



Héroe puede ser cualquiera, basta con dar el primer paso...

LF GAMES

Copyright © 2018 by LF Games

El manual está protegido por derechos de autor. Todos los derechos reservados. Que no puede completamente o en partes, copiar, fotocopiar o reproducir mediante cualquier medio electrónico sin previo consentimiento.

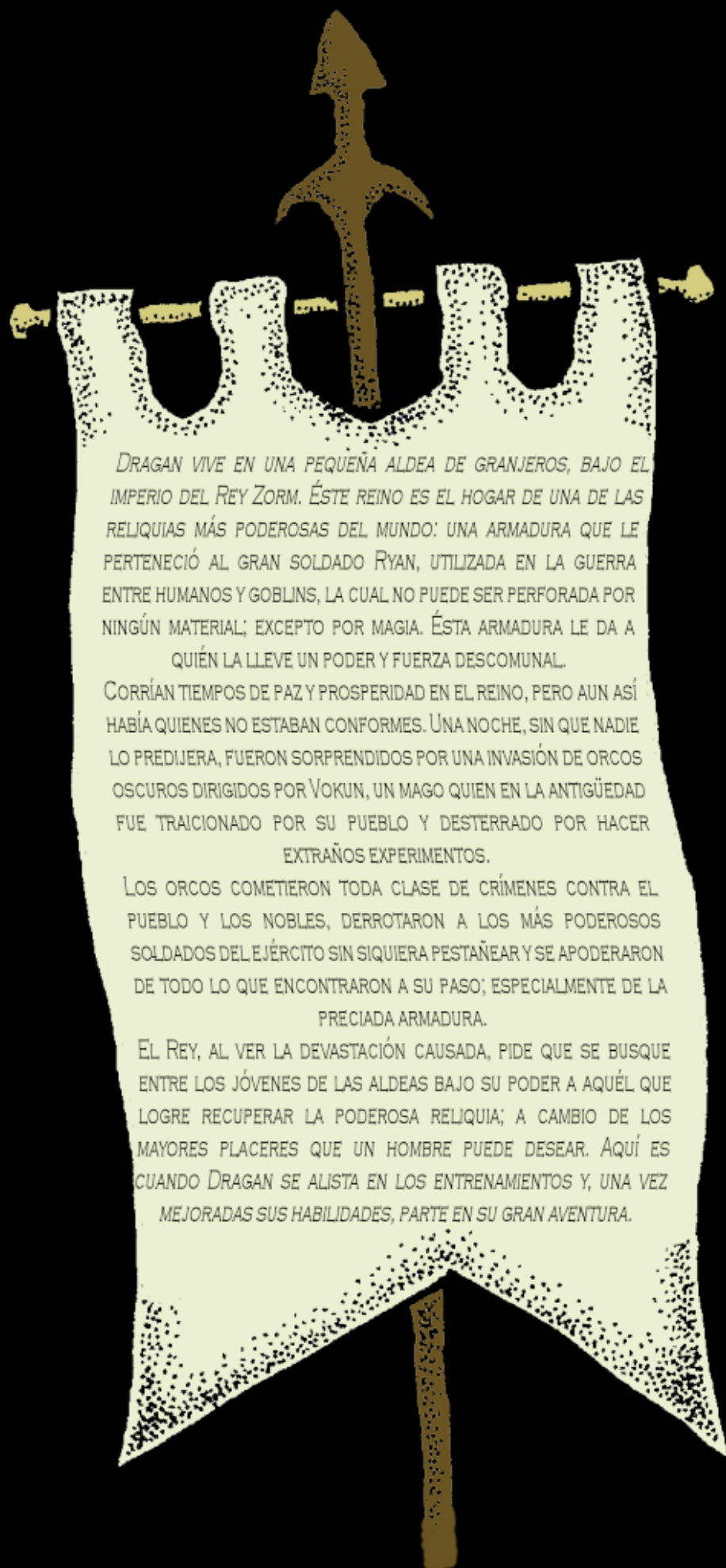
LF GAMES

LF GAMES

ROSARIO, ARG.

WWW.LFGAMES.COM

SUPPORT@LFGAMES.COM



Índice

CONCEPTO GENERAL	5
INTERFAZ	8
VISIÓN GENERAL DE GAMEPLAY	9
ÍTEMS	11
EL MUNDO	13
PERSONAJES SECUNDARIOS.....	17
BESTIARIO	18
DESARROLLO	19

Concepto general

Introducción

ES UN JUEGO 2D DE ACCIÓN-AVENTURA, DONDE EL JUGADOR TOMARÁ EL MANDO DE DRAGAN: UN JOVEN QUE SE CONVIERTE EN GUERRERO CON EL FIN DE RECUPERAR EL OBJETO MÁS PODEROSO DE SU REINO.

EXPLORA Y ELIMINA A TODOS LOS ENEMIGOS PARA SALVAR AL REINO DE UNA GUERRA INMINENTE.

Características Principales

- **PLANTEAMIENTO SENCILLO:** LA HISTORIA ES SIMPLE, LO SUFICIENTEMENTE EXPLÍCITA PARA QUE EL JUGADOR SIENTA QUE TIENE UN OBJETIVO EN CONCRETO.
- **DINAMISMO:** DESPIERTA UNA SENSACIÓN DE Tensión EN EL PARTICIPANTE, ASÍ COMO TAMBIÉN DE PODER Y ENTUSIASMO, MIENTRAS SE DESPLAZA A LO LARGO DE DIFERENTES ESCENARIOS.
- **TÁCTICA:** EL JUGADOR TIENE VARIAS HERRAMIENTAS PARA ENFRENTAR LA BATALLA DONDE CADA ENEMIGO TENDRÁ SUS PUNTOS FUERTES Y DÉBILES, LOS CUALES DEBERÁ IR HALLANDO HACIENDO USO DE SUS REFLEJOS Y HABILIDADES.

Género y plataforma

ES UN JUEGO DE ACCIÓN AVENTURA EN TERCERA PERSONA. EL JUGADOR DEBERÁ EXPLORAR EL MAPA Y DERROTAR A LOS ENEMIGOS PARA IR AVANZANDO HACIA EL FINAL.

DESTINADO PARA PC.

Publico objetivo

EL CONTENIDO ES APTO PARA TODAS LAS EDADES; DIRIGIDO ESPECIALMENTE A QUIENES DISFRUTEN DE ESTE TIPO DE AVENTURAS (PUEDE QUE CONTENGA UNA CANTIDAD MÍNIMA DE VIOLENCIA DE CARICATURA).

Jugabilidad

EN LA HISTORIA DEBEMOS DETENER A LOS ENEMIGOS, QUIENES INTENTARÁN IMPEDIR QUE CUMPLAMOS NUESTRO OBJETIVO PRINCIPAL, MIENTRAS EXPLORAMOS EL MUNDO PARA IR JUNTANDO ARMAS, ORO Y EXPERIENCIA. PARA ELLO CONTAREMOS CON:

- ❖ **MOVILIDAD:** PODREMOS DESPLAZARNOS POR TODO EL ESCENARIO EN CUALQUIER MOMENTO

- ❖ **ARMAMENTO:** CONTAMOS CON GRAN VARIEDAD DE ARMAS Y KITS DE ARMADURAS CON DIFERENTES CARACTERÍSTICAS PARA LA BATALLA.
- ❖ **MEJORAS:** PODREMOS COMPRAR ESTOS OBJETOS EN LA TIENDA, CON EL ORO QUE VAYAN SOLTANDO LOS ENEMIGOS.

Mecánicas

Cámara

LA CÁMARA TENDRÁ UNA VISTA ISOMÉTRICA DE LA PANTALLA LO CUAL HACE QUE EL JUGADOR TODO EL TIEMPO OBSERVE LO QUE OCURRE A SU ALREDEDOR.

Progresión

A MEDIDA QUE SE AVANCE EN EL JUEGO, EL PARTICIPANTE IRÁ CRECIENDO EN HABILIDADES Y DESTREZAS; LAS MISMAS AUMENTARÁN GRACIAS A LOS PUNTOS DE EXPERIENCIA QUE CONSIGA ELIMINANDO ENEMIGOS.

Movimiento

PODRÁ MOVERSE EN TODAS LAS DIRECCIONES, PERMITIÉNDOLE DAR SALTOS, AGACHARSE Y CORRER. EL JUGADOR OBTENDRÁ UNA MAYOR VELOCIDAD DE REACCIÓN FÍSICA AL PROGRESAR EN LA PARTIDA.

Ataque

TENDRÁ DOS TIPOS DE ATAQUES: CUERPO A CUERPO Y A DISTANCIA; UTILIZANDO VARIAS CLASES DE ARMAS, CON POSIBILIDAD DE REALIZAR COMBOS.

Armamento

COMENZARÁ CON UN EQUIPAMIENTO BÁSICO. AL IR AVANZANDO EN LA HISTORIA, EL JUGADOR RECIBIRÁ MONEDAS CON LAS CUALES PODRÁ ADQUIRIR NUEVOS OBJETOS AL GASTARLAS EN LA TIENDA.

HAY CUATRO NIVELES DE EQUIPAMIENTO; ÉSTOS MEJORAN SUS ESTADÍSTICAS DE MENOR A MAYOR.

Intensidad

COMO TODO JUEGO NO PUEDE COMENZAR CON UN GRAN NIVEL DE DIFICULTAD AL PRINCIPIO POR LO QUE PRIMERO SERÁ COMO UN TUTORIAL PARA ADAPTARSE A LOS CONTROLES BÁSICOS Y A LAS MECÁNICAS. LUEGO LA DIFICULTAD AUMENTARÁ A MEDIDA QUE SE AVANCE EN LA HISTORIA.

