

Pesona 6

Idea básica del juego:

El juego consistirá en un **rpg estilo clásico** (*Chrono Trigger*, *Golden Sun*, *Final Fantasy...*) en el que un grupo de desarrolladores de videojuegos se quedarán encerrados dentro del mundo de los videojuegos y deberán luchar contra sus profesores, que han materializado ideas en forma de mundos que el equipo debe recorrer, y vencerlos para escapar de su encierro.

Cartas que se van a utilizar:

- d07 - Dentro de la mente
- a22 - Mitología
- m01 - *Fire Emblem*
- p02 - Profesores de la Fdl

Mecánicas principales:

El juego se estructura en **3 niveles** bien diferenciados en los que los jugadores recorrerán una pequeña mazmorra en la que, ocasionalmente, se encontrarán con **enemigos** con los que deben **luchar**. Cada mazmorra tendrá **de 3 a 5 enemigos** además de un **jefe final** que marca el fin del nivel. Tras derrotarlo se pasa al siguiente. Se está valorando la posibilidad de añadir algún **puzzle** en determinados puntos del recorrido.

Cada vez que comience un combate, antes de empezar, habrá una **lectura de cartas** en la que se le dará tanto a jugadores como a enemigos, **de forma aleatoria**, una carta del tarot que les proporcionará algún tipo de **ventaja o desventaja**. Estos potenciadores pueden ser un aumento/disminución de alguna stat, algún efecto en algún personaje, alguna debilidad...

La única forma de conseguir **efectos de estado** es a través de cartas, falta por concretar qué efectos de estado habría, como mínimo una variación de alguna stat. Los **jefes también pueden causar efectos de estado**.

Algunas de las posibilidades planteadas:

- Muerte: Si te sale esta carta muere un miembro de tu party aleatorio
- Sueño: La persona con sueño no puede actuar hasta que despierte
- Variación de stat: aumento/decremento de alguna stat
- Ruleta de elementos: durante ese combate la jerarquía de elementos se modifica
- Ataque de amantes: Si sale la carta de amantes se podrá ejecutar un ataque dual como si fuera un ataque final que harán Muxu y Mika o Javi y Javi (al azar) que hará mucho daño a los enemigos

Los combates son **por turnos** al estilo de los juegos clásicos referenciados previamente. Los jugadores podrán elegir si hacer un **ataque físico** o un **ataque mágico**. Los ataques físicos son ataques que quitan vida al enemigo sin más. Mientras que los ataques mágicos dependen del **elemento** que tenga el personaje que lo vaya a utilizar. Cada personaje tiene un **elemento diferente** (Hay **hasta 4 elementos**, 1 por cada miembro del equipo) y los enemigos son **débiles** (Reciben más daño) o **resistentes** (reciben menos daño) a determinados elementos según el tipo de enemigo que sea. El sistema de debilidades y fortalezas seguirá la misma mecánica que piedra-papel-tijeras, pero con 4 elementos. A mayores, cada personaje tendrá **1 curación por combate** para poder curarse en caso de estar en una situación comprometida.

Además, cada miembro de la party tendrá **stats** distintos, por lo que, mezclado con lo anterior, el jugador deberá gestionar bien cómo utiliza a cada personaje. Como mínimo las stats que habrá en el juego serán **Ataque y Defensa**, es posible que se incluyan más adelante.

La **salud** del equipo se **guarda entre combates**, para recuperarla existirán **puntos de salud** colocados por la mazmorra en los que los jugadores podrán **recobrar su salud**.

Mecánicas específicas:

Cada mazmorra tendrá una **estética diferente** en función del jefe de dicha mazmorra. Esto repercute en las mecánicas de los puzzles, si finalmente se implementan, y los jefes.

Los jefes tendrán **2 fases**, una **fase más genérica** en la que el combate transcurre con normalidad, y **otra fase en la que habrá una mecánica especial**.

Mitología Azteca - Jaime:

En su segunda fase este jefe haría uso de la **música** del juego para atacar de alguna forma. Falta concretarlo.

Mitología Lovecraftiana - Víctor:

En su segunda fase este jefe utilizaría **captchas** que el jugador deberá realizar correctamente, en caso de no hacerlo recibirían algún tipo de penalización (Daño, efecto de estado...). Si se falla, el jefe ejecutará un ataque de boomerang lanzando un plátano que hace daño de área a toda la party.

Mitología griega - Pascal:

En su segunda fase este jefe es capaz de provocar **sueño** en los jugadores, un efecto que los inutiliza durante un tiempo. A mayores se ha pensado meter alguna mecánica relacionada con tener que **acceder al código del juego desde el inspector de la página** para sacar de ahí una pista, contraseña... que ayude a acabar con el jefe.

Dinámica:

La dinámica del juego estará en **los combates y los puzzles**.

Puzzles:

En los puzzles la dinámica está clara. Los jugadores deberán **razonar y poner todo su intelecto sobre la mesa para poder completar los minijuegos o acertijos que creemos** para el juego. La idea es que sean complicados pero no imposibles y que los jugadores tengan que darle un par de vueltas antes de dar con la solución.

Combates:

La otra parte donde la dinámica es relevante es en los combates en los que los jugadores deberán **hacer uso de las ventajas de tipos, stats de personajes y curaciones para gestionarse** y ganar los combates. También deberán estar pendientes de la **carta que reciben ellos y el enemigo**, pues esta carta puede cambiar la estrategia ganadora completamente. En el caso de los jefes habrá una **mecánica extra** que dificultará más esta gestión.

Lore e historia en profundidad:

La historia consiste en que Phantom Studios (nosotros) se ha visto arrastrado por alguna fuerza mágica aún por descubrir al mundo de los videojuegos. Allí dentro, el grupo descubrirá que, sea lo que sea lo que los ha mandado a ese mundo, no los dejarán salir a no ser que acaben con los gobernantes de los mundos que habitan ahí dentro.

El grupo empezará en el mundo azteca de la música, que, como su nombre indica, habita en la propia música. Tras recorrer sus laberintos y trampas tendrán que enfrentarse a Jaime fusionado con Huehuecoyotl (Dios azteca de la música) que atacará a los miembros del grupo con música.

tras eso avanzarán al siguiente escenario, el canal de youtube de Víctor Lavin, que habrá hecho un pacto con los dioses lovecraftianos para defender y mejorar su canal. Allí tendrán que sortear todos los sistemas de defensa, incluyendo tanto antivirus como entidades lovecraftianas, para llegar hasta Víctor Lavín fusionado con Cthulhu y superar sus captchas.

Finalmente los jugadores acabarán en el mundo de los sueños, tanto en el sentido de sueños como cuando duermes como sueños como esperanzas y anhelos. Los jugadores avanzarán por la ominosa última fase hasta el jefe final, el más complicado de todos, Pascal fusionado con Morfeo, que atacará a la party con ataques adormecedores y obligará a buscar alternativas para derrotarlo en el código.

Una vez finalizado el último combate Phantom studios será liberado de vuelta al mundo terrenal.

También tenemos pensado poner algo de lore meta, pero aún estamos decidiendo cómo incorporarlo a la narrativa principal.

[GitHub](#)

[Twitter](#)

Bocetos:

