# 

Game Design

Document

Dion Schreuder

Ferran Tamayo

David Martinez

Mireia Zuluaga

# 

[**Ficha del juego**](#_8kq5q7ootpac) **3**

[**Sinopsis de la historia**](#_56i8c4rji7vo) **3**

[**Resumen general de la historia**](#_6fawa7tpsp51) **4**

[**Características principales del proyecto**](#_mcifi283ohdv) **4**

[Puntos clave:](#_nn9pp1nkwg5p) 4

[Mejores Virtudes:](#_ze7ehqe3n70t) 4

[Ambientación](#_gr9xapyhc845) 4

[Mecánicas](#_okouyyfv3n46) 4

[Exigencia](#_166mb1plvb8v) 5

[Selección de dificultad: Fácil - Mitad de vida para los enemigos](#_lxwt7kg8xftt) 5

[¿Que posibilidades, situaciones y supuestos ofrecemos al jugador?](#_8g3qpcmn9uy6) 5

[**Tipos de diversión**](#_mcifi283ohdv) **6**

[**Tipos de jugadores**](#_mcifi283ohdv) **6**

[**Definición de las 3C**](#_mcifi283ohdv) **7**

[Camera](#_wb9pfl6ozy15) 7

[Control](#_urfn83uaj8eq) 7

[Character](#_yjwpzn16ea6z) 7

[**Reglas Funcionales**](#_mcifi283ohdv) **8**

[Reglas de inicio](#_61z48r1zgkbl) 8

[Reglas de progresión](#_61z48r1zgkbl) 8

[Reglas de finalización](#_61z48r1zgkbl) 8

[Reglas constitutivas](#_61z48r1zgkbl) 8

[Reglas implícitas](#_61z48r1zgkbl) 8

[Condiciones de victoria](#_61z48r1zgkbl) 8

[**Definición de Objetivos**](#_mcifi283ohdv) **9**

[**Aspectos básicos del juego en su Gameplay**](#_mcifi283ohdv) **9**

[Flow](#_rt5eutq2b9d9) 9

[**Definición de mecánicas**](#_lkbtv45b88k7) **10**

[Puntos de Vida](#_hlq87xzi7865) 10

[Puntos de Magia](#_o6ekqu2cvviy) 10

[Ataque](#_62kb3lzg3xfo) 11

[Defensa](#_ay36iz40xy7h) 11

[Velocidad](#_8j9l5zk9bw2h) 11

[Subida (Buff) de stat propio](#_uz9abpw3ccmu) 12

[Bajada (Nerf) de stat enemigo](#_vekgr8thy6nu) 12

[Buffs /](#_hvg730k7zb14) 12

[Debuffs / Estados alterados](#_cxex9q8klofp) 12

[**Definición de objetivos del proyecto**](#_lkbtv45b88k7) **13**

[**Audio**](#_iymaqg6232k) **14**

# Ficha del juego

* **Nombre del proyecto**: Fantastic Misadventures
* **Nombre del estudio**: Wish Boundary
* **Género**: RPG, Táctico
* **Ambientación**: Fantasía medieval
* **Estética**: Cartoon
* Número de jugadores: Singleplayer.
* Plataforma: PC; Windows.
* Fecha de lanzamiento: Junio del 2019
* Engine: Unity

# Sinopsis de la historia

A’en tiene 14 años, desde muy temprana edad fue un aventurero y nunca ha cumplido sus obligaciones de noble, A’en se encuentra en una cantina para pasarlo bien, cuando, de pronto, una elfa llamada Leech entra de golpe. Leech, aprovechando que A’en que esta despistado, vierte su nueva poción en la jarra de este. Nuestro protagonista se percata de la presencia de la elfa y se gira para hablar con ella. Leech le reta a beber toda la jarra de un trago, A’en con cara de sobrado toma la jarra y bebe el trago más grande pero la nota rara lo que le hace escupir encima de Leech, haciendo así que el efecto de la poción haga efecto[[1]](#footnote-0) en los dos personajes y no puedan recordar nada ni separarse nunca jamas a más. A raíz de esto el rey demonio se enfada y jura destruir a A’en para erradicar el efecto de la pocion. 

