

RUBY

Concepto

Estudio: TEAM RUBY

Plataforma: PC

Versión: 1.0

Sinopsis de jugabilidad/contenido: Ruby se adentra cada día en la mazmorra prohibida, con la misión de resolver el misterio más enigmático de la aldea.

Con la ayuda de tus plantas mágicas, prepárate y explora la mazmorra, combate terribles enemigos y colecciona tesoros.

Categoría: RPG comparable a la saga *POKEMON*, el combate está basado en un sistema de turnos, caracterizado por el empleo de ataques de uso limitado (PP) en forma de plantas, la mayor diferencia es que el número de usos está determinado por la cantidad de plantas que posee el jugador en el inventario. Tiene ciertos rasgos del género de los juegos de mazmorras, como diferentes pisos con layouts "aleatorios"

Mecánica: el jugador cultiva y hace crecer sus plantas, en la mazmorra las emplea para atacar a sus enemigos, aprovechando sus propiedades elementales; por ejemplo: una flor roja permite hacer un ataque de fuego. En la mazmorra obtiene distintos tesoros, que emplea para mejorar a su personaje.

Tecnología:

- **Lenguaje de programación:** Java
- **Librería:** Slick 2D
- **Herramienta de mapas:** Tiled Map Editor
- **Diseño de niveles:** Donjon (herramienta de creación de layouts para las mazmorras)
- **Diseño gráfico:** Fotoshop

Público: este juego está dirigido a niñas de 12 a 15 años, jugadoras casuales.

Visión general del juego

Ruby se adentra cada día en el bosque de piedra para resolver el enigma que inunda su mente: ¿a dónde irá el gato cada día?

¡En el bosque de piedra Ruby descubre un poder asombroso: es capaz de general magia a partir de las flores que lleva encima! De las flores rojas brotan llamas que abrasan a sus enemigos, de las amarillas chispas que electrocutan hasta a la mayor de las bestias, pero ten cuidado, si te quedas sin flores, te quedas sin hechizos. ¿Con que arsenal irás hoy?

Explora una increíble mazmorra repleta de enemigos, combátelos y hazte con sus tesoros. Mejora a tu personaje y obtén nuevos y poderosos hechizos.

Explora, combate, mejora!

Los tres pilares del juego son el combate por turnos, la exploración de mazmorras y la gestión de recursos. Estas tres mecánicas se relacionan entre sí con vista a crear y mantener un ciclo jugable satisfactorio y apto para jugadoras casuales.

La historia, en su sencillez, plantea un reto a la jugadora: resolver un enigma y derrotar a los enemigos que se interpongan en su camino.

Mecánica del juego

Cámara: el juego es en 2D y vista top-down.

Requisitos: los periféricos necesarios son ratón y teclado.

Controles:

- **Movimiento:** teclas WASD
- **Interacción con objetos/ personajes:** cuando estés cerca de algo o alguien, clicka encima con el botón izquierdo del ratón.

Puntuación: la progresión del jugador se refleja en los hechizos nuevos que aprende, en mejoras de las estadísticas del jugador y en el logro de ciertos hitos.

Guardar/cargar partida: guardado manual en el menú en pausa, cargado en el menú principal del juego.

Estados del juego

Menú principal



El menú principal muestra el título del juego y una lista de opciones básicas:

- **Nueva Partida:** al clickar inicia una nueva partida.
- **Cargar partida:** permite cargar la partida guardada con anterioridad.
- **Salir del juego:** salimos del juego y va al escritorio

Granja



Este es el hub principal del juego, en el que nos preparamos para la incursión a la mazmorra. Aquí **(1)** podemos plantar las semillas que tengamos en el inventario para hacerlas crecer y crear ataques más poderosos. También podemos interactuar con nuestra abuela **(2)** para conseguir unas semillas de apoyo.

Menú de pausa



Al presionar la tecla de **(Esc)** el juego se pausa y dispones de las siguientes opciones:

- **Continuar:** el juego vuelve a dónde estabas
- **Guardar partida:** guardas tu progreso
- **Salir:** te lleva al menú principal. **AVISO:** los progresos que no se hayan guardado se perderán.

Inventario



Al pulsar la tecla **(I)** se abre el inventario de **Ruby**, en el que se encuentran los diversos objetos que encontraremos en el juego.

Comercio



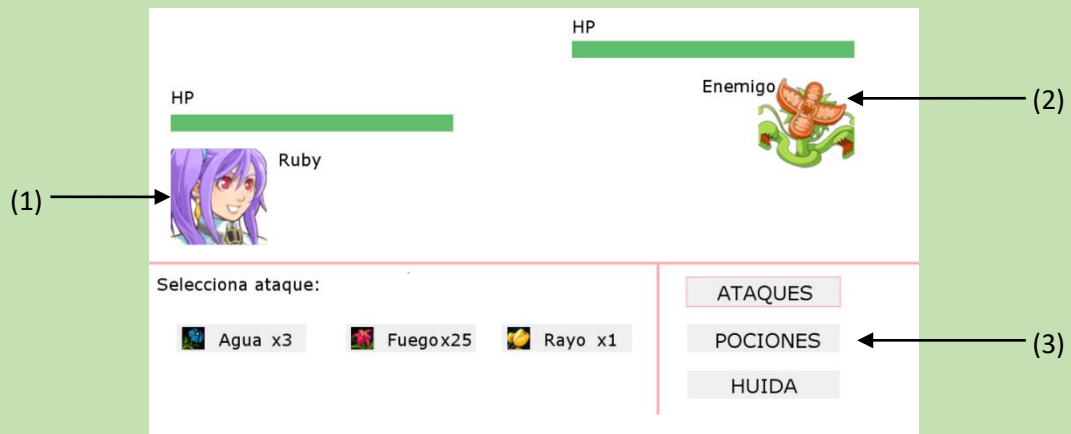
¡Las semillas se agotarán, las plantas se marchitarán, pero siempre nos quedará el oro! La abuela vende semillas y objetos que nos ayudarán en la aventura; además, si tienes objetos de los que te quieres deshacer, siempre puedes dárselos a cambio del vil metal.

