Resumen

“La Venganza de Belial” es un juego tipo RPG, basado en títulos antiguos tales como “Final Fantasy” o “Dragon Quest”. Esta aventura paródica guiará a un grupo de tres poco heroicos aventureros por el mundo de Reynos, un mundo de fantasía plagado de peligros y aventuras cliché con un toque cómico en ellas.

El objetivo final del juego es el de guiar al grupo de aventureros hasta completar la misión que se les ha encomendado, mientras desvelan los misterios que se ocultan tras los acontecimientos que se suceden.

**Objetivos de los desarrolladores**

El objetivo propuesto por el equipo ha sido el desarrollar un juego de estilo RPG por turnos, desarrollando una historia paródica de una aventura épica, intentando despertar en el jugador un interés por las mecánicas de juego fáciles de captar. La base del juego ha sido centrada en dicha historia, intentando guiar al jugador junto a un grupo de aventureros en una misión que un inicio se presenta como “épica” de vital importancia para el mundo que habitan. A su vez se ha intentado que la historia despierte intriga sobre los sucesos que ocurren en la aventura mientras que el jugador pueda tener una experiencia más inmersiva mediante la toma de decisiones que afectarán a los acontecimientos y e incluso, el final del juego.

Al tratarse de una aventura paródica, podemos decir que uno de nuestros principales objetivos es la de conseguir que el jugador se ría y divierta mientras avanza a lo largo del juego, por ello si durante el curso del juego conseguimos que el jugador se ría, habremos cumplido nuestro objetivo.

**Mecánicas de Juego-Reglas**

Como se menciona en la in

Jugador

El jugador cuenta con un equipo de tres personajes, cada uno con sus propias características, fortalezas y defectos. A lo largo de la partida estos personajes irán adquiriendo experiencia mediante la lucha con enemigos, haciéndose más fuertes y dando una sensación de crecimiento al jugador.

Este crecimiento se verá no solo en la subida de atributos del personaje si no también en su nivel, que crecerá desde el nivel 1 al empezar el juego, hasta un máximo de nivel 25 alcanzable al finalizarlo.

Estadísticas

Cada uno de los personajes, tanto aliados como enemigos cuentan con una serie de estadísticas que determinaran su rendimiento en combate. Dichas estadísticas son las siguientes:

-Ataque: será la estadística que determine el daño que pueda causar el personaje al objetivo al que desee atacar.

-Defensa: es el contrario del ataque, que reducirá el daño causado por los diferentes ataques que reciba.

-HP: Los puntos de vida del personaje que deben ser reducidos a 0 para que dicho personaje muera.

-MP: Los puntos de mana con los que cuenta el personaje para llevar a cabo sus habilidades especiales.

-Velocidad: La estadística base utilizada para determinar la iniciativa en los combates sin contar los elementos aleatorios del mismo.

-Crítico: La probabilidad ínfima de que el personaje golpee un punto vital y cause daños masivos al objetivo, esta estadística es propia solo de los personajes del jugador.

Habilidades

Las habilidades son las acciones especiales que pueden usar los personajes para sobrepasar ciertas situaciones. Tanto los personajes del jugador como los enemigos cuentan con sus propias habilidades, las cuales podemos dividir en los siguientes grupos.

-Habilidades de ataque uniobjetivo: Permiten realizar un daño mayor al normal sobre un único objetivo.

-Habilidades de ataque Multiobjetivo: Permiten golpear a varios objetivos al mismo tiempo, haciendo que el siguiente personaje tenga más probabilidad de ejecutar a cualquiera de ellos.

-Habilidades de cura: permiten restaurar un porcentaje de vida de un aliado no muerto en el combate.

-Habilidad de resurrección: permite la vuelta al combate con un porcentaje de vida limitado de un personaje caído.

-Habilidad de drenado: como una variante de un ataque uniobjetivo, su potencia es inferior pero, permite restaurar un porcentaje de vida proporcional al daño causado.