En el transcurso de nuestra historia, uno de los objetivos secundarios de nuestros personajes será recuperar los recuerdos de esa noche.

# Resumen general de la historia

A’en es un caballero de linaje noble obsesionado con vivir la vida al máximo. Un dia, mientras se reconfortaba en el surtido de bebidas de una posada, una elfa aparece y vierte una misteriosa poción en su jarra. Al beberse la jarra de un trago, A’en se la escupe en la cara y ambos son presos del poderoso hechizo que los vincula hasta el fin de los tiempos.

# Características principales del proyecto

## Puntos clave:

Es un juego RPG con un sistema de batalla que toma influencia de los SRPG y una exploración de mapas y interaccion con NPCs.

## Mejores Virtudes:

El sistema de batalla combina sistemas de RPG clasicos con un sistema de formación con casillas en cuya se reparten los personajes involucrados en la batalla.

## Ambientación:

Ambientado en el periodo medieval con toques de fantasía. Un mundo que consiste en los típicos locales del género, llanuras, bosques, pueblos, castillos y cuevas.

## Exigencia:

## Selección de dificultad: Fácil - Mitad de vida para los enemigos

Intermedio - Dificultad normal

Dificil - Mayor número de enemigos

Lunatico - Mayor número de enemigos y vida aumentada.

* Gestión de recursos como inventario, el equipo de los personajes, la economía (algunos mercaderes no compraran cierto objeto) y siempre el valor será menor al venderlo.
* En batalla el posicionamiento es importante el enemigo tiene mayor posibilidad de atacar al aliado más cercano.
* Importante analizar los enemigos para encontrar el daño efectivo. P.e: Esqueleto resistente a la magia débil al daño físico
* Las mazmorras solo pueden ser completadas al encontrar el tesoro o derrotar al jefe.
* Backtracking, para cambiar de mapa necesitas regresar a la ciudad principal de la región.

## ¿Que posibilidades, situaciones y supuestos ofrecemos al jugador?

Le ofrecemos una campaña en que el jugador puede fortalecer un grupo de personajes y un sistema de batalla que permite variedad de estrategias empleables para llegar al final de la batalla.

# Tipos de diversión

* Narrativa: personajes interesantes con historias complejas
* Fantasía: por lo mismo que lo anterior
* Reto: El juego es de estrategia es necesario pensar
* Avance: Los personajes suben de nivel, obtienen equipamiento y aprenden habilidades
* Causar daño: Enfrentas enemigos de todo tipo con intención de matarlos
* Razonamiento espacial: sistema de áreas de combate
* Encontrar Atajos: El sistema de combate permite una variedad de estrategias
* Triunfo| Fiero: Vencer un enemigo fuerte.
* Triunfo| Kvell: Executacion de una estrategia eficaz y eficiente.

# Tipos de jugadores

* Triunfador: El juego supone un reto para este tipo de jugador por la necesidad de formular estrategias par tratar con la variación de formaciones que encontramos en cada enfrentamiento.
* Explorador: Hay varios logros y coleccionables y objetos en cofres esparcidos por el mapa que harán que este tipo de jugador este entretenido coleccionando todos.

# Definición de las 3C

## Camera

3D, 3ª persona, isométrica, focus en el personaje inicial con vista amplia y visión del entorno claro, dynamica, pivotable.

La cámara tendrá unas determinadas partículas y sonido cuando el jugador se empieza una batalla

## **Control**

Teclado:

* WASD y flechas del teclado: para mover y pasar por los opciones de los menús.
* Shift/Mayus: correr(?).
* ENTER: Ir a Game Menu.
* ESC: Menú de opciones, Salir.
* Space Bar / Barra espacio: Pausa.
* M: Mapa.
* Z: Acceptar / Interactuar /Seleccionar.
* X: Cancel.

Mouse:

* Botón izquierda: Aceptar / Interactuar /Seleccionar.
* Scroll wheel: Zoom.
* Botón derecha: Paneo de Camara, Cancelar.

## **Character**

Nombre: A’en

Descripción: Humano, hombre, caballero, capaz de utilizar espada y magia.

Encuentro: Inicio del juego.

Habilidades: Ataque con espada, Parry ,Pyro, Aegis.

Armas e items: Espadón, tomo de piromancia, poción de vida, Cadena del destino

NPC: No

* A’en
  + Nivel: 1
  + Max HP: 100 hp
  + Max MP: 50 mp
  + Attack: 10
  + Defense: 10
  + Resistance: 7
  + Speed: 7

Nombre: Leech

Descripción: Elfo oscuro, Mujer, Sanadora de sangre, usuaria de bastón

Habilidades: Ataque mágico, proyectil mágico, Curar a otro, Autocura

Armas e items: Bastón mágico, Túnica de mago, Cadena del destino

NPC: NPC overworld, jugable modo batalla

* Leech
  + Nivel: 1
  + Max HP: 130 hp
  + Max MP: 75 mp
  + Attack: 7
  + Defense: 7
  + Resistance: 5
  + Speed: 5

Nombre: Fenia

Descripción: Humano-lobo, Mujer, asesina, usa garras

Habilidades: Arte marcial, Ataques rápidos

Armas e items: Sin equipamiento

NPC: NPC overworld, jugable modo batalla

* Fenia
  + Nivel: 5
  + Max HP: 300 hp
  + Max MP: 350 mp
  + Attack: 50
  + Defense: 25
  + Resistance: 25
  + Speed: 50

# Reglas Fundacionales

## Reglas de inicio

El juego empieza con una cinemática del encuentro de A’en y Leech, después de todo ese rollo te dejara andar en una ciudad del overworld con objetivo de salir pero puedes explorar un poco, Empiezas con 1000 monedas, sin objetos (ni equipamientos básicos).

En salir hay una escena de diálogo en que aparece un monstruo y empieza la primera batalla de tutorial.

Controlas a A’en y Leech con sus stats de nivel 1, el primer enemigo es un esqueleto de nivel 1.

## Reglas de progresión

* A medida de que el jugador vaya progresando por el juego recibirá nuevos personajes jugables para su equipo, y todos irán subiendo de nivel que hace que suben sus estadísticas y aprenderán nuevos ataques y con el dinero que se va ganando podrá comprar más objetos y equipamiento más caro y fuerte. También podrá visitar más ciudades con más quests, tiendas etc.
* Según la zona los enemigos serán más fuertes y más difícil, básicamente como más progresas en el juego tendrás acceso a zonas más difíciles.
* El jugador irá avanzando en la narrativa adicional a medida que vaya obteniendo los coleccionables del juego

## Reglas de finalización

* Finalices una batalla o encuento por medio de matar a todos los enemigos, con una victoria, huyes de la batalla (neutral) o todos tus personajes se quedan inconscientes (Game Over)
* Finalices un “nivel” o área/dungeon cuando llegas al final de este y finalices con una victoria la batalla del boss.
* El juego finaliza cuando finalices la batalla con el boss final por medio de una victoria en el dungeon final.
* El efecto de un Game Over es que vuelves a donde habías guardado últimamente.
* Cuando complete los coleccionables tendrá un final alternativo.

## Reglas constitutivas

* Cuando te encuentras un nuevo personaje principal en la historia se te une al equipo en el gameplay.
* Si dejas que un aliado se queda inconsciente no podrás utilizarlo hasta utilizar un objeto de revivir. O acabar la batalla.
* Cuando un personaje sube de nivel sus estadísticas incrementan y a veces aprende nuevos ataques.
* Si hablas con los npcs pueden darte información, quests y/o objetos.
* En ganar una batalla recibes puntos de experiencia, oro y objetos.

## Reglas implícitas

* Si un personaje le falta suficientes puntos de mana no puede utilizar magia.
* Si un personaje pierda todos sus puntos de vida se queda inconsciente e incapaz de hacer nada.
* Recibir puntos de experiencia significa subir de nivel

## Condiciones de victoria

* Derrotar cada enemigo en una batalla
* Derrotar al jefe de una zona
* Sobrevivir cierto número de turnos

# Definición de Objetivos

* Desbloquear nuevos zonas del juego.
* Vencer enemigos.
* Vencer jefes de zonas.
* Obtener objetos al explorar las zonas y al vencer enemigos.
* Mejorar niveles y equipamiento de los personajes.
* Completar quests.
* Vencer al boss final.

