

Entre Mundos



Equipo de desarrollo:

Diego García Alonso

Alejandro García Díaz

Valeria Espada Álvarez

Sergio Valiente Urueña

ÍNDICE

1 Cartas usadas.....	4
1.1 Cartas del equipo.....	4
1.2 Cartas extra.....	5
2 Resumen.....	5
2.1 Descripción.....	5
2.2 Género.....	5
2.3 Setting.....	5
2.4 Características principales.....	5
3 Gameplay.....	6
3.1 Objetivo del juego.....	6
3.2 Core loops.....	6
4 Mecánicas.....	6
4.1 Combate.....	6
4.1.1 Reglas.....	7
4.1.2 Recompensas.....	7
4.2 Equipo.....	7
4.2.1 Formación de equipo.....	7
4.2.2 Administración de personajes.....	7
En caso de tener más de 6 personajes (los máximos permitidos en el tablero) el jugador podrá escoger cuáles de ellos usar.....	7
4.3 Tienda.....	8
4.2.1 Objetos de curación para usar en combate.....	8
4.2.1.1 Poción pequeña.....	8
4.2.1.2 Poción grande.....	8
4.2.2 Objetos de daño para usar en combate.....	8
4.2.2.1 Bomba pequeña.....	8
4.2.2.2 Bomba grande.....	8
4.2.3 Objetos de utilidad para usar en combate.....	8
4.2.3.1 Hierba revitalizante.....	8
4.2.3.2 Reloj de arena.....	8
4.2.4 Mejoras de los personajes.....	8
4.2.5 Desbloqueo de habilidades.....	8
5 Interfaz.....	9
5.1 Controles.....	9
5.2 Cámara.....	9
5.2.1 Pantalla de combate.....	9
5.3 HUD.....	9
5.3.1 Menú de niveles.....	9
5.3.2 Pantalla de tienda.....	10

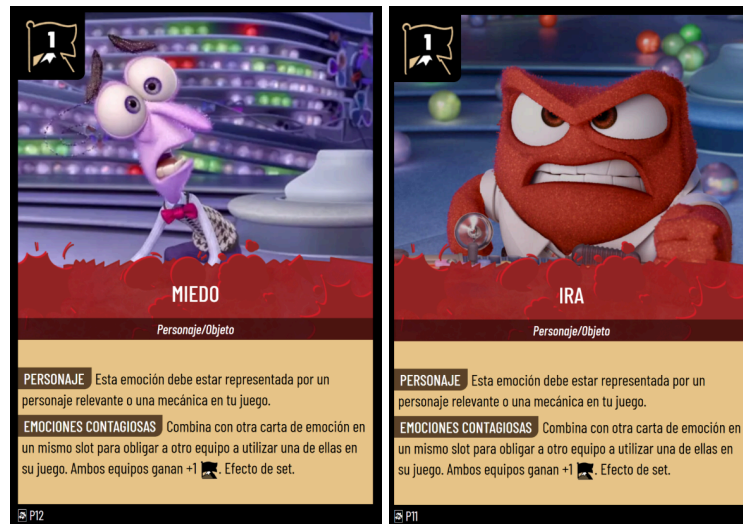
6 Mundo del juego.....	10
6.1 Personajes.....	10
6.1.1 Timmy.....	10
6.1.2 Enemigos comunes.....	10
6.1.2.1 Goblin saqueador (Fantasía).....	11
6.1.2.2 Espectro arcano (Fantasía).....	11
6.1.2.3 Amantes (Romance).....	11
6.1.2.4 Corazón roto (Romance).....	11
6.1.2.5 Soldado romano (Historia).....	11
6.1.2.6 Troglodita (Historia).....	12
6.1.2.7 Bufón (Comedia).....	12
6.1.2.8 Comediante frustrado (Comedia).....	12
6.1.3 Mini - bosses.....	12
6.1.3.1 Dragon Joven (Fantasía).....	12
6.1.3.2 Cupido (Romance).....	13
6.1.3.3 Esfinge (Historia).....	13
6.1.3.4 El Payaso del Caos (Comedia).....	13
6.1.4 Final boss.....	13
6.1.4.1 Ira.....	13
6.1.4.2 Miedo.....	14
6.1.4.3 Tristeza.....	14
6.2 Niveles.....	14
6.2.1 Fantasía.....	14
6.2.2 Romance.....	14
6.2.3 Historia.....	15
6.2.4 Comedia.....	15
6.2.5 Terror.....	15
7 Experiencia de juego.....	15
8 Estética y contenido.....	16
9 Referencias.....	16
9.1 Juegos de referencia.....	16
9.2 Assets.....	16

