

INTEGRANTES DEL GRUPO

Marc Cornellas/Raúl Herrera/Óscar Lleixà/Nacho Gan

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO QUE LE GUSTARÍA HACER A CADA UNO POR SEPARADO

· Marc Cornellas:

Hacer un RPG con un mundo para explorar (aldeas, ciudades, bosques, montañas, etc.) con ciertas historias, npc, tienda, coleccionables y un sistema de combate por turnos utilizando cartas, sinergias, combos, y habilidades especiales.

Utilizar diferentes tipos de cartas como ataque básico, ataque pesado, defensa, diferentes tipos de pociones (fuego, congelar, paralizar, veneno, etc), habilidades especiales fuertes, etc.

Me gustaría hacer un sistema de combate con diferentes variables de HP, Mana, protección mágica / física, velocidad, etc.

· Raúl Herrera:

Un RPG por turnos con combates basados en cartas, con progresión de nivel y una gran narrativa.

El principal punto fuerte del juego sería la historia, narrativa y guión, personajes emblemáticos y que al final juegues porque quieres saber más.

Las mecánicas básicas se centrarán en la creación de mazo y la estrategia de usar las cartas según tu estilo de juego o puedes intentar explotar las debilidades del enemigo adaptando tu mazo en función de a que te enfrentes, la gracia está en que va a ser un single player en su máximo exponente, tu solo controlas a un solo jugador a través del cual vivir la historia y el mazo de cartas puede ser enfocado a un estilo de juego (guerrero, ladrón, alquimista, paladín, mago...) o a varios a la vez permitiendo al jugador expresar su estilo de juego como quiera con todas las posibilidades a su alcance en todo momento.

· Óscar Lleixà:

Mi idea sería un RPG basado en combates por cartas, con posibles sinergias entre ellas. Los combates serían por turnos y tendrías un solo personaje, con el que tendrás múltiples posibilidades de rol definidas por las cartas que vayas adquiriendo y equipando en el mazo (habrá cartas de magia, físicas, de alquimia (pociones)...).

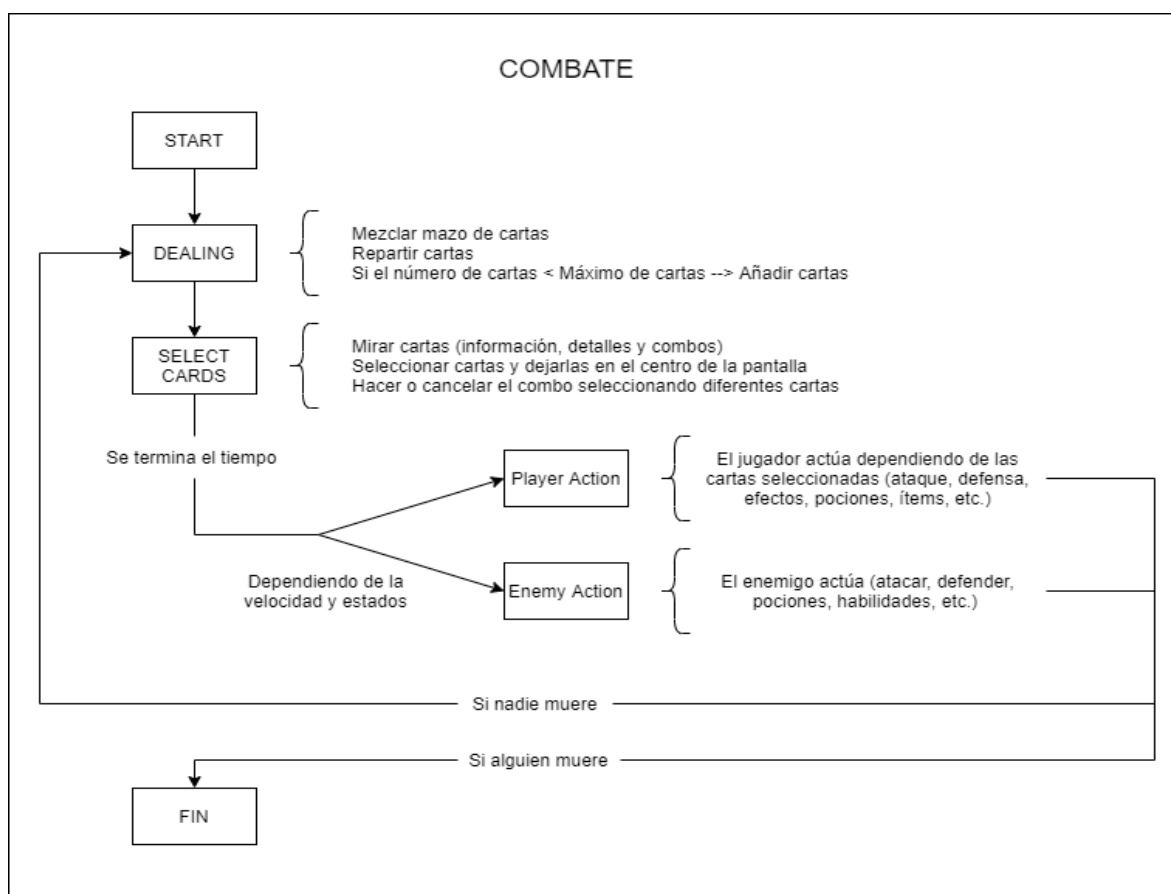
La historia sería lineal, un hombre que va haciendo el “bien” dentro de sus alucinaciones, de las que el jugador no es consciente hasta el final del juego, pero en realidad está causando el mal allí donde va. El jugador tendría un pequeño acompañante en forma de pixie que lo guiará durante el juego (producto de la cabeza del jugador).