# Aspectos básicos del juego en su Gameplay

**Retroalimentaciones**

* + Refuerzo positivo

Tus personajes reciben experiencia en vencer a un enemigo haciendo que pueden subir de nivel y hacerse más fuertes

* + Castigo Positivo

Si matan/dañan a un personaje del jugador se habrá que utilizar una poción de revivir/curación que son objetos que se haya que comprar o encontrar.

Si matan a todos tus personajes te darán un game over y volverás a una parte anterior del juego.

**Recompensas**

* Para llegar al final de una zona te recompensa con un avance en el juego para llegar a nuevos áreas y contenidos.
* Una victoria en una batalla te recompensa con recursos como oro y objetos además nuevos poderes a tus personajes por medio del subir de nivel que se hace a partir de la subida de puntos de experiencia.
* Para mantener el interés hay una mejora de recompensas en avanzar al juego, recibirás mayor cantidad de puntos de experiencia, más oro y nuevos objetos mejores.

## Flow

* El jugador se mantiene en Flow durante las batallas por medio del sistema de este que se basa en concentración del jugador para formular una estrategia apta para cumplir con las condiciones de victoria de forma eficaz. Esto va dirigido al tipo de jugador triunfador.
* Se puede siempre acceder tu objetivo actual en la parte de “quest” en el menú de juego.
* El juego da feedback visual en forma de información como los barras de vida y auditiva en forma de efectos de sonidos que acompañan los ataques indicando si ha fallado el ataque o si fue golpe crítico.
* Los menús dan información clara y concisa con presentación simple y legible.
* Al largo del juego se irá aumentando la dificultad con más enemigos por batalla de mayor nivel y distribuido en formaciones más complejas.
* Para el tipo de jugador explorador se puede navegar por la overworld y encontrar objetos fuera del camino lineal.

**Microflow**

* Momentos de microflow se encuentra mayoritariamente durante los bosses que tienen su música diferente a una batalla normal para indicar contraste, serán más fuertes y sacarán más utilidad de los mecanicas en forma de buffs, nerfs y otros.
* También se pueden encontrar encuentros con enemigos que no son bosses pero son de un nivel mayor a la mayoría que encuentras.

**Tomas de decisiones**

* La formación estratégica que el jugador elige es una toma de decisión en sí mismo.
* Ya que estamos con las batallas, cada acción que elige durante el turno de un personaje que controla es una toma de decisión, ¿Ataca, a quien? ¿Defiende? ¿Utiliza un objeto, cual? ¿Se mueve de casilla, a donde? ¿huye? Todos son decisiones que el jugador tomará repetidamente al largo del juego. De ellos dependerá el resultado de los batallas, ¿Victoria o derrota?
* También hay decisiones más indirectas que no se toman por medio de un menú, el jugador puede decidir farmear para subir más de nivel, puede decidir a dónde ir , en el camino para llegar al siguiente boss o en otra dirección para explorar y buscar objetos y beneficios extras.
* Además hay decisiones en interacciones con NPCs, de cosas más comunes como hablar con un NPC hasta elegir la respuesta a un diálogo para, por ejemplo, aceptar un quest. Finalmente, en las tiendas el jugador decide qué comprar y/o vender y puede decidir cómo y cuando utiliza estos objetos en el menú de juego.