Modos de juego

Modo historia

LA HISTORIA COMPLETA Y LINEAL TIENE UNA DURACIÓN APROXIMADA DE UNAS 10 A 12 HORAS.

Modo infinito

ORDAZ INFINITAS CON NIVEL DE DIFICULTAD ASCENDENTE, DONDE EL JUGADOR PODRÁ COMPARTIR SU PUNTUACIÓN FINAL CON SUS AMIGOS O EN LA TABLA GENERAL ONLINE.

LA MISMA PUNTUACIÓN SERÁ REVISADA MÁS ADELANTE.

Aspecto del juego

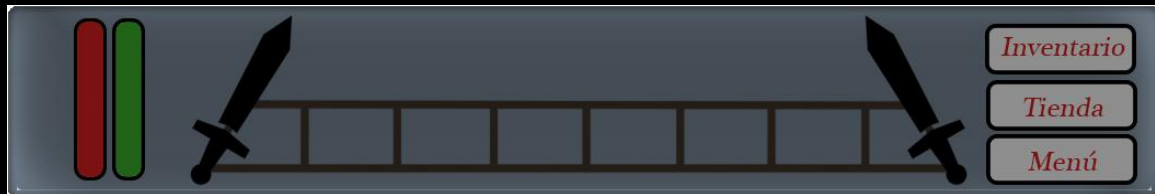
SE ESPERA QUE SEA UNA MEZCLA DE THE LOST WORLD JURASSIC PARK (SEGA - MEGA DRIVE) Y DIABLO (BLIZZARD – PC)

Alcance

HAY QUE ACLARAR QUE ESTA ES UNA VERSIÓN BETA DEL JUEGO, ESO QUIERE DECIR QUE NO ESTÁ TERMINADO TOTALMENTE Y QUE HABRÁ ACTUALIZACIONES VARIADAS. EL MISMO NO SALDRÁ A LA VENTA HASTA QUE NO ESTÉ CIEN POR CIENTO TERMINADO Y PULIDO.

Interfaz

LA BARRA DE INTERFAZ PROVEE UNA RÁPIDA INFORMACIÓN DE TU PERSONAJE. LAS BARRAS MUESTRAN LA VIDA DEL JUGADOR Y LA ESTAMINA, EN ROJO Y VERDE RESPECTIVAMENTE.



LA PRIMERA BAJARÁ CUANDO RECIBAS DAÑO, MIENTAS QUE LA SEGUNDA CUANDO ESPRINTES O SALTES.

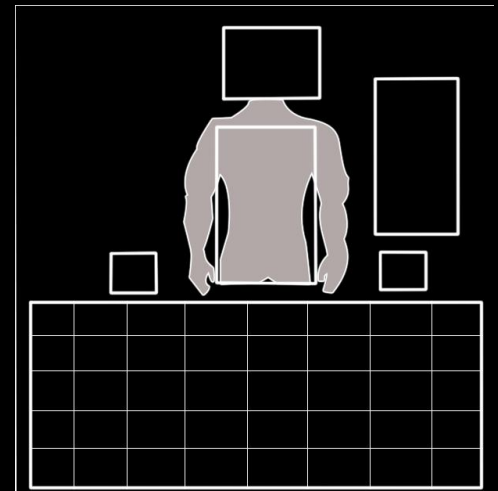
Inventario rápido

EN ÉL EL JUGADOR PODRÁ PONER SUS OBJETOS MÁS INDISPENSABLES: ARMAS, COMIDA, ENTRE OTROS; LO CUAL LE PERMITE TENER UN ACCESO RÁPIDO A LOS MISMOS. SE PUEDEN SELECCIONAR CON LA BARRA NUMÉRICA O CON EL SCROLL DEL RATÓN.

Inventario

CON EL BOTÓN DE INVENTARIO ACCEDE AL SIGUIENTE MENÚ, EN EL CUAL SE ENCUENTRA UNA SILUETA DEL HÉROE CON CAJAS DONDE INSERTAR EL EQUIPAMIENTO, Y DEBAJO LOS ARTÍCULOS ALMACENADOS EN LA MOCHILA.

- ❖ EN LA PARTE SUPERIOR SE COLOCAN LOS CASCOS
- ❖ EN EL CENTRO LAS ARMADURAS
- ❖ A LA DERECHA LOS ESCUDOS
- ❖ EN LA PARTE INFERIOR IZQUIERDA LAS BOTAS Y EN LA DERECHA LOS GUANTELETES.



Tienda

CON EL ORO RECOLECTADO DE LOS ENEMIGOS ELIMINADOS PODRÁ COMPRAR DIFERENTES OBJETOS EN LA TIENDA, TANTO ARMAMENTO COMO EQUIPAMIENTO. LOS MISMOS SERÁN ORDENADOS POR NIVELES DE PODER Y PRECIO DE MENOR A MAYOR.

Menú

SI LO DESEA, PUEDE AJUSTAR EL VOLUMEN DE MÚSICA O EFECTOS DE SONIDO ELIGIENDO “AJUSTES DE JUEGO”, DONDE ADEMÁS SE PUEDE MODIFICAR EL BRILLO DE LA PANTALLA, ASÍ COMO TAMBIÉN CARGAR LA PARTIDA O COMENZAR UNA NUEVA; TENIENDO A DISPOSICIÓN LA OPCIÓN DE SALIR TOTALMENTE DEL JUEGO.

Mapa

EL MAPA SE ENCONTRARÁ EN LA PARTE SUPERIOR DERECHA DE LA PANTALLA DEL JUEGO; ES UN CUADRADO MEDIANO EN EL CUAL EL JUGADOR PODRÁ VER SU POSICIÓN EN CADA MOMENTO.

Visión general de gameplay

Combate

DEBEREMOS ACERCARNOS A LA CRIATURA Y COLOCAR EL CURSOR SOBRE ELLA PARA ATACAR; HACIENDO CLICK IZQUIERDO SOBRE LA MISMA PARA ATACARLA CON EL ARMA ACTUALMENTE SELECCIONADA. CUANDO COMIENZAS A GOLPEAR POR ENCIMA DEL ENEMIGO APARECERÁ UNA BARRA DE VIDA PARA SABER CUÁNTO DAÑO LE CAUSAS.

USAR CLICK DERECHO PARA PROTEGERTE DE LOS ATAQUES CON EL ESCUDO.

Estadísticas de combate

LA EFICACIA DEL PERSONAJE EN COMBATE ESTÁ INFLUENCIADA POR EL EQUIPAMIENTO QUE ESTÁ USANDO.

Daño

ES EL DETERIORO QUE PROVOCA EL JUGADOR MEDIANTE GOLPES EFICACES DURANTE EL COMBATE, A SU ENEMIGO. ASÍ EL Oponente, AL RECIBIR UN GOLPE CRÍTICO, PERDERÁ MUCHA VIDA.

LA CLASIFICACIÓN DEL DAÑO SE BASA EN EL ARMA QUE SE ESTÁ UTILIZANDO.

Armadura

ESTÁ COMPUESTA POR LA TOTALIDAD DE LA PROTECCIÓN QUE EL PERSONAJE RECIBE, ES DECIR: ARMADURA Y ESCUDO.

UNA CLASE DE ARMADURA ALTA LE PERMITE AL PERSONAJE RESISTIR LOS EFECTOS DE LOS ATAQUES TANTO FÍSICOS COMO MÁGICOS; SIN EMBARGO UNA DE BAJA DEFENSA LE OTORGA MÁS AGILIDAD, FACILITÁNDOLE MEJOR MOVIMIENTO EN BATALLA.

Comandos del teclado

W	MOVERSE PARA ARRIBA
S	MOVERSE PARA ABAJO
A	IZQUIERDA
D	DERECHA
ESPACIO	SALTAR
SHIFT	SPRINT
I	INVENTARIO
ESC	PAUSA/ MENÚ
1-6	ITEM DE INVENTARIO RÁPIDO
M	AGRANDAR MAPA
T	TIENDA

Uso de Items

AL MOVER EL CURSOR SOBRE UN ELEMENTO EN EL SUELO APARECE SU NOMBRE; SI SE COLOCA SOBRE UN ÍTEM EN EL INVENTARIO MUESTRA CUALQUIER OTRA INFORMACIÓN QUE SE CONOZCA ACERCA DEL ARTÍCULO. PARA UTILIZARLO SE DEBERÁ HACER CLICK DERECHO SOBRE ÉL, SI LO QUE SE QUIERE ES LLEVARLO AL INVENTARIO RÁPIDO, ENTONCES SE SELECCIONA CON EL CLICK IZQUIERDO Y SE ARRASTRA.

Save/ Load

SE PODRÁ GUARDAR EN CUALQUIER MOMENTO. PARA HACERLO, EL PERSONAJE TENDRÁ EN SU INVENTARIO UNA BOLSA DE DORMIR, LA CUAL DEBERÁ COLOCARSE EN EL ESCENARIO, SEGUIDAMENTE PRESIONAR CLICK DERECHO Y LUEGO EN LA OPCIÓN DESCANSAR. EL PERSONAJE SE RECOSTARÁ Y APARECERÁ UN SÍMBOLO EN LA PANTALLA INDICANDO QUE SE ESTÁ GUARDANDO LA PARTIDA.