Mazmorra



¡La mazmorra es bien diferente a la soleada granja: el objetivo aquí es llegar al final del nivel, pero no te confíes; está repleta de enemigos que quieren acabar con nuestra aventura! Si un enemigo te ve a su alcance te atacará y entraréis en combate. Enfrentarte a ellos o no es tu decisión, pero todo riesgo tiene su recompensa: entregan oro y semillas al morir.

Combate



!Cuando un enemigo te toque, habréis entablado un combate! En este estado está en **(1)** **Ruby**, con su salud, en **(2)** encontramos la salud y el aspecto del enemigo y en **(3)** podemos ver las distintas opciones que tenemos para el turno que está por empezar:

- **Ataques:** te permite seleccionar un ataque de entre los que dispones
- **Pociones:** selecciona y utiliza una de tus pociones
- **Huida:** te permite huir de la batalla, pero los enemigos no te lo pondrán fácil.

La mazmorra

El bosque de piedra es hogar de innumerables enemigos, muchas personas van allí con deseo de riqueza, pero salen con las manos vacías (a veces sin manos). La gente de la zona se mantiene alejada de ella, pero los misterios que alberga la hacen irresistibles para los aventureros.

La mazmorra se compone de distintos niveles repletos de enemigos con los que combatir; para avanzar al siguiente nivel debes encontrar las escaleras, que se encuentran en alguna parte del piso. ¡En el último piso te espera el jefe final de la mazmorra, así que prepárate bien!

Personajes

Ruby



Ruby es una chica de 12 años que está pasando el verano en casa de su abuela junto a ella y a su gato Manchas. Sin embargo, el verano es largo y se aburre, por lo que se propone averiguar a donde se va el gato cada día, ya que desaparece sin dejar rastro. Procura echarle una mano en la granja a su abuela, pero es un poco atolondrada y prefiere aventurarse en el bosque. Ha descubierto este verano que dentro del bosque las flores que lleva le permiten hacer hechizos, por lo que no puede resistirse a explorar, combatir y dominar sus artes mágicas.

Abuela



Se trata de la abuela de Ruby, adora a su nieta y a su gato Manchas, y aunque parece tener mucho genio, tiene más paciencia que una santa. Ha enseñado a Ruby a plantar en un vano intento de que le eche una mano en la granja y de que deje de ir al bosque. Sus consejos son muy sabios y no dudará en echarle una mano dándole semillas o vendiéndole y comprándole objetos (la granja no se mantiene sola).

Manchas



El gato de la abuela, es bastante activo y juguetón, pero también orgulloso. Adora las comidas que le prepara la abuela (y a ella también, claro) y dice soportar poco la constante atención de Ruby, pero en el fondo le encanta. Cada día se escapa al bosque, pero nadie sabe el motivo.

Gran Guardián, Protector de uno de los siete Bosques de Piedra, Artífice de la Magia Herbácea, Caballero de la Hiedra (o BOSS)

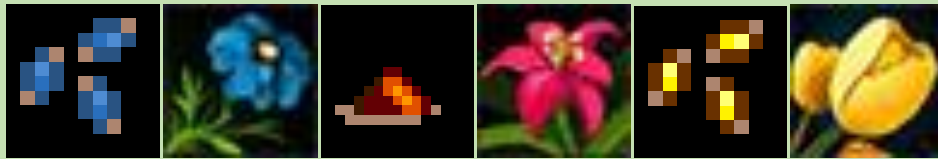


Es el jefe final de la mazmorra, le encanta presumir de su título tan largo, pero la gente siempre lo interrumpe o lo llama BOSS, dos cosas que siempre lo han enfurecido y lo han llevado a vivir recluido en el bosque. Sus poderosos ataques lo hacen valedor del título que ostenta pero que, como nunca se lo han dejado decir, nadie conoce.

Objetos

Ruby tiene que prepararse día a día en la granja para adentrarse en la mazmorra, ya que ir sin equipamiento significa una amarga derrota; para ello cuenta con los siguientes objetos mágicos.

Flores Arcanas



Las flores en el inventario de Ruby le dan el poder de formular hechizos con las propiedades de la planta! Siémbrales en la granja y obsérvalas convertirse en poderosos hechizos.

Pociones



Objetos de manual para todo buen explorador, las pociones de vida te permiten recuperar puntos de salud y las de ataque dan muchas más fuerza a tu magia, pueden cambiar el curso de un combate!

Oro

Todo tiene un precio, y en este caso con el oro puedes comprar más semillas o pociones. Lo sueltan los enemigos al morir o también lo puedes conseguir dándoselo a la abuela a cambio de semillas o plantas que no quieras.

Equipo de trabajo - TEAM RUBY

Jose M^a Oliet Villalba: Jefe de proyecto

Marina Fernández Gutiérrez : diseñadora gráfica/diseño de nivel.

Enrique Coronado Barco: programador principal

Javier de la Peña García: programador/diseño web

Jesús Villafranca Martínez: testeador/programador/diseño de nivel