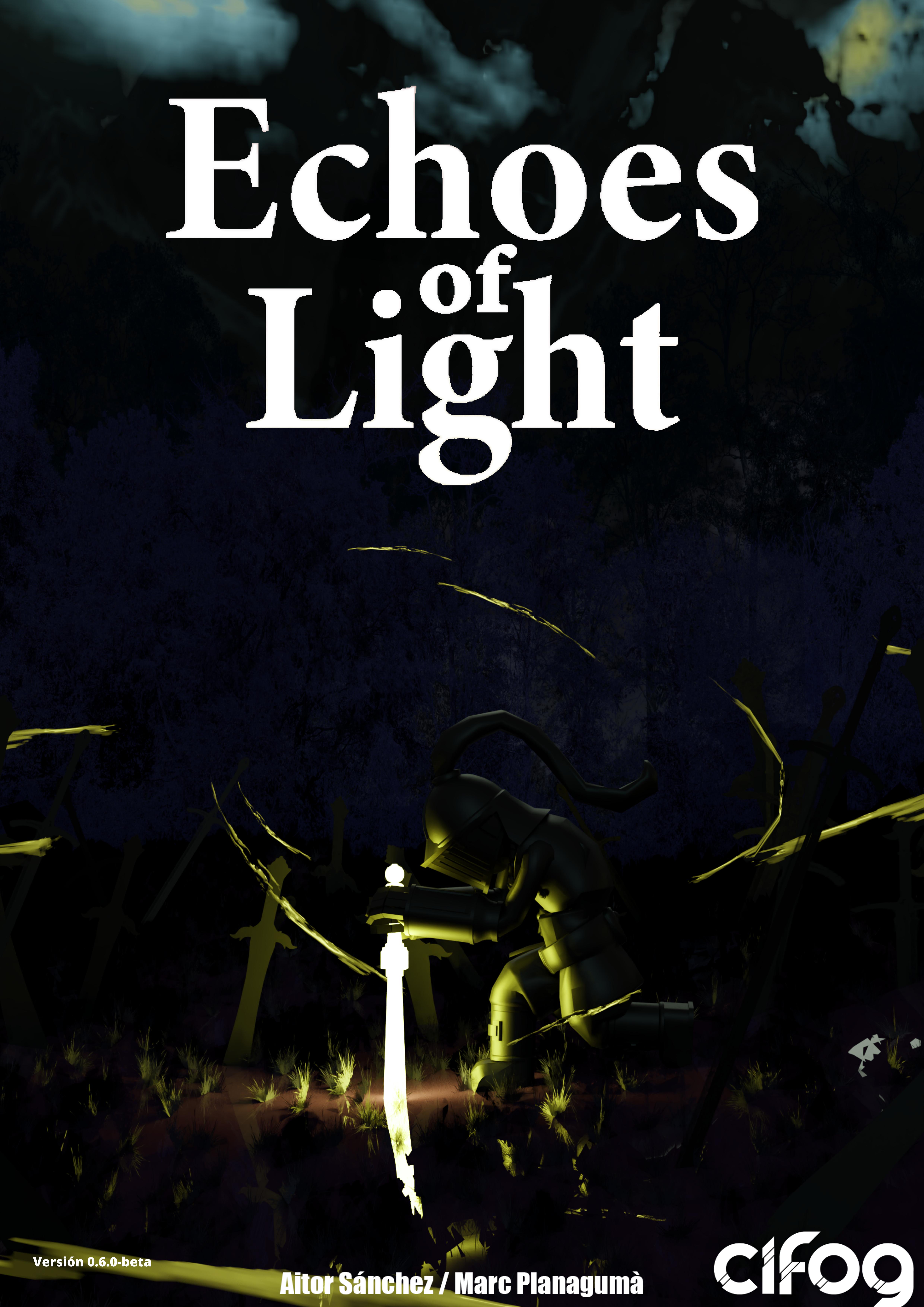


Echoes of Light



ÍNDICE

• <u>Game Concept</u>	1
○ Introducción	1
○ Descripción	1
○ Género	1
○ Plataformas	1
○ Historia	1
• <u>Influencias</u>	2
• <u>¿Que diferencia este juego del resto?</u>	4
• <u>Licencias Comerciales</u>	5
• <u>Mecánicas del Juego</u>	6
○ Core Gameplay	6
○ GameFlow	6
○ Diagramas GameFlow	7
○ Combate	11
○ Porgresión del Juego	11
○ Personajes	12
○ Enemigos	15
○ Comportamientos de los enemigos	18
○ Mundo del juego	19
○ Ítems	22
○ Magias	22
○ Estadísticas y Niveles	23
○ Controles	24
• <u>Interfaz</u>	26
○ Pantalla de inicio	26
○ Pantalla de carga	26
○ Sistema HUD	27
■ Información	
■ Inventario	
■ Opciones	
■ Salir	
○ UI Combate	30
■ Panel de acciones	
■ Panel de enemigos	
■ Panel de magias	
■ Inventario	
○ Cámaras	32
○ Tienda	32

• <u>Música y SFX</u>	33
• <u>Apéndices</u>	34
○ Listado de misiones	34
• <u>Ventas</u>	35
○ Método de Venta	35
○ Público Objetivo	35
• <u>Assets del Juego</u>	36
• <u>Calendario de Desarrollo</u>	37
• <u>Presupuesto del Juego</u>	38
○ Presupuesto actual	38
○ Presupuesto total previsto	39

GAME CONCEPT

Introducción

Echoes of light es un rpg en tercera persona con una vista picada donde el protagonista tiene que luchar contra las fuerzas del mal a través de combates por turnos contra hasta 4 enemigos para poder recuperar la luz y salvar la región.

Descripción

Echoes of light está situado en la región de Eldrith, donde las fuerzas del mal han conseguido opacar la luz de esta. El protagonista deberá empezar una aventura llena de retos y combates basados en la velocidad donde se tendrá que enfrentar contra hasta 4 enemigos a la vez. Además de los combates, el jugador tendrá la posibilidad la gran región para encontrar cofres con útiles objetos y hablar con los diferentes npc que explicarán la historia de la región.

Género

Echoes of light es un rpg con combates por turnos basado en la velocidad.

Plataformas

En un primer momento el juego será lanzado para PC pero más tarde se pretende lanzar en PlayStation 4 y Switch.

Historia

La historia trata el suceso del robo de la luz de la región de Eldrith, producido por Eclipse, el enemigo del juego. A causa de esto, toda la región quedó sumida en la penumbra de la noche teniendo solo la luz que proporcionaba la luna y las luces artificiales creadas por los habitantes de esta.

La función del jugador será ponerse en la piel de un nuevo aventurero el cual se adentrará en las diferentes zonas de la región para poder descubrir qué pasó realmente y solucionarlo.

Los detalles de la historia se irán contando a través de los diferentes NPC repartidos por el mundo mientras que las partes más importantes de estas, se comentarán a través de eventos importantes en el transcurso del juego.

INFLUENCIAS



Flatworld

Flatworld es un RPG en tercera persona del cual nos hemos basado en el estilo cartoon y el tipo de cámara elevada.

Pokémon Nuevos (SWSH-SV)

De Pokémon hemos elegido varias mecánicas en las que nos hemos basado. La principal sería de los juegos más nuevos en los cuales los Pokémon aparecen en el mundo y tú puedes elegir si interactuar con ellos o no.



Dragon Quest XI

El combate por turnos de Dragon Quest XI ha sido una de las mayores influencias, por su estilo de turnos basados en la velocidad y la gran variedad de magias.

Zelda WindWaker

El estilo de personajes que se puede ver en el juego de Zelda WindWaker, ha sido una de las principales inspiraciones a la hora de elegir los enemigos, los NPC y al crear el personaje principal, dando una estética de "niños" a los personajes.





Zelda BOTW

El gran mapa de mundo abierto del Zelda BOTW ha sido una gran inspiración a la hora de crear las diferentes zonas de nuestro mapa.

Pokémon Antiguos (RBG-SWSH)

De los Pokémons antiguos hemos cogido como referencia el modelo de mapas creado, dividido por diferentes rutas y ciudades, permitiéndonos tener un mapa grande pero sin la necesidad de estar cargando todo el rato todas las partes de este.



¿QUE DIFERENCIA ESTE JUEGO DEL RESTO?

Nuestro juego está basado en una gran selección de juegos RPG que han tenido éxito y se han usado las características que mejor han funcionado pero adaptándolo para que todo pueda funcionar de manera correcta.

Su amplio mundo dividido en varias regiones está creado para dar al jugador una buena sensación al explorarlo, buscando todos los cofres con consumibles que ayudarán más adelante en su aventura, dejando que estos se muevan todas las zonas a la par que avancen en una historia lineal sobre los problemas causados por Eclipse en la región de Eldrith.

Su combate por turnos de hasta 1v4 hará que los jugadores piensen sus estrategias para poder derrotar a sus enemigos con mayor facilidad y menor riesgo, usando las magias y los consumibles.

LICENCIAS COMERCIALES

Todos los derechos sobre Echoes of Light quedan registrados bajo el nombre de Aitor Sánchez y de Marc Planagumà.

El logo de este también queda bajo licencia de Aitor Sánchez por la creación de este a través de la aplicación de creación de imágenes por texto de [Leonardo.ai](#).

Los paquetes de assets usados para la creación de Echoes of Light han sido comprados en Humble Bundle y por tanto se ha adquirido la licencia para poder usarlos legalmente en el proyecto.

MECÁNICAS DEL JUEGO

Core Gameplay

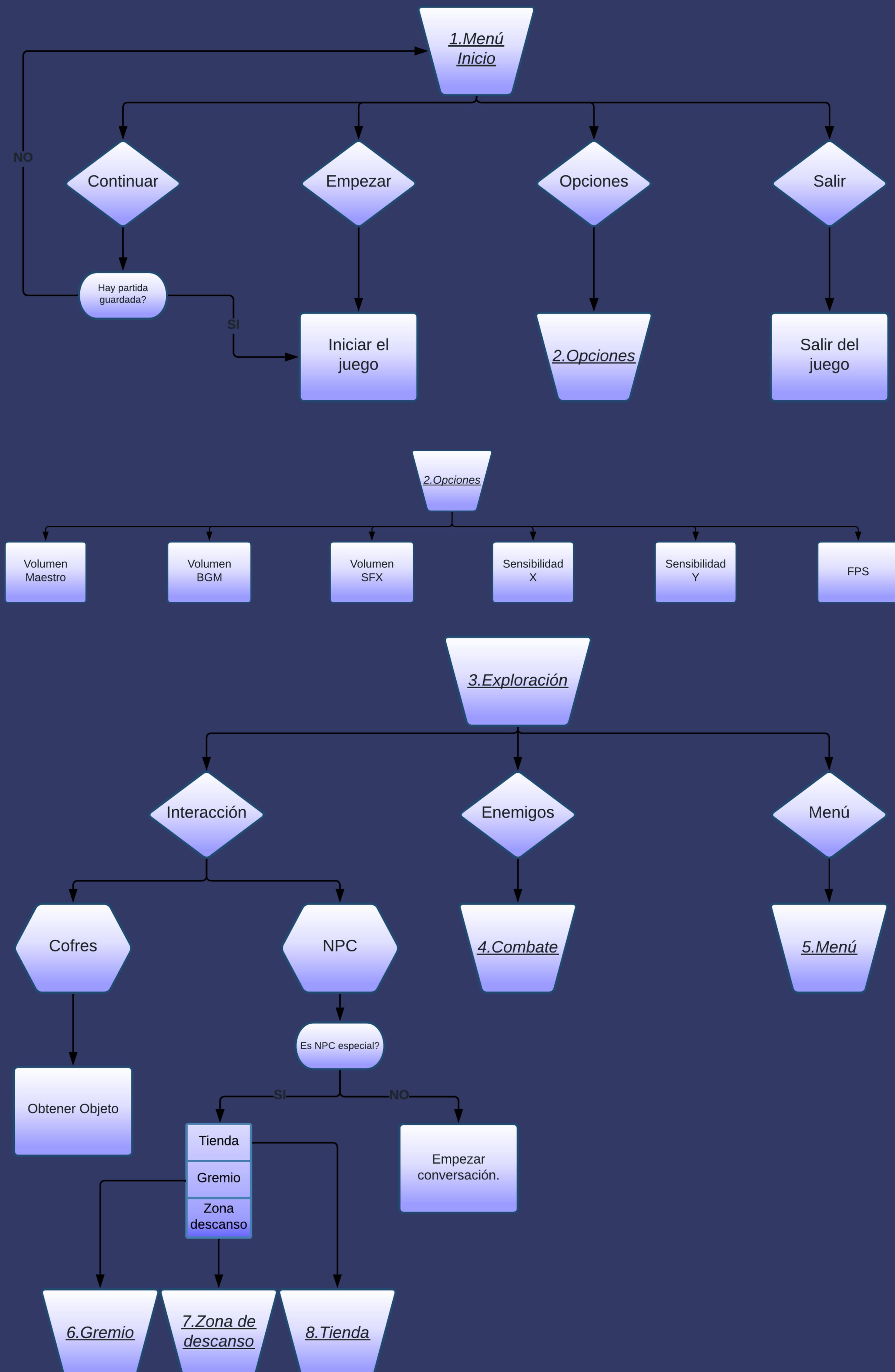
Las mecánicas principales del juego serán la exploración de la región y los combates por turnos contra los monstruos. A medida que explores podrás conseguir objetos que te ayudarán en las batallas. Cuanto más luches, más subirás de nivel y más podrás avanzar.

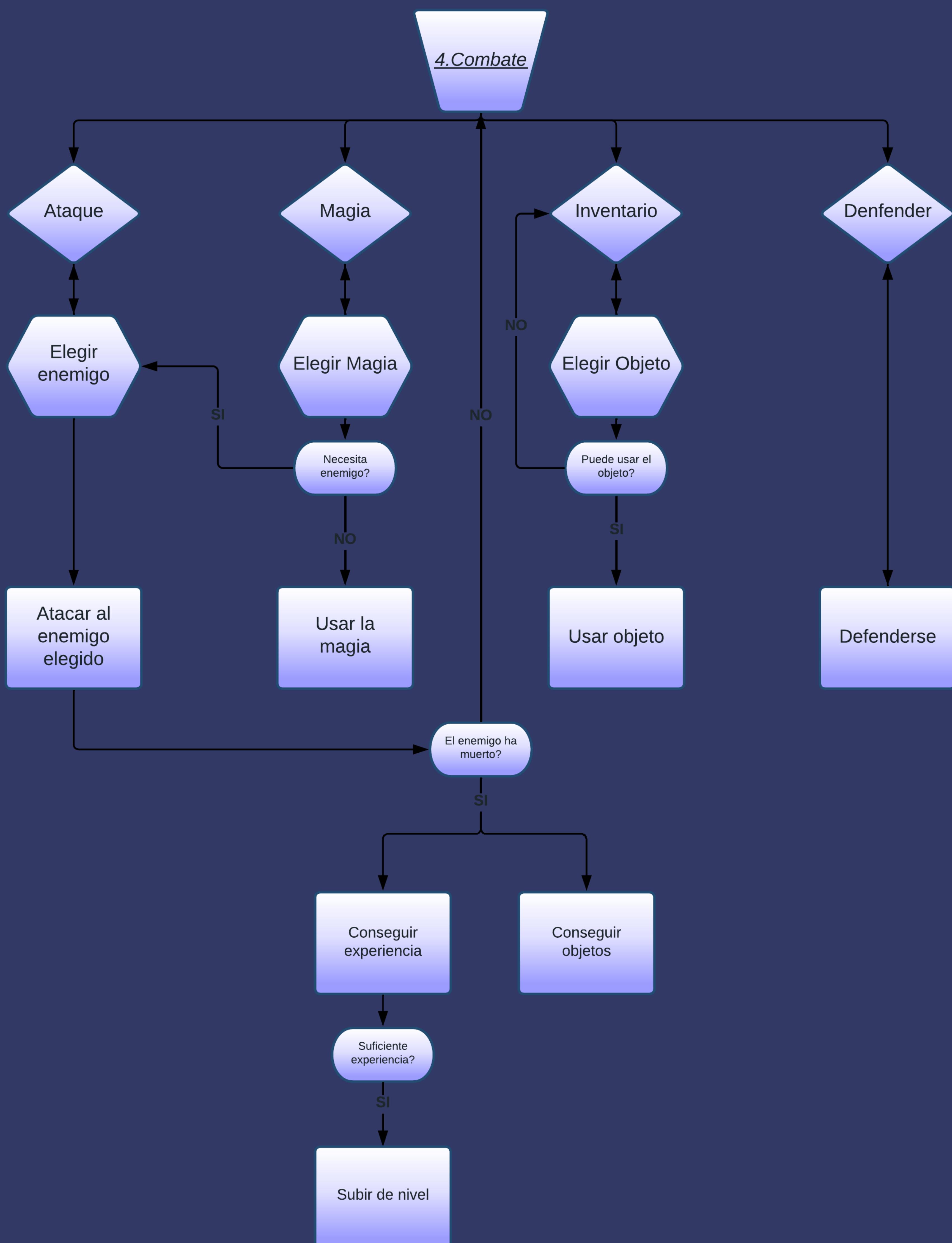
- Movimiento
 - Movimiento en 360°
- Personaje
 - Elegir nombre
 - Cambio de color en el modelo del personaje
- Acciones
 - Explorar
 - Combatir
 - Interactuar con los NPC
- Inventario
 - Usar objetos
 - Comprar y vender objetos
 - Recoger objetos
- Opciones de juego
 - Control de volumen
 - Control sensibilidad
 - Control FPS
- Misceláneo
 - Abrir inventario para el uso de diferentes objetos
 - Ver información del personaje
 - Abrir menú de opciones
 - Guardar y salir del juego

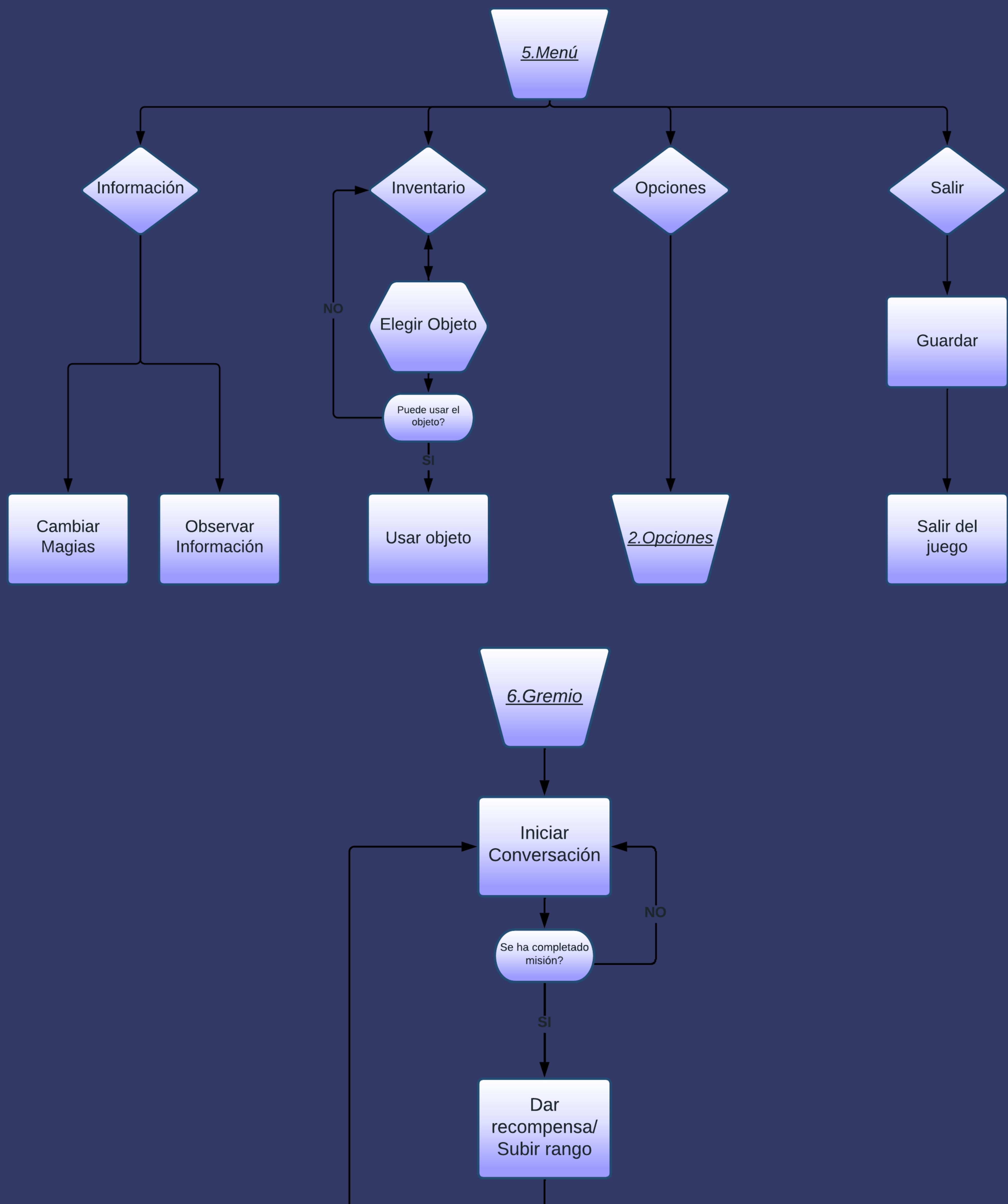
GameFlow

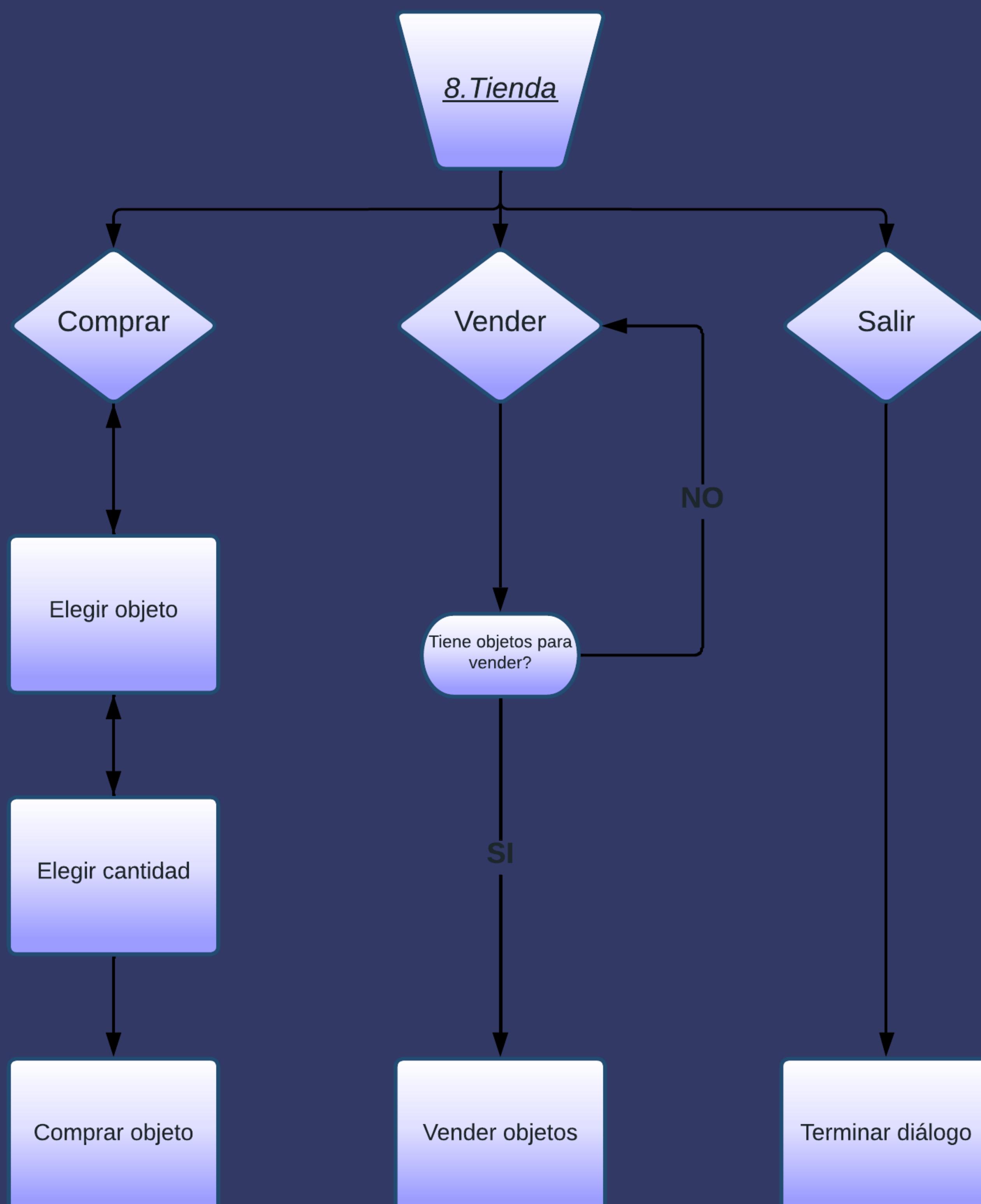
El juego funcionará en base a misiones con las cuales se irá avanzando en la historia. Durante las misiones, el jugador tendrá la posibilidad de explorar los mapas por los que pase descubriendo los objetos y secretos y combatiendo contra los monstruos para ganar experiencia.

Diagramas Gameflow









Combate

El juego constará con un combate por turnos basados en la velocidad tanto de los enemigos como del propio jugador. En este, el jugador peleará solo contra hasta 4 enemigos a la vez, obligándolo a pensar en cómo afrontarlo para terminar este con la mayor cantidad de vida posible.

Cada vez que muera uno de los enemigos, este tendrá la posibilidad de soltar objetos los cuales se añadirán automáticamente al inventario del jugador. Estos, se podrán vender más adelante para conseguir dinero y comprar objetos útiles. Otra utilidad de estos objetos será entregarlos a los NPC que entreguen una misión de conseguir objetos.

A parte de soltar objetos, cada enemigo dará una cantidad de experiencia la cual el personaje usará para subir de nivel y conseguir más estadísticas.*

Si el jugador llegara a perder en una batalla, este sería transportado de vuelta hasta la posada donde recuperaría toda la vida y el maná.

Progresión del juego

La progresión de Echoes of Light se basará en subir de nivel al derrotar los enemigos en combate y avanzar en la historia a través de las misiones de gremio las cuales te permitirán subir de rango de aventurero y poder acceder a nuevas zonas antes bloqueadas.

Este tendrá una historia lineal marcada por la misión principal la cual será entregada por partes por el gremio. Mientras se avance en la historia principal, se podrán hacer misiones secundarias entregadas por los NPC de las diferentes zonas por tal de conseguir nuevos objetos y recompensas que permitirán avanzar de manera más efectiva en puntos posteriores de la aventura.

Personajes

Protagonista: Es el personaje el cual el jugador va a controlar durante toda la aventura y al cual podrás cambiar partes del diseño como el color del traje. Su nombre es elegido por cada persona.



NPCs:

- Solarie: Hermano del alcalde y guía de la ciudad principal.



- Alcalde: Alcalde del pueblo del protagonista.



- Recepcionista del gremio: Encargado de dar misiones para aumentar el rango de aventurero.



- Vendedor: Encargado de la tienda con el que interactúas para vender y comprar nuevos objetos.



- Guardas de la ciudad: Hay varios de ellos. En un primer momento están para bloquear el camino al jugador según lo que haya avanzado en el juego.



- NPCs secundarios con información del mundo y su historia

Enemigos

- Tímidos



Dekal Lvl. 2	
HP	80
ATK	15
DEF	15
VEL	18



Luranta Lvl. 7	
HP	200
ATK	80
DEF	40
VEL	95



Hekanat Lvl. 5	
HP	70
ATK	55
DEF	10
VEL	45

- Neutros



Lobkal Lvl. 2	
HP	96
ATK	25
DEF	25
VEL	22



Virakra Lvl. 7	
HP	130
ATK	90
DEF	50
VEL	72



Hekamur Lvl. 6	
HP	100
ATK	65
DEF	20
VEL	52

- Agresivos



Berkal Lvl. 5	
HP	200
ATK	65
DEF	55
VEL	64



Fibakra Lvl. 9	
HP	145
ATK	100
DEF	60
VEL	80



Metzakra Lvl. 11	
HP	430
ATK	130
DEF	85
VEL	108



Hekatoss Lvl. 7	
HP	300
ATK	95
DEF	50
VEL	80



Adnocana Lvl. 13	
HP	500
ATK	130
DEF	230
VEL	120

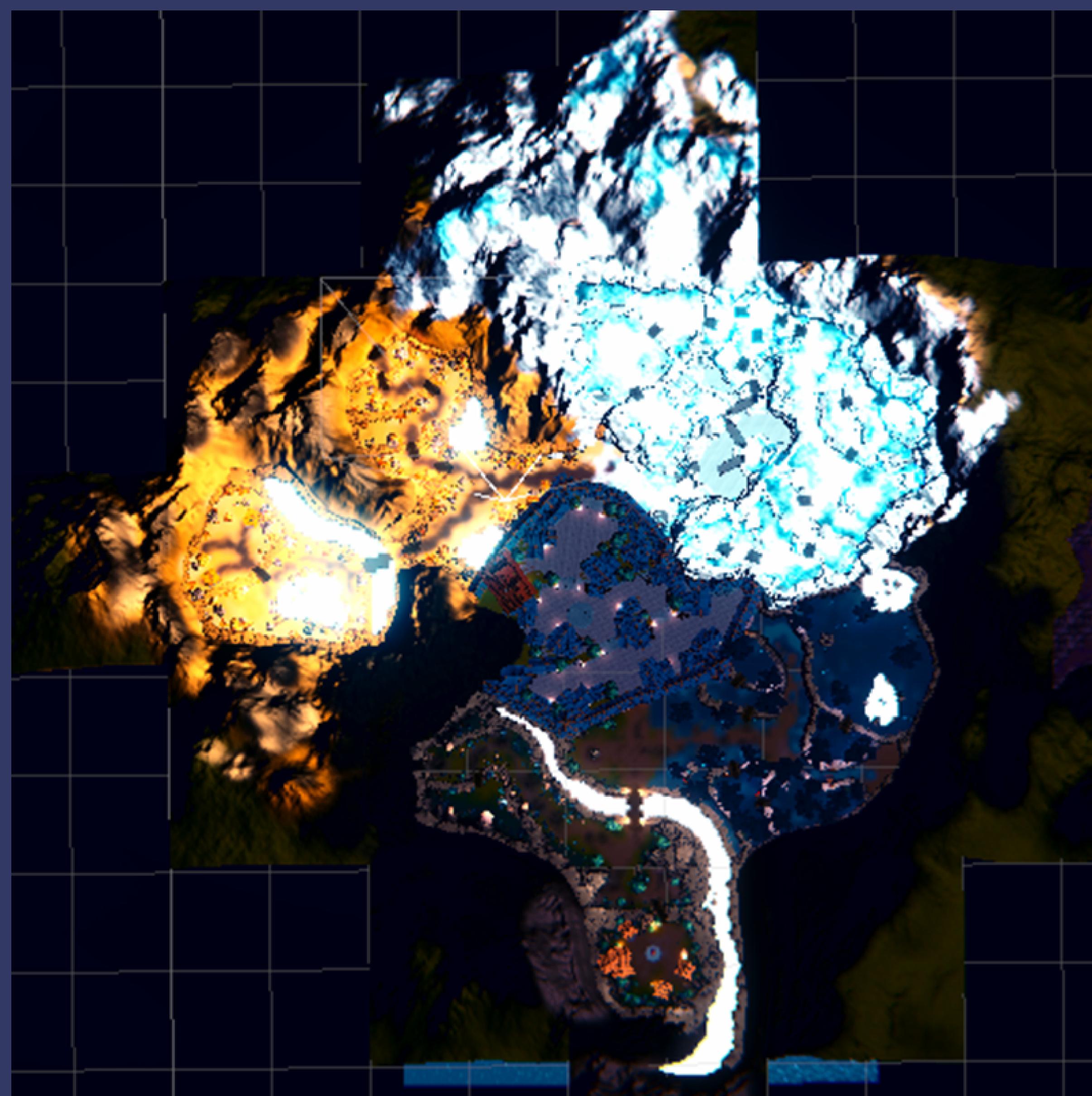
Comportamientos de los enemigos

Los enemigos pueden tener 3 comportamientos diferentes:

- Tímidos: una vez el jugador esté en su punto de vista, estos girarán su dirección y huirán.
- Neutrales: seguirán siempre una ruta aleatoria, sin ser perturbado x la posición del enemigo.
- Agresivos: una vez el jugador esté en su punto de vista, estos cambiarán su destino al jugador y aumentarán su velocidad, intentando atraparlo para entrar en combate con ellos.

