poder, deben trazar matrices y sellos complejos, construcciones arcanas que acumulan una fuerza inconmensurable. Un solo sello puede arrasarse con una horda entera o proteger una fortaleza. Pero este poder no es inmediato; exige tiempo y paciencia. Un solo trazo en falso puede liberar una catástrofe. Son los guardianes de los rituales, pero también los más vulnerables en un ataque sorpresa.

3. El Sendero de la Teúrgia (Magia de los Espíritus/Invocaciones):

Este es el camino más peligroso y, para algunos, el más glorioso. Aquellos bendecidos con este don no manipulan el maná por sí mismos, sino que forjan un pacto con una conciencia

superior, una entidad etérea o un espíritu ancestral. Estos magos se convierten en un canal viviente de un poder que no les pertenece. A cambio de su devoción, reciben habilidades que desafían toda lógica y a menudo no tienen costo para su propia energía. Sin embargo, el precio de la magia es el control: si el pacto se rompe, su poder desaparece. Y si la entidad que te lo presta exige un precio, no puedes negarte.

Así como el universo te asigna tu camino, este te ata a él hasta el final de tus días. No hay marcha atrás, no hay cambio. A partir de ese momento, tu propósito es uno solo: perfeccionar tu don para enfrentar la oscuridad que amenaza con consumir al mundo. El viaje no será sencillo. El mal no es solo un rostro, no es un único Rey Demonio. Se manifiesta en innumerables formas, desde organizaciones sombrías que tejen sus complots en las sombras hasta cultos antiguos que desean ver el mundo arder. Cada uno de estos frentes representa un obstáculo que pondrá a prueba tu poder.

Pero no estás solo. El universo, al darte tu don, también te ha provisto de aliados. Habrá organizaciones de benevolencia que te tenderán la mano, gremios de magos que te ofrecerán conocimiento y templos que te darán refugio. Ellas te ayudarán a perfeccionar tu camino, a fortalecer tus habilidades y, lo más importante, a compensar las debilidades inherentes a tu sendero. Porque solo uniendo fuerzas, y aceptando que la grandeza se encuentra en la cooperación, podrás enfrentar la gran oscuridad.

8. Público Objetivo

9. Plataforma Objetivo

10. Tecnologías y Herramientas

11. Bocetos