PERO CUIDADO, HAY QUE ASEGURARSE QUE NO HAYA ENEMIGOS CERCA YA QUE PODRÍAN ATACARTE MIENTRAS DUERMES.

Música

- ❖ MENÚ PRINCIPAL: MÚSICA ÉPICA DE AVENTURA E INCERTIDUMBRE. DEBE INVITAR A COMENZAR LA PARTIDA.
- ❖ JUEGO: ANIMADA E INTENSA, QUE DEBE PROVOCAR EN EL JUGADOR LA SENSACIÓN DE Tensión Y CONCENTRACIÓN.
- ❖ MUERTE: PIEZA MUY BREVE DE DERROTA QUE RESALTE LA GRAVEDAD.

Efectos

- ❖ NAVEGAR POR OPCIONES
- ❖ SELECCIONAR OPCIONES
- ❖ PARA EL PERSONAJE: LOS PASOS AL CAMINAR Y CORRER, SALTAR, DAÑO RECIBIDO.
- ❖ ARMAS: GOLPEO Y FLECHAZOS. DEFENSA CON EL ESCUDO.

- ❖ MOVIMIENTO DE LOS ENEMIGOS.
- ❖ ATAQUES DE ENEMIGOS, DAÑOS Y MUERTE.
- ❖ VOCES DE LOS PERSONAJES.
- ❖ EFECTOS DE AMBIENTE

Items

TANTO LAS ARMAS COMO ARMADURAS ESTÁN DISTINGUIDAS POR NIVELES LOS CUALES VAN DEL 1 AL 5, DEL MÁS DÉBIL AL MÁS FUERTE RESPECTIVAMENTE. ESTOS NIVELES SON SEGÚN LAS ESTADÍSTICAS QUE CONTIENEN LOS OBJETOS POR EJEMPLO DAÑO, DUREZA, DEFENSA, ENTRE OTROS.

EL PERSONAJE COMENZARÁ CON UN EQUIPAMIENTO BÁSICO DE NIVEL BAJO QUE LUEGO PODRÁ IR MEJORANDO AL COMPRAR OBJETOS EN LA TIENDA.

LAS ARMADURAS SE ADQUIEREN POR PARTES, DE ÉSTA FORMA EL JUGADOR PUEDE CONSEGUIR UNA PIEZA DE CADA CATEGORÍA.

Armas

Espadas

PARA LOS QUE PREFIEREN LO CLÁSICO, SE PUEDEN COMBINAR CON UN ESCUDO PARA FACILITAR LA DEFENSA. SUS CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES SON EL DAÑO Y LA AGILIDAD DE MOVIMIENTO



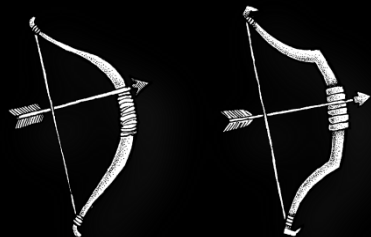
Hachas

SON LAS MEJORES PARA AQUELLOS QUE PREFIEREN SACRIFICAR LA DEFENSA POR EL PODER; LAS HACHAS MÁS GRANDES REQUIEREN LAS DOS MANOS PARA SER USADAS CORRECTAMENTE, TENIENDO EN CUENTA QUE ÉSTO IMPIDE EL USO DEL ESCUDO.

Mazas

LA OPCIÓN IDEAL PARA DESTROZAR A TUS ENEMIGOS, PERO SOLO PUEDE SER MORTAL EN LAS MANOS DE UN FUERTE GUERRERO.





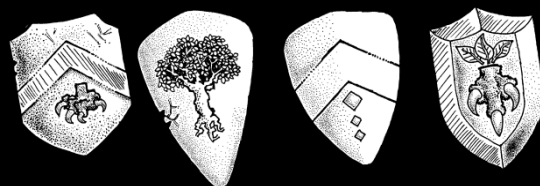
Arcos

EXCELENTES ARMAS PARA AQUELLOS QUE PREFIEREN ATACAR A SUS ENEMIGOS DESDE LA DISTANCIA. SOLO HACE FALTA TENER UNA BUENA PRECISIÓN.

LAS FLECHAS SE PUEDEN COMBINAR CON FUEGO PARA CAUSAR AUN MÁS DAÑO A LOS Oponentes.

Escudos

SON EXTREMADAMENTE POPULARES COMO MÉTODO DE DEFENSA; SI LOS SABES USAR SE PUEDE BLOQUEAR CUALQUIER GOLPE CON ÉL, INCLUYENDO FLECHAZOS.



LAS HACHAS A DOS MANOS Y ARCOS NO SE PUEDEN USAR CON ESCUDO.

Armaduras

UNA BUENA ARMADURA ES ESENCIAL SI DESEAS SOBREVIVIR A LOS ATAQUES DE LAS CRIATURAS. INCLUSO UNA DE CUERO SIMPLE PUEDE PROTEGERTE DE UN ESPADAZO O UN BUEN GOLPE, EVITANDO SER HERIDO RÁPIDAMENTE.

HAY CUATRO TIPOS DE ARMADURAS:

Piel

AL PRINCIPIO DEL JUEGO EL PROTAGONISTA COMIENZA CON UNA ARMADURA BÁSICA DE PIEL, LA CUAL NO ES MUY FUERTE EN DEFENSA PERO LE OTORGA MUCHA AGILIDAD Y VELOCIDAD DE MOVIMIENTO.



Bronce

EN GENERAL LA ARMADURA DE ESTE TIPO PROPORCIONA UNA BUENA PROTECCIÓN CONTRA ATAQUES FÍSICOS, PERO NO SON LO SUFICIENTEMENTE RESISTENTES CONTRA ENEMIGOS PODEROSOS.



Cota de malla

EN GENERAL MÁS FUERTE Y DURADERA QUE LAS ANTERIORES. MUY EFICAZ CONTRA ATAQUES DE FLECHAS O LANZAS, ES PESADA LO QUE HACE QUE EL JUGADOR PIERDA MOVILIDAD.



Placas de acero

ES LA ARMADURA MÁS PESADA, LA CUAL CONSISTE EN PLACAS DE METAL SÓLIDAS QUE CUBREN EL CUERPO EN SU TOTALIDAD. PROPORCIONA LA MÁS ALTA PROTECCIÓN CONTRA ATAQUES FÍSICOS.

LLEVAR EL KIT ENTERO SUPONE UN PESO MUY GRANDE, POR LO QUE EL JUGADOR CASI NO PODRÁ CORRER CON ELLA.



Oro

ES PROPORCIONADO POR LOS ENEMIGOS AL SER ELIMINADOS; ÉSTOS DEJARÁN EN EL SUELO UNAS MONEDAS, LAS CUALES PUEDEN LLEGAR A TENER UN VALOR RANDOM DE HASTA 50. LUEGO, CON EL ORO ACUMULADO, EL JUGADOR PODRÁ COMPRAR LOS OBJETOS EN LA TIENDA.

LOS VALORES MONETARIOS DE LA TIENDA SERÁN ANALIZADOS EN EL FUTURO.

El mundo

El reino de Zorm

ES UNO DE LOS MÁS RICOS DEL CONTINENTE, YA QUE CUENTA CON GRAN EXTENSIÓN DE TIERRA.

ES UNA REGIÓN SITUADA EN EL NOROESTE DE MÉRIDA, UNO DE LOS CONTINENTES DEL MUNDO FICTICIO DE KAMBRIA, DONDE TRASCURRE LA MAYOR PARTE DE LA HISTORIA. SE ENCUENTRA, A SU VEZ, DENTRO DE LA GRAN REGIÓN DE ALNES, DONDE ANTERIORMENTE EXISTIÓ EL REINO DE NIELS QUIEN ERA SERVIDO POR VOKUN, NUESTRO VILLANO PRINCIPAL.

SU ECONOMÍA SE BASA EN LA AGRICULTURA, GANADERÍA Y MINERÍA; LO QUE HACE QUE DICHOS TERRITORIOS SEAN UNA POTENCIA EN COMERCIO RESPECTO A LOS DEMÁS REINOS.

LA CIUDAD PRINCIPAL SE ENCUENTRA EN UNA COLINA RODEADA DE UNA GRAN LLANURA, LA CUAL ES APROVECHADA PARA LOS CULTIVOS. DESDE ALLÍ SE PUEDE TENER VISTAS DE LAS ALDEAS MÁS CERCANAS.

La aldea de Dragan

ES UNA DE LAS MÁS PEQUEÑAS DE TODAS, EN LA QUE VIVEN POCOS LUGAREÑOS CON SUS FAMILIAS. SUS HABITANTES SON HUMILDES Y TRANQUILOS, DEDICADOS AL TRABAJO Y LA COOPERACIÓN ENTRE TODOS. EN ÉSTA REGIÓN SE HABLA UN DIALECTO PROPIO, DERIVADO DE LA LENGUA ANTIGUA DE MÉRIDA.

EN CUANTO A LAS ACTIVIDADES QUE SE LLEVAN A CABO SE ENCUENTRA LA CRÍA DE ANIMALES PARA LA CAZA Y LA COSECHA DE MANGOS, LO CUAL HACE QUE NO SEA UNA POBLACIÓN NÓMADE COMO OTRAS DE LA ZONA.

La gran explanada

CUENTA CON ANIMALES SALVAJES Y EXORBITANTE VEGETACIÓN ATRAVESADA POR VARIOS RÍOS. EL CLIMA TIENDE A SER AGRADABLE A LO LARGO DE TODO EL AÑO, SIN EMBARGO TIENE TEMPORADAS DE GRAN SEQUÍA QUE HACEN DE ÉSTE LUGAR UN TERRITORIO INHÓSPITO POCAS VECES VISTO; TERRENO QUE SERÁ GRAN DESAFÍO PARA DRAGAN AL LLEGAR.

El bosque laberinto

LA REGIÓN ES CONOCIDA POR SU CLIMA FRÍO E IMPLACABLE, ASÍ COMO POR LOS NUMEROSOS BOSQUES QUE SE HALLAN DENTRO DE SUS FRONTERAS. LA EXTENSA Y FRONDOSA VEGETACIÓN HACE CASI IMPOSIBLE EL PASAJE DE LA LUZ. MUCHOS NO SE ATREVEN A PASAR PORQUE LES TEMEN A LAS MISTERIOSAS CRIATURAS QUE EN ÉL HABITAN. LA ÚNICA FORMA DE ATRAVESARLO ES A PIE YA QUE NI LOS CABALLOS LOGRAN CRUZARLO.

HASTA EL MOMENTO NO SE HA CONOCIDO A NADIE QUE HAYA LOGRADO ESCAPAR EN SU SANO JUICIO; SE DICE QUE EXISTE UN TIPO DE PLANTA QUE SÓLO ALLÍ PROSPERA, LA CUAL ENLOQUECE A LOS HOMBRES CON SU OLOR.



Las minas

UBICADAS EN EL CORAZÓN DE LAS MONTAÑAS, LAS MINAS ALOJABAN GRANDES RIQUEZAS; SIN EMBARGO TUVIERON QUE SER ABANDONADAS NO SÓLO DEBIDO A DERRUMBES, SINO QUE LOS TRABAJADORES MORÍAN POR RAZONES EXTRAÑAS.

EN SU ÉPOCA DE AUGE, EL LUGAR ERA FUENTE DE MINERAL DE HIERRO, PLATA, NÍQUEL, PLOMO, ZINC, TITANIO, TUNGSTENO Y PLATINO.

AHORA SE ENCUENTRA HABITADA POR CRIATURAS DE LA OSCURIDAD QUE NO DEJAN QUE EXTRAÑOS SE ACERQUEN A SUS TESOROS.



El monte de fuego

ES LA ZONA FINAL DEL JUEGO. ERA UN VOLCÁN DORMIDO EN EL CUAL SUS FUEGOS DESPERTARON TRAS EL REGRESO DE VOKUN, QUIEN SE ADUEÑÓ DE DICHAS TIERRAS PROCLAMÁNDOSE REY DE LAS MISMAS.

EL CLIMA ES HOSTIL Y EXISTEN LAS MÁS TERRIBLES PESTES EN SUS ALREDEDORES.

EL ESCENARIO NO ES FÁCIL PARA NINGÚN HÉROE Y MUCHO MENOS PARA DRAGAR. SE NECESITARÁ, ADEMÁS DE VALENTÍA E INTELIGENCIA, GRANDES HABILIDADES; MOMENTO PARA EL CUAL NUESTRO PERSONAJE SE HA PREPARADO DURANTE TODO EL TIEMPO DE JUEGO.

AL LLEGAR, NUESTRO JUGADOR SE ENCONTRARÁ CON UN ENORME RECINTO DONDE, EN EL INTERIOR DEL MISMO, LUEGO DE PASAR UNA LARGA GALERÍA, SE ENCUENTRA UNA PROFUNDA Y ANCHA GRIETA DE LA CUAL BROTA UN RESPLANDOR ROJO, SEMEJANTE A UNA LLAMARADA, QUE SE EXTINGUE EN LA OSCURIDAD; Y DONDE PODEMOS DIVISAR, DESDE LOS ABISMOS, A NUESTRO TEMIBLE VOKUN.

Personajes secundarios

Priamus

SE TRATA DE UN VIEJO ORÁCULO, CON QUIEN DRAGAR SE ENCONTRARÁ A MITAD DE VIAJE. ÉSTE LE VATICINA LO QUE LE SUCEDERÁ A NUESTRO HÉROE Y AL PUEBLO EN CASO DE FALLAR EN BATALLA FRENTE A VOKUN. IGUALMENTE DRAGAR PODRÁ HACERSE POSEEDOR DE UNA POCIÓN MUY ESPECIAL: NO PODREMOS SABER CUÁL ES SU CONSECUENCIA, SINO HASTA QUE EL JUGADOR LA UTILICE (ASÍ SEA PARA ÉL MISMO U OTROS).

Evan

EN LA BATALLA FINAL APARECERÁ UN ANTIGUO COMPAÑERO DEL PUEBLO EN EL CUAL SE CRIÓ DRAGAR: EVAN, QUIEN HA SEGUIDO A NUESTRO HÉROE SIN QUE SE DÉ CUENTA A LO LARGO DE LA TRAVESÍA, AHORA VIENE A OFRECER SUS SERVICIOS PARA ALIARSE CON NUESTRO VALIENTE JUGADOR.