**Sistemas**

* Sistema de combate:
  + Sistema de formación: Los personajes están esparcidos en una formación de casillas por el campo de batalla
  + Sistema de turnos: Los personajes toman sus acciones cuando sea su turno indicado por una barra de energía que se va llenando con una velocidad dependiendo de la velocidad del personaje.
  + Sistema de Stats: Todos personajes tiene stats asignados que afectan su rendimiento dentro del combate.
  + Sistema de Magia: Ciertos ataques requieren y consumen puntos de magia.
* Sistema de progresión de los personajes: Personajes reciben puntos de experiencia y suben de nivel aumentando stats y haciendo que aprenden nuevos ataques.
* Sistema de inventario: Se puede coleccionar objetos y usarse con efectos diversos, cada objeto tiene su propia entrada dentro del inventario. Se puede acceder desde el Game Menu para mirarlos, utilizarlos y equiparlos.
* (?) Sistema de Equipamientos: A los personajes jugables se pueden asignar objetos de equipamiento que incrementan ciertos stats.
* Sistema de diálogo: Cuando se interactúa con un NPC o durante una cutscene se desplegará una caja de diálogo con el nombre del hablante encima representaciones visuales en forma de “mugshots” de los personajes que intervengan en la conversación, en momentos se dara una opcion para elegir una respuesta/sentencia u otra que afectará cómo progresará la resta de la interacción.
  + Sistema de mercadeo: Ciertos NPCs tienen un sistema de tiendas donde puedes comprar ciertos objetos o vender los que tienes.
  + Sistema de quests: Cuando interactúas con un NPC alguno te pedirá un favor (un quest), estos se pueden acumular y puedes manejarlos en la parte de quests en el game menú donde encontrarás la información de la quest: Nombre, Descripción, Objetivo y cliente.

**Enemigos**

**Slime**

Descripción: Blandito, toda gama de colores

Habilidades: Placaje, babear

Armas e ítems: Jugo de slime

Nivel: 1 a 10

* + Max HP: 30 - 85hp
  + Max MP: 0 mp
  + Attack: 10 - 40
  + Defense: 0 - 20
  + Resistance: 5 - 30
  + Speed: 5 - 10

**Squelital**

Descripción: No muerto resucitado

Habilidades: Depende el arma (Arco, báculo, Espada)

Armas e ítems: Oro, (Arco, báculo, Espada), armadura

Nivel: 5 a 20

* + Max HP: 80 - 300hp
  + Max MP: 0 - 200 mp
  + Attack: 30- 100
  + Defense: 30- 100
  + Resistance: 30- 100
  + Speed: 30- 100

**Drain (Final Boss)**

Habilidades: Spawn undead (Genera de 1 a 4 esqueletos en la casilla adyacente), death magic (probabilidad de matar al instante)

Armas e ítems: ???

Nivel: 30

* + Max HP: 5000 hp
  + Max MP: 5000 mp
  + Attack: 100
  + Defense: 100
  + Resistance: 255
  + Speed: 75

**Definición de elementos jugables**

* **Items**
  + **Energy Bread**: Cura 75 puntos de vida
  + **Magic Potion**:Cura 50 puntos de magia.
  + **Life Flower**: Cura un personaje con 50% de sus máximos puntos de vida y le revive si está inconsciente.
* **Equipment**
  + Elite Sword:
    - Effect: Attack +20.
    - Type: Sword.
  + Fall of Autumn Staff:
    - Effect: MP +15, Attack +5.
    - Type: Staff.
* **Collectables**
  + Memory?
* **Attacks**
  + **Melee**
    - **Slash**:
      * Description:
      * Pattern:
      * Secondary Effects:
  + **Magic**
    - **Fireball**:
      * Description:
      * MP Cost:
      * Pattern:
      * Secondary Effects:

**Evolución de la historia/diálogos**

* especialmente importante si juego tiene factore conversacionales
* diseño de árbol de respuestas (diagrama de flujo)
* Control y limitaciones de posbilidades
* puntualizacion de situaciones clave en la historia del juego. Giros argumentale, momentos importantes o destacables.

# Definición de mecánicas

Stats que tienen Los personajes:

## Puntos de Vida

Máximos puntos de vida del personaje, en llegar a 0, se vuelve inconsciente.

## Puntos de Magia

Puntos máximo de magia, cada habilidad mágica sustrae cierta cantidad de puntos de magia en utilizarse, si no quedan suficientes puntos de magia el hechizo no se podrá lanzar.

## Ataque

En combinación con los puntas de fuerza del ataque que se utiliza indica cuánto potencial de daño tendrá un ataque. Se utiliza tanto para determinar fuerza de ataque físico como mágico.

## Defensa

La defensa sustrae del potencial de ataques físicos del oponente para el daño final que recibirá uno en ser atacado.

* **Resistencia**

Resistencia sustrae del potencial de ataques mágicos del oponente para el daño final que recibirá uno en ser atacado.