1 Cartas usadas

1.1 Cartas del equipo

Estas son las cartas que hemos decidido usar:

- Miedo (P12)
- Ira (P11)
- Animal Crossing (M04)
- Fire Emblem (M01)
- En Blanco (A08)



1.2 Cartas extra

Otro equipo nos ha otorgado el efecto de la siguiente carta:

- Tristeza (P10)



2 Resumen

2.1 Descripción

En este juego viajas a través de cinco libros, y cada uno representa un género distinto: Fantasía, Romance, Historia, Comedia y Terror. Cada libro es un nivel con sus propios enemigos, situaciones y un mini-jefe que pone a prueba una mecánica diferente. En el último libro, te espera un combate contra un jefe triple que encarna a la Ira, la Tristeza y el Miedo, donde todo lo que aprendiste antes se pone en práctica.

La jugabilidad se basa en combates por turnos al estilo clásico, con un sistema de formación de equipo separado en vanguardia y retaguardia.

2.2 Género

Combate por turnos, fantasía, roguelike.

2.3 Setting

Timmy, un niño apasionado por la lectura, se ve arrastrado a una peligrosa aventura tras el secuestro de su hermano. Para encontrarlo debe adentrarse en diferentes libros para enfrentar enemigos y encontrar aliados que le ayudarán en su búsqueda.

2.4 Características principales

- Jugabilidad: El jugador irá entrando por los libros en orden y pasando por combates hasta llegar al jefe del libro y pasar al siguiente libro hasta terminar los 5 y recuperar a su hermano, entre combates el jugador dispondrá de un menú de formación de equipo donde cambiar el equipaje (armadura y armas) y habilidades. Tras terminar cada libro el jugador podrá acceder a una tienda cuyos objetos cambian tras cada partida aportando ese elemento de roguelike y jugabilidad.

- Combate: El área de combate se divide entre la zona enemiga y la zona aliada, ambas con 3 huecos de vanguardia y 3 de retaguardia. Los equipos se turnarán para atacar, dentro de cada equipo empezará atacando la retaguardia y posteriormente la vanguardia. Cada personaje contará con un ataque básico y un ataque especial, el cual consume “ST” (estamina), escogidos previamente; no todos los personajes son aptos para todas las habilidades.
- Personajes: Cada personaje cuenta con un slot de armadura y un slot de arma, a su vez cuentan con un ataque básico permanente y un slot de habilidad cambiante.

3 Gameplay

3.1 Objetivo del juego

A largo plazo el objetivo es completar los 5 libros, construyendo y mejorando un equipo con el paso de los combates.

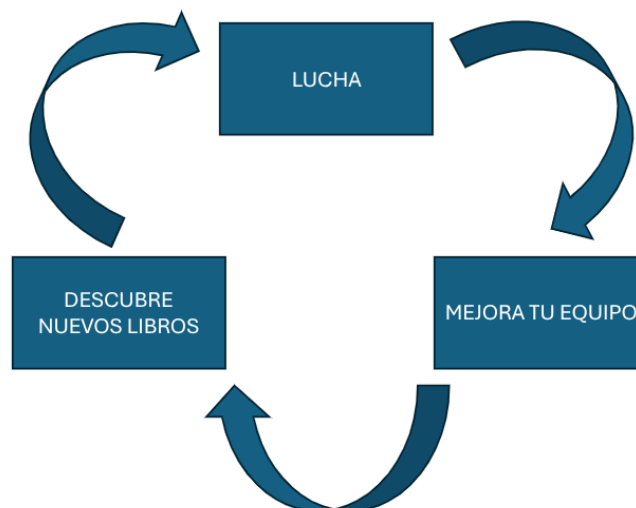
A corto plazo, el objetivo es el siguiente combate al que debe enfrentarse el jugador. Si el jugador es derrotado durante el combate (todas sus unidades mueren), pierde la partida. Si por el contrario el jugador derrota a los enemigos, este ganará el combate y podrá seguir avanzando.