Oliver

SERÁ UN COMPAÑERO EN CUATRO PATAS, QUIEN FUE RESCATADO POR DRAGAR AL PASAR POR EL BOSQUE LABERINTO, CUANDO ESTABA A PUNTO DE SER COMIDO POR PLANTA CARNÍVORA. EN RECONOCIMIENTO A SU GESTO, OLIVER SE TRANSFORMA EN SU COMPAÑÍA.

Bestiario

(LAS IMÁGENES SON REPRESENTATIVAS, NO MODELOS DEFINITIVOS. MÁS ADELANTE SE DISEÑARAN LOS CONCEPTOS)



Esqueletos

SON RESTOS DE LOS GUERREROS HUMANOS QUE MURIERON EN BATALLA. AHORA ANIMADOS POR FUERZAS ANTINATURALES VAGAN POR EL MUNDO BUSCANDO QUE LOS VIVOS SE UNAN A ELLOS. EQUIPADOS CON ESPADAS Y ESCUDOS ANTIGUOS SON CAPACES DE PEGAR DURO, PERO SON LO BASTANTE DÉBILES COMO PARA AGUANTAR SOLO UN PAR DE GOLPES.

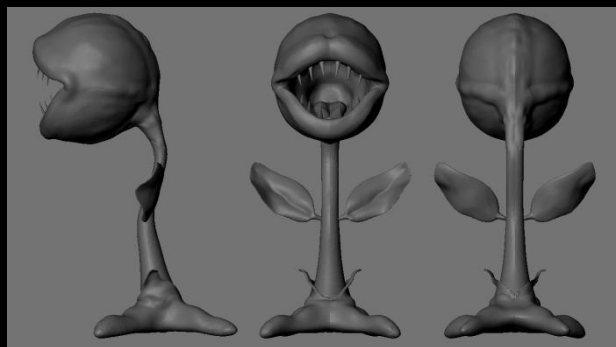
Goblins

AÚN QUEDAN SOBREVIVIENTES DE LA GRAN GUERRA ESPARCIDOS POR EL MUNDO; GENERALMENTE SON LOS HIJOS DE LOS QUE PELEARON EN BATALLA. CASI SIEMPRE DEAMBULAN SOLITARIOS.

ALGUNOS SE DEDICAN AL COMERCIO PERO OTROS SON LADRONES O SALTADORES DE CAMINOS. SON PEQUEÑOS Y UTILIZAN DAGAS PARA EL COMBATE.

Plantas carnívoras

SE ENCUENTRAN EN EL BOSQUE LABERINTO, AL PRINCIPIO APARENTAN SER PLANTAS NORMALES PERO ES SOLO UNA TRAMPA. TIENEN EL TAMAÑO DE UNA PERSONA ADULTA Y SON CAPACES DE DEVORAR TODO TIPO DE ANIMALES, INSECTOS Y HUMANOS.



Kajjis

SON UNA ESPECIE DE INSECTOS VOLADORES, CON CUATRO PATAS LARGAS Y BOCA CON NUMEROSOS COLMILLOS. SU ALIMENTO PREFERIDO ES LA SANGRE. HABITAN GENERALMENTE EN LAS COPAS DE LOS ARBOLES PERO TAMBIÉN SE LOS HA VISTO EN ALGUNAS CAVERNAS.

Orcos oscuros

SON LOS SECUACES DE VOKUN. SE DICE QUE ANTERIORMENTE ERAN HUMANOS Y QUE LOS CONVIRTIÓ PARA QUE LE OBEDEZCAN Y PELEEN POR ÉL.

SON CRIATURAS FEROCES QUE NO CONOCEN LA PIEDAD; MUY FUERTES EN COMBATE CUERPO A CUERPO Y CON UNA GRAN RESISTENCIA FÍSICA.

Desarrollo

EL SOFTWARE PENSADO PARA LA CREACIÓN DEL JUEGO ES UNITY.

NECESITAREMOS ALREDEDOR DE DIEZ PERSONAS COMO MÍNIMO TRABAJANDO EN EL PROYECTO, REPARTIDOS EN PROGRAMADORES, DISEÑADORES, GAME DESIGNER, MÚSICOS, ANIMADORES, ENTRE OTROS.

LOS PROGRAMAS ADICIONALES QUE PUEDEN SER UTILIZADOS SERIAN PARA EL DISEÑO, COMO PHOTOSHOP O BLENDER

ESTA PACTADO PARA REALIZAR EL TRABAJO CON UNA DURACIÓN APROXIMADA DE UN AÑO Y MEDIO; PERO PUEDE EXTENDERSE.