## Velocidad

Indicará el orden de turnos, si es 40% mayor al que recibe su turno como último, recibirá un segundo turno antes del último.

En el “overworld” controlarás al protagonista , que se puede mover en 8 direcciones (horizontal, vertical y los diagonals), estos direcciones funcionan en sentido de la vista de la cámara. Con estos navegaras el entorno, cuando llegas a ciertos puntos del mapa habrá un cambio de escena.

Podrás interactuar con NPCs por medida del botón de interactuar, estos tendrán un simple sistema de diálogo en la cual aparece una caja en la interfaz con el diálogo.

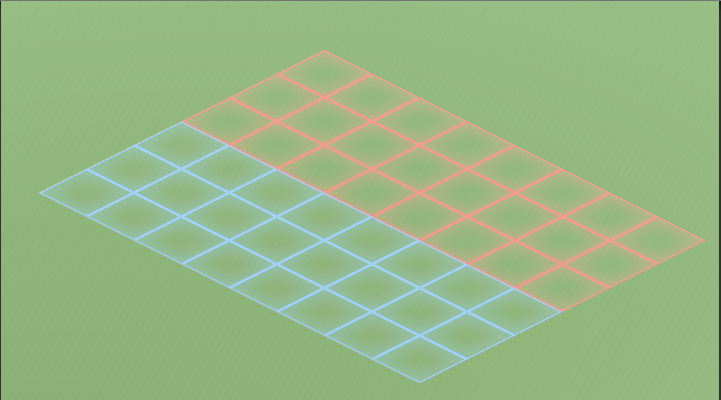
También se podrá obtener objetos después de hablar con un NPC.

Ciertos NPCs serán tiendas que tienen un menú de comprar y vender objetos, para esto hay una hay dinero en forma de oro.

Otra manera de obtener objetos y oro es a medida de encontrarlos esparcidos en el mundo (en un cofre o otra cosa), además de la obvia manera de conseguirlos como recompensa de una batalla.

Habrá un tipo de sistema de quests con objetivos para ir cumpliendo que puede ser obtener objetos, hablar con alguien o luchar con un enemigo un enemigo.

En los mapas de aldeas generalmente no hay encuentros pero en varios mapas sí que habrán encuentros aleatorios al navegar el mapa (el porcentaje de oportunidad de encuentro cada cierta distancia movido irá aumentando lentamente si el jugador lleva mucha distancia desde el último encuentro, empezará a 0% y de allí va subiendo) también habrán eventos en que encontrarás en el overworld un NPC enemigo que puede ser un grupo de enemigos no aleatorios o un jefe.



El sistema de batalla consiste en un campo con casillas como un RPG estratégico, la mitad de estas casillas es el campo enemigo y la otra mitad el campo del jugador. El campo total es de 8x6 casillas. Los ataques tienen cada uno un patrón de casillas asignado, este patrón indica que grupo de casillas el ataque afectará, Por ejemplo un patrón de dos casillas horizontales separados por una casilla. El patrón puede ser uno fijo( siempre dará exactamente a los mismas casillas) o una dinámica (el jugador puede indicar qué grupo de casillas sean afectados por el patrón).

El jugador, tanto fuera del combate en un menú de party, como durante una batalla puede modificar las posiciones de sus personajes dentro del campo de batalla, para ajustarse mejora los patrones de los ataques del enemigo a cual se enfrenta.

Aunque si lo hace en el combate será visto como un uso de turno (esto se puede cambiar si resulta hacer se ve que cambio de formación es visto como un desperdicio de turno) y solo podrá mover al personaje activo en ese momento.

Los ataques también tienen oportunidad de fallar o dar golpe crítico, Por regla general a medida que más casillas afecta el patrón de un ataque su oportunidad de fallar será más alta para prevenir que el jugador se queda con solo utilizar ataques con áreas de efecto muy grandes.

Los ataques no solo tendrán un patrón asignado, cada una tiene una fuerza, en el caso de magia un gasto de puntos mágicos y en algunos casos un efecto especial como subir un stat suyo o bajar el de un enemigo (Stats que se pueden afectar son: Ataque, Defensa y velocidad) y también estados alterados como envenenamiento y silenciado:

## Subida (Buff) de stat propio

Afecta ataque, defensa o velocidad. 3 Niveles: multiplicado por 1.45, 1.75 o 2.0. (Números de multiplicación pueden cambiar.)

## Bajada (Nerf) de stat enemigo

Afecta ataque, defensa o velocidad. 3 Niveles: multiplicado por 0.1, 0.25 o 0.5. (Números de multiplicación pueden cambiar.)

## Buff de efectos

* + Arma de fuego/hielo/electrico: Inflige daño adicional por el elemento correspondiente de un 20 a 70%, inflige con 10 a 40% un estado alterado según el elemento (enemigos débiles al elemento en cuestión reciben más daño o posibilidad)
  + Hemorragia: Al tercer ataque consecutivo el daño de duplica probabilidad de causar veneno al objetivo
  + Arma mágica: Daño adicional mágico a los ataques físicos
  + Excalibur: Los ataques mágicos infligen daño físico adicional
  + Sacrificio: Absorbe el daño causado a un aliado y lo reduce
  + Escudo de mana: un 80% del daño es infligido al maná en vez de a la vida
  + Ojo de halcón: Aumenta la precisión y la posibilidad de penetrar armadura
  + Movimiento rápido: intercambio de casillas ya no consume el turno ?¿?¿¿??
  + Francotirador: La posibilidad de atacar a objetivos alejados aumenta

## Debuffs / Estados alterados

* + Inconsciente: Recibido en quedar sin puntos de vida Personaje se queda incapaz de hacer cualquier cosa.
  + Veneno: sustrae un 10% de los máximos puntos de vida de su vida actual a final de cada turno.
  + Silenciado: No puede utilizar ataques de magia.
  + Robo: Imposible usar objetos
  + Atado: Imposible usar ataques de tipo físico
  + Quemado: Pérdida de vida por turno -50% al ataque
  + Paralizado: Perdida de mana por turno -50% a la velocidad
  + Helado: imposible moverse -50% a la defensa
  + Sueño: El personaje no puede atacar ese turno. Se anula al recibir daño. Avanza a dormido
  + Dormido: Ataque y defensa imposibles, el personaje recibirá el doble de un daño crítico (si critico = 250% daño, crítico dormido 500% daño), Se anula al recibir daño.
  + Tóxico: Pérdida de un 25% puntos de vida máximos, Perdida de mana por turno, -25% Ataque, defensa y velocidad, Imposible cambiar de posición si el objetivo muere extiende el tóxico.
  + Deshabilitado: Bloquea una opción del menú
  + Etéreo: Inhabilita a un personaje (no puede usarse ni recibir daño)

**En resumen, los ataques pueden tener**:

* Puntos de fuerza
* Gasto de puntos de magia
* Patrón de casillas
* Buffs y debuffs
* Estados alterados

Un personaje que se pone inconsciente pierda todos los buffs, nerfs y estados alterados.

(?) La manera como funciona el sistema de turnos es que hay una barra de energía que se va llenando con el tiempo y cuando la barra de un personaje se llena se paran todos los barras de energía hasta que el jugador haya seleccionado que acción llevará a cabo ese personaje partiendo del menú de acciones los enemigos en llegar su turno lanzan su ataque o otra acción de inmediato basado en la IA.

Los acciones que un personaje puede tomar son:

* Attack: Ataque(s) en melee que no utiliza puntos de magia. Afectada por la “Defense” del enemigo.
* Magic: Ataques mágicos que requieren y consumen puntos de magia para utilizarlos Afectados por la “Resistence” del enemigo.
* Defend: Defenderse hasta su próximo turno para que qualsevol ataque que le lanza el enemigo tendrá menos efecto.
* Move: Cambiar su lugar en la formación del equipo.
* Item: Utilizar un objeto como una poción.
* Run: Intentar huir de la batalla.

Una batalla acaba cuando todos los personajes enemigos son vencidos o cuando llegas a un Game Over por medio de que todos tus personajes se quedan inconscientes.

En caso de que la batalla acaba con la victoria del jugador, recibirá una cierta cantidad de oro, en algunos casos una posibilidad de obtener un objeto (o en el caso de jefes sería un 100% ya que no se podrá repetir) y puntos de experiencia dependiendo de qué enemigos, cuántos y quin nivel tenían.