Items

A lo largo de la aventura el jugador contará con un inventario, sobre el cual almacenará diferentes objetos y dinero, necesarios para fortalecer sus personajes y sobrepasar algunas situaciones.

Dicho inventario contará siempre con espacio para cada uno de los tres consumibles presentes en el juego:

-Poción de vida: permitirá la restauración de un porcentaje de vida a un aliado no muerto.

-Poción de mana: permitirá la restauración de un porcentaje de los puntos de mana del personajes, permitiendo la ejecución de más habilidades.

-Poción de resurrección: permitirá resucitar a un aliado cuyo HP haya llegado a 0.

Será posible portar hasta un máximo de 10 consumibles de cada tipo.

Además de estos consumibles, el inventario contará con otros siete espacios para portar armas y armaduras, que podrás encontrar o comprar a lo largo de la aventura.

Las armas aportaran ataque y crítico extra a tus personajes, mientras que las armaduras proporcionarán más defensa.

Combates

El mecanismo de combate se basara en el sistema de combate por turnos, en el cual los participantes de la refriega usaran de forma estratégica sus bazas para ganar la batalla.

Todos los participantes del combate utilizarán su atributo de “Velocidad”, sobre el cual se aplicará un valor de aleatoriedad añadido determinando así su “Iniciativa” en ese combate. Esto implicará que los personajes no tendrán siempre la misma “Iniciativa” aunque luchen contra el mismo grupo de enemigos dos veces, permitiendo cierta variedad en los combates incluso contra los mismos grupos de enemigos.

Una vez establecidos el orden de turnos, cada personaje utilizará el suyo para realizar diferentes acciones. Los enemigos atacarán basándose en sus propias estrategias entre las que incluirán poderosos ataques o curas entre ellos.

Por otro lado los personajes del jugador contarán con cuatro posibilidades:

-Atacar: atacarán a un único objetivo utilizando el valor de su ataque sumado al daño de su arma para generar heridas en los enemigos.

-Habilidad: usará una de sus habilidades disponibles para dañar a sus enemigos o curar a sus aliados.

-Consumibles: permitirá el uso de uno de los tres consumibles mencionados sobre los aliados, siempre y cuando se tengan existencias de los mismos.

-Huir: intentarás huir de la batalla junto con todo el grupo.

Al finalizar los combates en los que salgas victorioso, aquellos personajes que sigan con vida ganarán experiencia con la que podrán subir de nivel y aprender nuevas habilidades mientras se hacen más fuertes. Por otro lado, aquellos que hayan muerto durante el combate no ganarán experiencia y quedará la posibilidad de que queden rezagados mientras avanzas en el juego, causando su muerte continua a través de los niveles.

Además de ello recibirán una compensación monetaria que podrá utilizar en las tiendas que encontrará.

Avance del juego

Para poder proseguir en el juego, el jugador deberá avanzar por los diferentes mapas propuestos en la historia, cumpliendo los objetivos impuestos en cada uno, alcanzando los eventos clave y derrotando a los jefes de mapa que se interpondrán en su camino.

NPCS

A lo largo de los diferentes mapas el jugador podrá encontrar diferentes NPCs, relevantes o no:

-NPCs de campo: aquellos que podrás encontrar sin más andando por los mapas, chocando con ellos activarás un pequeño dialogo con ellos.

-Tiendas: te permitirán comprar y vender diferentes artículos en función del mapa en el que te encuentres.

-Healer: repartidos por todos los mapas restaurarán tu HP y MP al completo para que puedas continuar la aventura.

-Personajes de escenas y bosses: son los personajes que verás en las diferentes escenas animadas del juego, llegando incluso a enfrentarte a algunos de ellos.

Toma de decisiones

Para crear una experiencia algo más inmersiva en el juego, se han añadido diversas decisiones y “acertijos” en los que el jugador deberá elegir entre diversas opciones, decidiendo así en algunos casos el rumbo que tomará el juego, influyendo en el mundo.

**Menús**

A lo largo del juego el jugador deberá desplazarse por varios menús que facilitarán su aventura, tales como:

-Menú de inicio: presente al arrancar el juego te dará la opción de empezar una nueva partida desde cero o continuar desde el último punto de guardado.

-Menú de pausa: utilizando la tecla Escape en el mapa, el jugador podrá acceder a este menú que contara con las siguientes opciones:

-Continuar: retomar la aventura de vuelta al mapa.

-Guardar partida: solo se podrá guardar una partida a la vez. Esta opción permite guardar el estado del juego salvo por la posición del jugador dentro del mapa, que deberá iniciar desde el principio cuando se cargue dicha partida.

-Cargar partida: devolverá al jugador al estado de juego tras su último guardado, a excepción de su posición en el mapa.

-Personajes: esta opción te permitirá acceder a los datos de los personajes dentro del grupo, dentro de cada cual podrás observas sus características y estadísticas, así como ver sus habilidades y usar aquellas que se puedan utilizar sobre aliados, además de poder equiparles nuevas armas y armaduras.

-Inventario: permitirá ver los objetos dentro del inventario, y utilizar los consumibles sobre los aliados.

-Salir: permitirá cerrar el juego.

Además de estos menús principales el uso de las tiendas, así como la elección de acciones dentro de los combates se llevan a cabo a través de sus propios menús de opciones.

**Desarrollo del juego**

**Además de los objetivos explicados en apartados anteriores también hay que tener en cuenta que se ha intentado que el juego presente sorpresas y giros de trama inesperados, de forma que el jugador pueda tener una experiencia más impactante a medida que avanza en el juego.**

Diseño de personajes

Es esencial para comprender parte de las decisiones tomadas en el desarrollo del juego, entender cómo se han diseñado los personajes junto con el trasfondo que se les ha dado, por ello este apartado se dedica explicar aquellos personajes de más relevancia junto con todos los detalles de su diseño.

*Escuadrón “F”*

El escuadrón “F” está compuesto por el grupo de aventureros que manejara el jugador a lo largo de la aventura, este equipo está compuesto por:

-Horacia: este personaje ha sido diseñado como una mujer de unos 20 años, hija de un antiguo caballero de nombre, su personalidad es la de alguien simple, con toques de cobardía e indecisión, haciéndolo un personaje que puede llegar a impactar debido a lo incompetente y débil que puede parecer.

Sus objetivos han sido determinados como los de conseguir una vida fácil e ideal, honrando la memoria de su difunto padre.

Contrastando con su personalidad se ha decidido que este personaje actúe como la capitana del grupo, dando un fuerte impacto al jugador frente al contraste de su posición y personalidad. Además de ello, para acrecentar este contraste, este personaje ha sido desarrollado con el rol de “tanque” del grupo, habiendo destacado en su creación su vitalidad(HP) y su defensa.

Como justificación al rol que se la ha dado y a algunas estrategias de los enemigos que se centrarán en atacarla, se ha pensado que dichos ataques son dirigidos hacia ella debido a su personalidad y presencia que la hacen parecer la más débil de grupo.

Entre las habilidades que se le han atribuido están habilidades de cura y ataque principalmente, haciéndola un personaje duradero y multifunción. No obstante para compensar sus fortalezas se la ha diseñado como un personaje con baja velocidad, poco MP para no abusar de sus habilidades y un cantidad decente, pero sin exceder lo normal de ataque.

Como parte de su rol las armas que puede equiparse son las de cualquier caballero, como espadas, hachas y lanzas, al igual que las armaduras que puede equiparse son más pesadas y resistentes que las de sus compañeros.

-Mordeim: este personaje ha sido diseñado como un joven hombre en sus 20 años, con un pasado desconocido su personalidad es la de alguien arrogante, libre y que se cree por encima de todo y todos. Este personaje puede parecer en muchos momentos que va con la corriente hasta que decide hacer lo que quiere, llevando a situaciones cómicas e impactantes debido a ello.