· Nacho Gan:

Mi idea propia sería un RPG con mundo semiabierto y combate basado en cartas, con la mecánica de poder combinarlas y potenciarlas mediante tus *stats* básicos (Fuerza/Defensa/Inteligencia) e *items*. El punto fuerte del *gameplay* sería la complicidad de tomar una estrategia de manera veloz, ya que los combates tienen temporizador por cada turno; la curva de dificultad sería un buen aliciente también, mediante vayamos avanzando tendremos que darle más prioridad al tipo de cartas que querremos llevar en nuestro mazo para poder contrarrestar a los enemigos. La historia principal girará entorno a un muchacho que por duros acontecimientos en su pasado sufrirá de un trastorno disociativo de la realidad el cual le desarrollará una especie de complejo de Mesías.

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO QUE QUERÉIS HACER EN CONJUNTO

RPG por turnos con combates basados en cartas, coge la esencia clásica de los juegos de rol, ambientado en un universo anacrónico fantástico y crudo, con inspiraciones religiosas. Las mecánicas básicas del combate se centrarán en la creación de mazo y la estrategia de usar las cartas según lo prioritario o las debilidades del enemigo.



El resto de mecánicas del *gameplay* se basará en recorrido de mazmorras para poder seguir la trama principal, conocer un poco más del lore del universo mediante pequeñas conversaciones con *NPCs* o con los propios enemigos, mejorar de las cartas en tu herrero

local y la mejora de los *stats* básicos del personaje (HP, Mana, Fuerza, Defensa e Inteligencia).

El apartado gráfico será en un *pixel art* de media resolución con una perspectiva lateral en 2D o falso 3D, usando cómo referencias *Octopath Traveler*, *Kingdom Hearts GBA*, *Hyper Light Drifter* y *Dead Cells*

La historia hablara de Saúl nacido en una aldea regida por la absoluta pobreza, el propio reino en decadencia monetaria decide cortar la ruta de suministros y que la aldea siga su propio curso natural de desaparecer, redirigirlos a un mejor destino y mas contribuyente, después de estos acontecimientos los lugareños se convierten en su propio final, saqueando y asesinando de sus mismos vecinos por un mendrugo de pan

El protagonista es el único superviviente de aquella catástrofe, lo cual le conlleva a desarrollar una disociación de la realidad, nace un pequeño ente para tapar el hueco de la soledad, a los días se hace creer que es el elegido de un ser divino, marcado por el destino de ser mesías de los deseos de su divinidad al mundo terrenal.

REFERENCIAS QUE TENGÁIS DE CARA A VUESTRO PROYECTO

Cómo referencia clave nos enfocamos en *Slay the Spire*, *Baten Kaitos*, *Hand of Fate* y *Darkest Dungeon*. *Slay the Spire* y *Baten Kaitos* en cuanto a las mecánicas de combates, de *Darkest Dungeon* tomamos la referencia de un estilo artístico más oscuro y crudo.



ROL QUE TENDRÁ CADA UNO DE LOS INTEGRANTES DENTRO DEL PROYECTO

Game Design → TODOS.

Level Design → Nacho Gan.

Concept Art → Óscar Lleixà/Nacho Gan.

Pixel Art → Óscar Lleixà/Nacho Gan.

Environment Art → Óscar Lleixà/Nacho Gan.

Audio → Óscar Lleixà.

Iluminación/VFX → Raúl Herrera.

Programación → Marc Cornellas.

Producer → Marc Cornellas.

**UNO DE LOS INTEGRANTES TENDRÁ QUE ASUMIR EL ROL DE GAME DESIGNER Y
SERÁ LA PERSONA QUE SE COMUNICARÁ CONMIGO PARA HABLAR DE LOS
ASPECTOS MÁS RELEVANTES DEL DISEÑO**