En llegar a los puntos de experiencia minimo para subir de nível un personaje subirá y recibirá mejoras a sus stats y dependiendo de qué nivel aprenderá un nuevo ataque. Los puntos de experiencia necesarias para subir de nivel aumentarán a mesura de que el nivel sea más alto, junto con el aumento de puntos de experiencia recibidos por vencer monstruos más fuerte esto se balancea para que a fin de subir de nivel el jugador vaya a por monstruos más fuertes e ignora los más débiles.

# Definición de objetivos del proyecto

* Puntos fuertes
  + Mezcla estrategia y rpg con movimientos por el mapa y habilidades con efectos interesantes
* ¿Porque es especial?
  + Es un juego basado en posiciones y combinación de estrategias
* ¿En qué se diferencia con otros del mercado?
  + Da un giro inusual y poco común al sistema de batalla típico de los RPGs por turnos que hace que la experiencia de jugarla sea fresca y única.
* ¿Qué podemos aportar para que destaque sobre la competencia?
  + Jugabilidad interesante que deja que el jugador pueda formular estrategias de los cuales se puede sentir orgulloso de ponerlas en práctica y conseguir la victoria.

El objetivo del juego es tener una jugabilidad estratégica que da sensación de triunfo al jugador por pasarlo

# Audio

Desglose y definición de todos los audios que necesitará el juego según sus menús, interfaz, personaje y sus acciones, enemigos, entornos, etc.

Menús:

* Menú de inicio:
* Sonidos de interfaz:

1. Cambio de botón
2. Pulsación de botón
3. Cancelar

* Música de fondo
* Menú de pausa:
* Sonidos de interfaz:

1. Cambio de botón
2. Pulsación de botón
3. Cancelar

* Música de fondo
* Pantalla “GAME OVER”:
* Música de fondo

Sonidos dentro del juego:

* Sonidos de personajes:
* A’en: Ataque con espada, Parry ,Pyro, Aegis.

Armas e items: Espadón, tomo de piromancia, poción de vida, Cadena del destino

Gritos y onomatopeyas de ataque y de recepción de ataques

* Leech: Ataque mágico, proyectil mágico, Curar a otro, Autocura.

Armas e items: Bastón mágico, Túnica de mago, Cadena del destino

Gritos y onomatopeyas de ataque y de recepción de ataques

* Fenia (por desarrollar)
* Drain (por desarrollar)
* Esbirro ???
* Música de fondo
* Música de combate cercano
* Combate:
* Cambio de botón
* Pulsación de botón
* Botón de cancelar
* Música de fondo
* Pérdida y ganancia de recursos:
* Mana
* Vida
* Sonido de victoria y derrota

- Definición de sonido y músicas que utilizaremos en el juego:

En el caso de los menús usaremos una melodía agradable, de la época, estilo baile medieval. Al entrar en el juego el tono de la música pasa a ser un poco más de fondo, con música tipo rpg, pero cuando llegamos al momento de una batalla cercana la música pasa a tenebrosa, un ejemplo es la música de este video <https://www.youtube.com/watch?v=_g8T7Jze60g> pero sin darle mucho volumen, solo de fondo para dar sensación de que algo malo va a pasar. Al entrar en batalla sonará una música que estimule al jugador dentro de la confrontación, un muy buen ejemplo es la música que suena en darksiders 2 en la pelea del “guardian boss”.

Para los sonidos del juego se usarán varias plataformas de audio gratuito, grabaciones caseras y material ya acumulado a lo largo del curso. La mayoría de los sonidos serán retocados para que todos queden bien ambientados dentro del juego. El juego tendrá sonidos bastante explícitos pero retros para representar bien la dureza de los ataques, por ejemplo un ataque suave de espada sonara menos dañino que un ataque cargado. En el caso de los ataques de magia tendrán más duración, volumen y espectacularidad dependiendo de cuan poderosos sean.

1. Vincula los dos de manera que no pueden dañarse entre ellos. Están vinculados por una cadena invisible mágica que les impide separarse y han de estar en la misma habitación. [↑](#footnote-ref-0)