3.2 Core loops

Lucha: Enfrentate a enemigos y mini-jefes en combates por turnos, aprovechando la formación de vanguardia y retaguardia para superar cada desafío.

Mejora tu equipo: Tras cada combate, obtén recompensas que te permiten fortalecer a tus personajes, y compra objetos y mejoras en la tienda.

Descubre nuevos libros: Avanza en la historia atravesando cinco libros, cada uno con su propio género, estilo y mecánicas únicas que renuevan la experiencia.



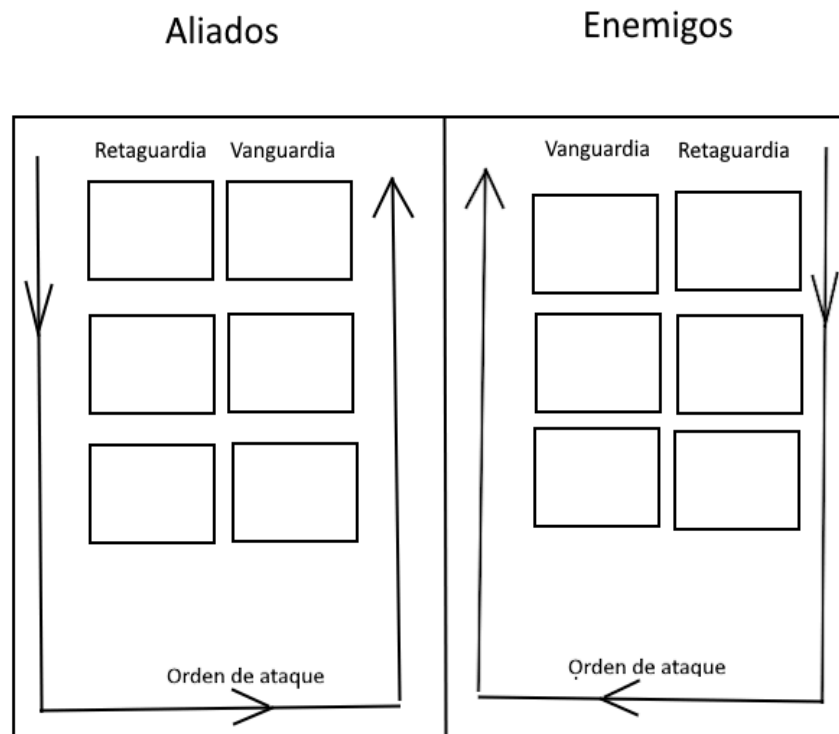
4 Mecánicas

4.1 Combate

4.1.1 Reglas

Descripción:

El combate se realiza por turnos entre el equipo aliado y el enemigo (empezando siempre el aliado). Dentro de cada equipo empezará atacando la retaguardia. Cada personaje podrá escoger entre: ataque básico, habilidad (escogida previamente), objeto y defensa.



4.1.2 Recompensas

Descripción:

Después de cada combate victorioso el jugador será recompensado con una cantidad de oro aleatoria y un consumible elegido aleatoriamente.

4.2 Equipo

4.2.1 Formación de equipo

Después de completar cada libro, Timmy podrá reclutar nuevos aliados pertenecientes al libro que acaba de superar.

4.2.2 Administración de personajes

En caso de tener más de 6 personajes (los máximos permitidos en el tablero) el jugador podrá escoger cuáles de ellos usar.

4.3 Tienda

El jugador podrá acceder a la tienda cogiendo el libro de “tienda” tras finalizar un combate, desde el menú de niveles. En ella podrá comprar diferentes objetos y mejoras para los personajes con las monedas que haya obtenido a lo largo de la partida..

