Documento de Diseño

Hija del Caos

Introducción.

Imaginate que un dia despiertas en una cabaña y al abrir la puerta solo ves el enorme cráter en el que esta se situa y que cuando cojes el movil este es un libro. Esta es la situación de nuestra protagonista Lucia, una chica sencilla que sin saber como acabó en un mundo de fantasia medieval. A Lucia le acompaña Kato, un ente con el aspecto físico de un gato que tiene una memoria selectiva muy peculiar y que “vive” dentro del libro. Para conseguir volver a su mundo Lucia usara el poder del libro para reunir las gemas que tiene en su poder el recientemente autoproclamado señor de ese mundo.

Objetivo del juego.

Obtener las 3 gemas que conforman el espacio-tiempo y buscar a los otros dos hijos del caos para que te ayuden durante tu aventura.

La Pantalla.

La información en pantalla esta muy limitada durante las zonas de exploración, dejando al jugador libre por el escenario sin ningún tipo de interfaz.

La pantalla de combate de manera contraria podríamos decir que se divide en tres partes:

Escenario de combate, donde se verán la animaciones y la disposición de los personajes y los monstruos.

Información: detalles sobre los puntos de salud de tu equipo y los estados alterados.

Menú: Con las estetica de un libro haciendo referencia al que porta Lucia, con la seleccion de acciones.

Un libro para controlarlos a todos

A pesar de que Lucia es muy introvertida su personalidad en combate y su capacidad de decisión y estrategia hace que siempre tomemos el papel de esta chica.

No solo eso si no que la capacidad de añadir ataques de enemigos o incluso pequeños esbirros son las principales características del misterioso libro

Los otros dos hijos de la luz tendrán armas que también serán mejorables con el sistema de gemas.

Las Gemas te ofrecen el poder

Al derrotar a enemigos estos te darán tanto gemas como puntos de experiencia. Estas gemas son aplicables a las armas y al libro, añadir gemas al libro mejorará las capacidades de Lucia y las de Kato, habiendo ranuras compartidas y ranuras individuales de cada integrante de esta pareja. Un sistema de crafteo de gemas para obtener gemas mejoradas o gemas de distintos atributos.

Pero serán hijos de …

Los hijos del caos son los tres chicos invocados al mundo de fantasia por el director del internado en el que estudiaba Lucia. Debido a el carácter distraido de Lucía esta se desvio un poco de la ruta y llego tarde a la conquista del mundo al que fue invocada. Cuando nuestra protagonista sin conocimiento alguno llega a ese mundo se encuentra con una situación en la que el reinado del director todavia se esta expandiendo, pero en la que el director ya cuenta con dos gemas del tiempo y el espacio en su poder.

Gemas del Espacio, Tiempo y Antimateria

Durante nuestro recorrido acabaremos por conseguir cada una de estras tres gemas, las cuales necesitaremos para resolver puzles. Cosas como Crear puentes con la gema del espacio, hacer crecer enredaderas y árboles con la del tiempo o atravesar paredes sospechosas con la gema antimaterial. Estas mecánicas nos estamos seguros de que vayan a ser implementadas.

¿Classico hasta en las malas?

Los encuentros con enemigos dudo que vayan a ser aleatorios, pero en caso de falta de tiempo o recursos buscaremos la solución más sencilla. En caso de que los monstruos sean visibles en el overworld la implementación de una ia de movimientos para los mismos dependerá de nuevo del tiempo complejidad y los recursos que tengamos.

Oirucre, que tan grande será

Una zona por gema, una ciudad central y el tutorial.

Cada zona será constituida por una zona de transición con enemigos, un pequeño pueblo, y una dungeon de final de zona.