Aprovechando su personalidad se decidió que su rol fuera el de “DPS”, es decir que fuera la ofensiva genérica del grupo, haciendo que su fuerza y velocidad sean su punto fuerte sus golpe básicos se convierten en una buena fuente de daño, mientras que su habilidades destacan por llegar a ser mortales.

Puesto que cree poder hacer cualquier cosa, no tiene unos objetivos definidos simplemente decide seguir la corriente y hacer lo que se le antoja cuando lo desee.

Compensando su potencia ofensiva, sus demás estadísticas han sido diseñadas como promedio, llegando a tener una deficiencia en cuanto vida se refiere, siendo ligeramente más débil que los otro personajes del grupo.

Sus armas son principalmente cuchillos, representando su arrogancia mediante el pensamiento de que él puede derrotar a cualquier enemigo incluso con el arma más pequeña. Sus armaduras son ligeras prendas de cuero que soportan los suficiente sin quitarle movilidad.

-Kibito: este hombre de edad desconocida, se ha propuesto como alguien que, tras varios experimentos mágicos acabo teniendo un aspecto poco humano. Siendo un personaje de tipo intelectual, su personalidad pesimista y victimista lo hacen quejarse constantemente de todo lo que ocurre al tiempo que explica el mundo gracias a sus conocimientos, haciéndolo perfecto para ayudar al jugador a aprender el mundo y su ambientación mientras aporta un toque cómico.

Al igual que Mordeim no presenta un objetivo perfectamente definido, si no que se mueve por la curiosidad de ver hacia donde le guían sus misiones intentando no morir en el proceso.

Su misión es la de “mago”, habiendo combinado tanto las características de un “mago ofensivo” y un ”curandero”, haciendo que su principal punto sea su MP y la variedad y potencia de sus habilidades.

De esta forma presenta todos los tipos de habilidades presentes en el juego a excepción del drenar, todas ellas con mayor potencia a lo normal.

Como desventaja a sus fuerte habilidades este personaje no posee una potencia de ataque útil en combate y su defensa es bastante baja, por suerte la gran mayoría de los enemigos no lo tendrán como objetivo.

Debido a su debilidad física este personaje no puede equiparse grandes armaduras y sus armas son principalmente bastones que le permiten utilizar habilidades de mejor forma.

Personajes de Cardinal

Siendo Cardinal la organización principal en la que se basan los acontecimientos como una fuerza opuesta al mal en el mundo, los personajes de esta que hemos querido destacar por no sobrecargar al jugador con información son limitados pero remarcables e importantes en el desarrollo de la historia.

-Hestia: diseñada como una joven seria con sus labores como sacerdotisa de la organización, se presenta a sí misma como una joven preocupada por el futuro del mundo y la organización, encargando la misión principal a los personajes del escuadrón “F”.

Durante las escenas en las que hace aparición se puede observar su preocupación hacia los personaje mientras mantiene un perfil bajo frente a sus compañeros de los altos cargos, haciéndola ver en todo momento como una aliada del jugador.

ALERTA SPOILER: Llegando al final del juego y utilizándola como elemento principal de sorpresa, este personaje resulta haber engañado a todos siendo su objetivo real el de liberar al gran demonio que se menciona durante la historia, además para apelar a una justificación de sus acciones, resulta ser la propia hija del demonio, haciendo más creíble incluso su situación y motivación.

-Archi: originalmente este personaje fue pensado como el “archienemigo principal” que se presenta como opuesto al jugador durante el juego. Sus primeras menciones introductorias lo presentan como el líder de todos los escuadrones y alto cargo de Cardinal, habiéndole querido dar una personalidad seria y dura, siempre dedicado al trabajo como se esperaría de un gran líder.

Respetado por todos y viendo que uno de sus escuadrones más problemáticos no da señales de vida, decide pensar que están haciendo algo en contra de sus creencias y mandar a sus agentes a detenerlos.