Descripción

Parámetros

4.2.1 Objetos de curación para usar en combate

4.2.1.1 Poción pequeña

Precio: 50 monedas

Curación: 100 HP

4.2.1.2 Poción grande

Precio: 150 monedas

Curación: 300 HP

4.2.2 Objetos de daño para usar en combate

4.2.2.1 Bomba pequeña

Precio: 80 monedas

Daño: 120 a un enemigo

4.2.2.2 Bomba grande

Precio: 200 monedas

Daño: 200 de daño a todos los enemigos

4.2.3 Objetos de utilidad para usar en combate

4.2.3.1 Hierba revitalizante

Precio: 300 monedas

Efecto: Revive a un aliado con el 30% de la vida

4.2.3.2 Reloj de arena

Precio: 150 monedas

Efecto: Retrasa la acción de un enemigo 2 turnos

4.2.4 Mejoras de los personajes

En la tienda el jugador podrá comprar mejoras de stats para sus personajes, o mejoras para sus habilidades.

4.2.5 Desbloqueo de habilidades

Además, podrá comprar nuevas habilidades para sus personajes.

5 Interfaz

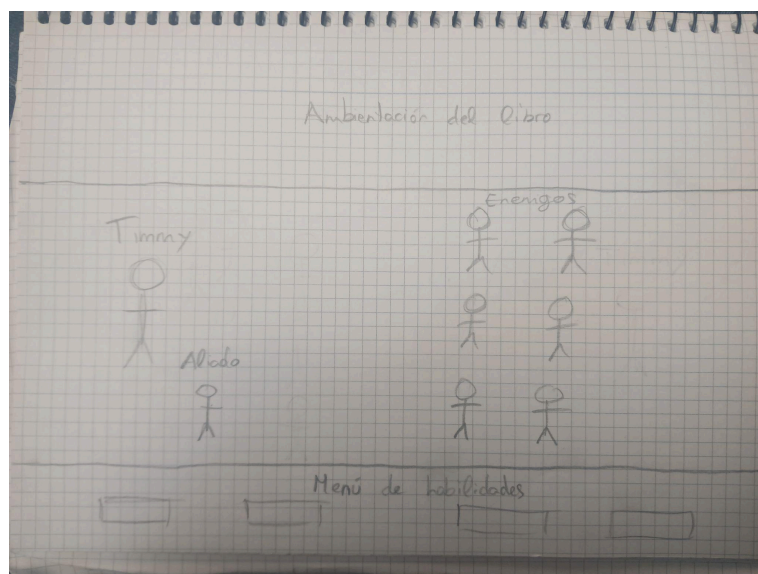
5.1 Controles

El juego se controlará por menús y botones, por lo que principalmente se usará el ratón o alternativamente las flechas del teclado para navegar por ellos.

5.2 Cámara

5.2.1 Pantalla de combate

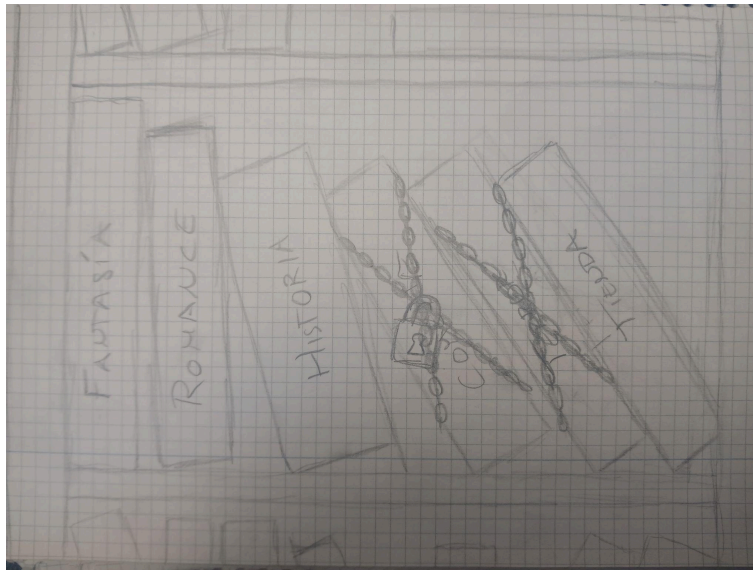
En el centro de la pantalla se encuentra el escenario de combate, a la izquierda el protagonista y sus aliados y a la derecha los enemigos. Además, la escena incluye un fondo con la ambientación del libro y un menú en la parte inferior que contiene todas las habilidades que pueda usar en combate, incluyendo los objetos comprados en la tienda.



5.3 HUD

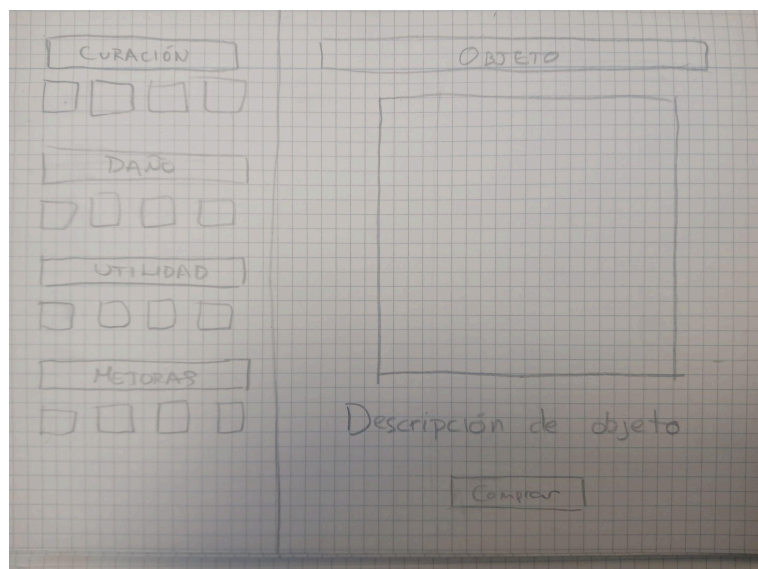
5.3.1 Menú de niveles

El menú de niveles consiste en una estantería en la que cada libro representa un nivel al que el jugador puede acceder. También incluye un libro de acceso a la tienda.



5.3.2 Pantalla de tienda

A la izquierda hay un menú con todos los objetos disponibles para comprar y a la izquierda una pantalla en la que se especifica la utilidad del objeto seleccionado.



6 Mundo del juego

6.1 Personajes

6.1.1 Timmy

HP base: 200

Ataque base: 15

Defensa base: 5

6.1.2 Enemigos comunes

Los enemigos comunes tendrán todos el mismo comportamiento, solo cambiando sus estadísticas. Dispondrán de un **ataque básico** que hará un daño del **100%** de su ataque, un debuff/buff y un **ataque especial** que podrá usar cada 2 turnos y que hará un daño del **250%** de su ataque.

Siempre que pueda usar el ataque especial lo hará, y en caso contrario elegirá al azar entre el buff/debuff y el ataque básico.

6.1.2.1 Goblin saqueador (Fantasía)

HP: 40

Ataque: 8

Defensa: 3

Ataque básico: Puñalada

Buff/Debuff: Aumenta su ataque durante 2 turnos.

Ataque especial: Golpe saqueador

6.1.2.2 Espectro arcano (Fantasía)

HP: 45

Ataque: 10

Defensa: 2

Ataque básico: Toque espectral

Buff/Debuff: Reduce la defensa del jugador un turno

Ataque especial: Descarga arcana

6.1.2.3 Amantes (Romance)

HP: 50

Ataque: 8

Defensa: 3

Ataque básico: Beso fugaz

Buff/Debuff: Aplica enamoramiento (reduce ataque del enemigo)

Ataque especial: Abrazo apasionado

6.1.2.4 Corazón roto (Romance)

HP: 55

Ataque: 9

Defensa: 4

Ataque básico: Latido

Buff/Debuff: Reduce velocidad del jugador un turno

Ataque especial: Palpitación intensa

6.1.2.5 Soldado romano (Historia)

HP: 60

Ataque: 10

Defensa: 5

Ataque básico: Bastonazo

Buff/Debuff: Aumenta su defensa un turno

Ataque especial: Formación defensiva

6.1.2.6 Troglodita (Historia)

HP: 65

Ataque: 11

Defensa: 3

Ataque básico: Zarpazo

Buff/Debuff: Rugido aturdidor (puede hacer que el jugador falle su próximo ataque)

Ataque especial: Embestida salvaje

6.1.2.7 Bufón (Comedia)

HP: 70

Ataque: 15

Defensa: 3

Ataque básico: Trompazo

Buff/Debuff: Confusión (puede hacer que el jugador falle su próximo turno)

Ataque especial: Broma pesada

6.1.2.8 Comediante frustrado (Comedia)

HP: 80

Ataque: 10

Defensa: 6

Ataque básico: Chiste cruel

Buff/Debuff: Reduce defensa del jugador un turno

Ataque especial: Travesura fatal

6.1.3 Mini - bosses

Cada libro tendrá un mini-boss al final, a excepción del último (Terror) que simplemente tendrá el combate del final boss.

Cada mini-boss aparte del comportamiento de los enemigos comunes, tendrá una mecánica propia.

6.1.3.1 Dragon Joven (Fantasía)

HP: 300

Ataque: 15

Defensa: 10

Mecánica propia: Cada 3 turnos, inflige daño de área a todos los personajes del jugador.

6.1.3.2 Cupido (Romance)

HP: 500

Ataque: 20

Defensa: 12

Mecánica propia: En el segundo turno, “enamora” a un enemigo, y haciendo que pase a formar parte de su equipo.

6.1.3.3 Esfinge (Historia)

HP: 800

Ataque: 30

Defensa: 12

Mecánica propia: Cada 3 turnos invoca 2 faraones (si ya hay 2 faraones no hace nada, si hay 1 invoca otro)

6.1.3.4 El Payaso del Caos (Comedia)

HP: 1000

Ataque: 35

Defensa: 7

Mecánica propia: Cada 2 turnos invoca 2 clones de sí mismo.

6.1.4 Final boss

El final boss serán en realidad dos personajes: Ira y Miedo.

6.1.4.1 Ira

Vida: 7000 HP

Ataque: 170 ATQ

Defensa: 60 DEF

Sed de Sangre (pasiva): Si elimina a un personaje, se cura una parte de su vida.

Berserk: Aumenta su ataque este turno, pero también pierde algo de vida.

Rabia incontenible: Ataca múltiples veces a un enemigo aleatorio, cambiando el objetivo en cada arremetida.

Carga Descontrolada: Un ataque de área que golpea a todos los enemigos.

Parámetros:

- Vida que se cura con *sed de sangre* (10% HP)
- Porcentaje de ataque que gana con *berserk* (+25% ATQ)
- Porcentaje de vida que pierde con *berserk* (-5% HP)
- Daño de *rabia incontenible* (50% ATQ x 4)
- Daño *carga descontrolada* (150% ATQ)

6.1.4.2 Miedo

Vida: 6000 HP

Ataque: -

Defensa: 100 DEF

Instinto de Supervivencia (pasiva): Si ira muere primero, miedo entra en un estado de desesperación, obteniendo un nuevo ataque físico: **Desesperación:** Ejecuta de un golpe el personaje al que ataca.

Ocultarse: Se vuelve intangible, evitando todo el daño. (no puede usarlo 2 turnos seguidos).

Parálisis por Terror: Hace que un enemigo pierda su turno.

Sombra Aplastante: Baja las estadísticas de ataque y defensa del equipo enemigo durante unos turnos.

Parámetros:

-Cantidad de estadísticas que baja con *sombra aplastante* (-20% ATQ y -20% DEF durante 2 turnos)

6.1.4.3 Tristeza

Vida: 5000 HP

Ataque: -

Defensa: 80 DEF

Lágrimas contagiosas: Las lágrimas de tristeza debilitan a un enemigo reduciendo su daño durante un tiempo.

6.2 Niveles

Cada uno de los cinco libros corresponde a un género literario —Fantasía, Romance, Historia, Comedia y Terror— y se convierte en un nivel único que Timmy deberá superar. Cada uno estará ambientado en su género.

6.2.1 Fantasía

-2 Goblins saqueadores

-2 Espectros arcanos

Mini-boss: Dragón Joven

6.2.2 Romance

-2 Amantes

-3 Corazones rotos

Mini-boss: Cupido

6.2.3 Historia

- 3 Trogloditas
- 2 Soldados romanos

Mini-boss: Esfinge

6.2.4 Comedia

- 3 Bufones
- 3 Comediantes frustrados

Mini-boss: Payaso del Caos

6.2.5 Terror

Este es el último nivel. El jugador se enfrentará a un doble final boss: Ira y Miedo.

7 Experiencia de juego

Una partida comienza cuando el jugador selecciona un libro. Al hacerlo, Timmy y su equipo entran directamente en un combate por turnos contra enemigos temáticos del género de ese libro.

La pantalla de batalla se divide en **dos zonas**: el área aliada y el área enemiga, cada una con **seis casillas** (tres en vanguardia y tres en retaguardia). La disposición es clave: los personajes en vanguardia reciben más daño pero pueden proteger a los de retaguardia, mientras que estos últimos suelen ser más frágiles pero cuentan con ataques de apoyo o a distancia.

En cada turno, el jugador decide la acción de sus personajes:

- **Ataque básico:** siempre disponible.
- **Habilidad especial:** elegida previamente y que consume estamina (ST).
- **Uso de objeto:** desde pociones curativas hasta bombas ofensivas o herramientas de utilidad.
- **Defensa:** reduce el daño recibido hasta el siguiente turno.

El orden de ataque está determinado por la formación: primero actúa la **retaguardia** y después la **vanguardia**. Al finalizar un combate victorioso, el jugador obtiene **oro y un objeto consumible aleatorio**, que servirán para prepararse de cara al siguiente enfrentamiento.

Entre combates, el jugador accede a un **menú de formación**, donde puede reorganizar sus personajes, cambiar armas, armaduras y habilidades, o elegir qué seis integrantes usar si dispone de más aliados. Tras completar un libro, Timmy recluta un nuevo aliado y accede a la **tienda**, donde podrá gastar sus monedas en objetos, mejoras y desbloqueo de habilidades. Los artículos disponibles cambian en cada partida, aportando el componente roguelike.

El progreso continúa libro tras libro, con cada uno introduciendo un **mini-jefe** que exige nuevas estrategias. Finalmente, el jugador se enfrentará a un combate decisivo contra un jefe triple que

encarna a la **Ira, la Tristeza y el Miedo**, poniendo a prueba todo lo aprendido en los niveles anteriores.

8 Estética y contenido

La estética del juego será **pixel art**.



9 Referencias

9.1 Juegos de referencia

Uno de los referentes principales es **Final Fantasy** en sus entregas clásicas, especialmente las que utilizaban la formación de vanguardia y retaguardia. De este título hemos tomado la idea de que la posición dentro del grupo no es meramente estética, sino un factor estratégico: los personajes en primera línea infligen más daño pero están más expuestos, mientras que los de la retaguardia sacrifican fuerza ofensiva a cambio de mayor protección. Esta dualidad añade una capa táctica a cada combate y obliga al jugador a pensar en cómo organizar a sus héroes antes de cada enfrentamiento.

Otro título que nos ha inspirado es **Octopath Traveler**, por la riqueza de su sistema de combate por turnos y la manera en que cada personaje tiene un rol claramente diferenciado. Nos interesa especialmente la forma en que este juego consigue que cada batalla se sienta única, obligando a experimentar con habilidades, debilidades enemigas y sinergias dentro del grupo. De aquí hemos tomado la idea de que cada encuentro y cada mini-jefe debe proponer un reto distinto, más allá de simples variaciones en la dificultad.

9.2 Assets

Aquí id guardando assets que veáis interesantes.

Gratis:

- Timmy: <https://xzany.itch.io/free-knight-2d-pixel-art>
- Algo de terror: <https://williamqm.itch.io/dark-enemies-pack>
- Fantasía/Terror/Historia: <https://luizmelo.itch.io/monsters-creatures-fantasy>
- Wizard: <https://luizmelo.itch.io/wizard-pack>
- Pociones: <https://thesquawkyraven.itch.io/fantasy-potion-icons>
- Esfinge (viene como gif): <https://thesquawkyraven.itch.io/fantasy-potion-icons>

De pago:

- Clown: <https://segnah.itch.io/jester-asset-pack>
- Faraón/Cosas Egipcias: <https://gabsbits.itch.io/pixelegypt>
- Gladiator: <https://xzany.itch.io/gladiator-2d-pixel-art>