-Capitanes, generales y soldados: sin intentar darles especial relevancia se presenta a estos personajes como fieles seguidores de Archi cuya única motivación es seguir sus órdenes y los ideales de Cardinal.

El resto de personajes diseñados no cobran una relevancia real en el juego más allá de proporcionar una ambientación y apoyo al jugador, mediante el aporte de información, curas o venta y compra de objetos. Por este motivo muchos de sus diálogos han sido preparados de acuerdo al nivel en el que se encuentras intentando sacar alguna risa al jugador e intentando alentarlo a buscar todos los NPCs del juego en busca de ver que dicen.

Desarrollo de historia

Diseño de niveles

Los niveles han sido seleccionados y diseñados para coincidir los escenarios más cliché de las aventuras de fantasía, pudiendo así transmitir una sensación de mundo fantástico y algo de nostalgia para aquellos acostumbrados a los RPG de fantasía.

-Nivel tutorial: este nivel ha sido diseñado con la idea principal de enseñar al jugador las dinámicas del juego sobre como interactuar con el mundo en general. Además también ha sido uno de los niveles que han servido al equipo para aprender a diseñar los mapas y eventos que componen el juego, es decir es un nivel de aprendizaje tanto para el jugador como para el creador.

En relación con la historia este punto equivaldría a los preparativos de los personajes antes de aventurarse en su misión.

-Nivel Bosque: este nivel ha sido desarrollado bajo una temática de bosque de fantasía, repleto de enemigos propios del mismo como goblins y arañas, que en un inicio no supondrán una dificultad excesiva para el jugador, aclimatándolo así a las mecánicas de combate. Para ayudar en este punto de aprendizaje, el inicio del nivel cuenta con un tutorial de combate en el cual los personajes debatirán las diversas opciones que tiene el jugador en las luchas.

Este bosque y su jefe final se ven presentados una serie de escenas animadas antes y durante el mismo, que harán al jugador ambientarse.

-Nivel puerto: como un buen puerto, cuenta con agua y barcos. Este mapa ha sido pensado como un nivel de transición, en el cual se presenta un problema tanto para el pueblo como para nuestros personajes, el cual el jugador deberá resolver si quiere continuar con la historia.

Además, para apoyar el crecimiento del jugador, este mapa cuenta con enemigos opcionales contra los que se podrá luchar repetidamente hasta alcanzar un nivel adecuado en el caso de que se encuentre en dificultades para avanzar.

-Nivel de catacumbas: siguiendo con la historia, este mapa está diseñado como un pueblo en decadencias, arruinado por una malvada secta. Los personajes, siguiendo con su misión se verán envueltos con ella casi sin saberlo, debiendo adentrarse en unas catacumbas llenas de zombies y esqueletos.

-Nivel de montaña: siendo el mapa que lleva climax de la aventura, este nivel ha sido desarrollado con la idea de “libertad” y “sorpresa”. A lo largo de este nivel se sucederán varias escenas que intrigarán al jugador sobre lo que realmente está ocurriendo, además el mapa ha sido diseñado de forma que no hay un único camino a seguir por lo que deberá encontrar su objetivo por si mismo.

-Nivel Cardinal: de vuelta a la base de Cardinal, los jugadores deberán abrirse paso por los salones y pasillos que llevan hasta su último objetivo, enfrentándose a constantes hordas de enemigos. Este mapa ha intentado despertar la esencia de “último nivel”, haciendo uso de una banda sonora los más impactante posible e intentando dar la sensación de incesantes hordas de enemigos que se cruzan para detener su objetivo.

Diseño de enemigos

El diseño de enemigos ha sido desarrollado en función de los mapas creado en el diseño de niveles, y dentro de cada “grupo de mapa” los enemigos se han diferenciado en dos tipos:

-Enemigos de campo: estos enemigos han sido desarrollados haciéndolos coincidir con la temática de cada mapa, de forma que la reiterada aparición de los mismos en al avance a través del nivel resultará algo normal.

Para no sobrecargar al jugador con una cantidad masiva de enemigos y así frustrarlo se ha decido que, independientemente de la variante de enemigos de cada mapa, los enfrentamientos siempre serán contra grupos de tres enemigos, creando una sensación de igualdad entre ambos bandos.

Cada tipo de enemigo cuenta con su propia estrategia en función de su concepto:

-Enemigos de inteligencia reducida: atacarán principalmente a aquel aliado que posea más vida o que se halle más cerca de ellos.

-Enemigos inteligentes: aquellos que atacan a los aliados más debilitados para acabar con ellos.

-Enemigos duraderos: aquellos que además de atacar se curan o regeneran a otros.

-Enemigos especialmente poderoso: aquellos que son capaces de atacar a todo el grupo a la vez.

-Enemigos mortales: aquellos que son capaces de matar de un único golpe.

Cabe destacar que la mayoría de las estrategias tenderán a asestar su golpe a Horacia, dando la sensación, no solo de que se encuentra en primera línea de batalla defendiendo al resto del grupo, sino que también los enemigos la elegirían como objetivo al debido a su personalidad que la hace visualmente débil.

Enemigos por nivel:

Bosque: ratas, arañas y goblins.

Puerto: bandidos.

Catacumbas: esqueletos, zombies, fanáticos, mímicos.

Montañas: slimes, minotauros, “murciégalos” y grifos.

Cardinal: capitán, soldado, paladin.

-Enemigos tipo jefe: igualmente estos enemigos han sido diseñados de acuerdo a la ambientación y preparación de cada nivel, utilizando además para apoyar dicha presentación diferentes escenas animadas y diálogos.

Cada jefe contará con habilidades propias correspondientes a su presentación, además de ello se diferencian principalmente de los enemigos de campo en la cantidad de vida que presentan, diseñados especialmente para combatir en desventaja de 3 contra 1 y, aun así, presentar cierta dificultad al jugador.

Dichos jefes además presentarán el final de cada nivel diseñado, dando lugar al siguiente.

Los jefes diseñados son los siguientes:

-Yggdrasil: el jefe del primer nivel, siendo un árbol antiguo corrompido por el paso del tiempo. Entre sus habilidades principales está la de curarse a través de sus raíces y generar un miasma que dañará de forma constante a los aliados. Hemos simulado una inteligencia artificial mediante la cual sigue un patrón de ataque. Primero, daña al personaje con más vida, luego de cura, y luego produce un efecto de daño en área. De esta forma, cada tres turnos se repite el patrón de ataque.

-Gran Bandido Crow: este peligroso bandido utilizará estrategias bastante humanas tendiendo principalmente a golpear a aquel que tiene al frente. Además de ello de vez en cuando hará honor a su título robando parte del oro del grupo.

-Parca y Líder Fanático: estos jefes vendrán el grupo, lanzando guadañazos a diestro y siniestro la parca contará con una probabilidad de muerte instantánea, mientras que líder fanático intentará acabar con el aliado que más daño cause.

-Bellafonte: uno de los enviados de Cardinal para hacer regresar al grupo de su aventura, se centrará en atacar a todo el grupo por igual, dando preferencia a aquel que se presente más débil.

-Dragón: su aliento de fuego golpeará a todo el grupo hasta calcinarlo, mientras que su cola y garras le permitirán atacar a varios objetivos a la vez o varias veces a uno. Será u duro rival puesto que poseerá un gran cantidad de vida.Por suerte su limitada inteligencia le hará atacar principalmente a aquellos que se encuentren más cerca de él.

-Archi y General:

-Belial y su hija:

Diseño de diálogos

Como se ha mencionado repetidamente, al tratarse de una parodia, se ha intentado que todas las conversaciones y textos contengan cierto toque de humor, contrastando con la sensación de epicidad que cualquier otro juego del género suele intentar aportar.