Mundo del juego

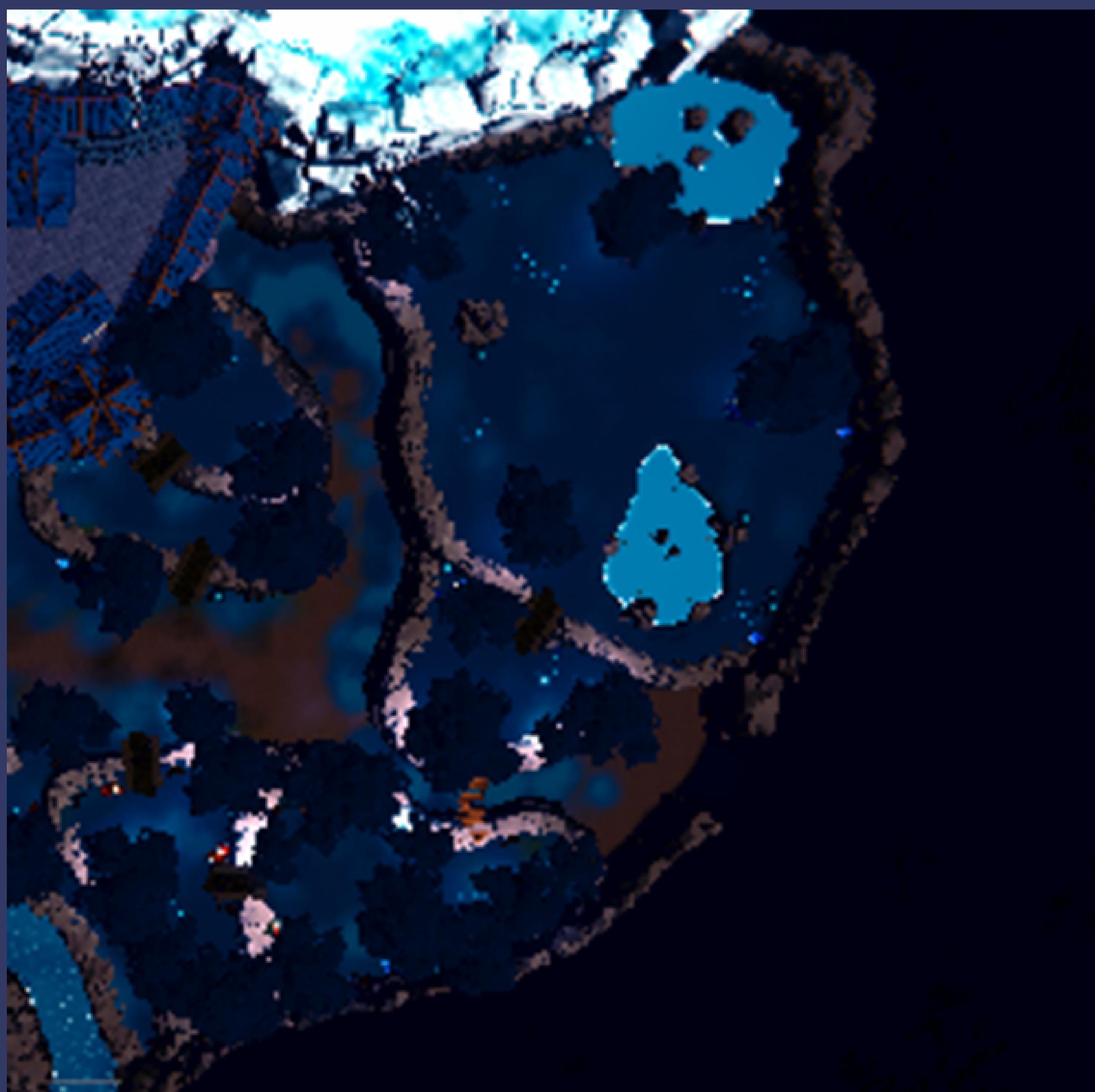
El juego se sitúa en una región remota llamada Eldrith. Esta se puede dividir en 5 zonas:



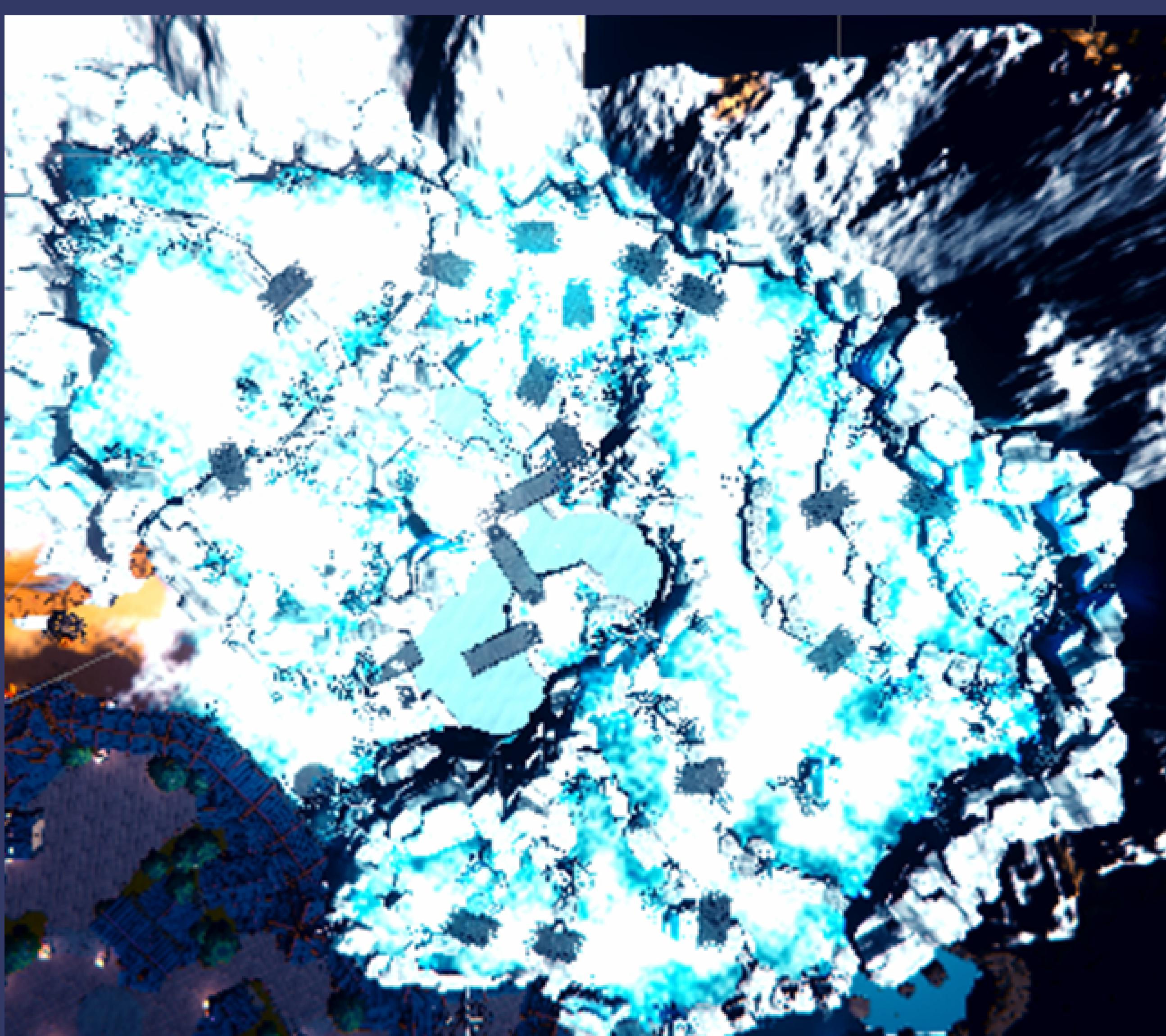
Villa Galic



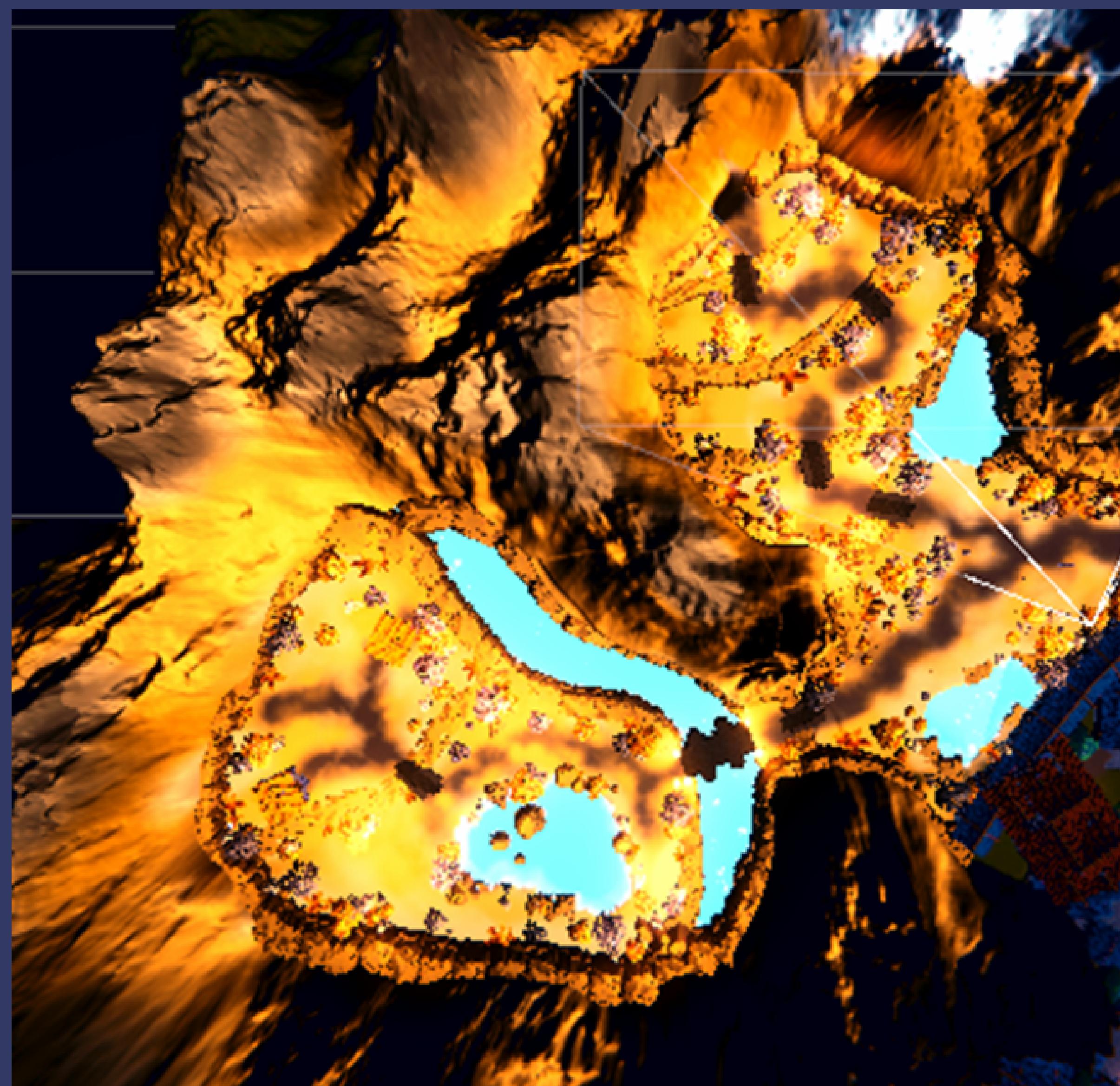
Bosque Ruka



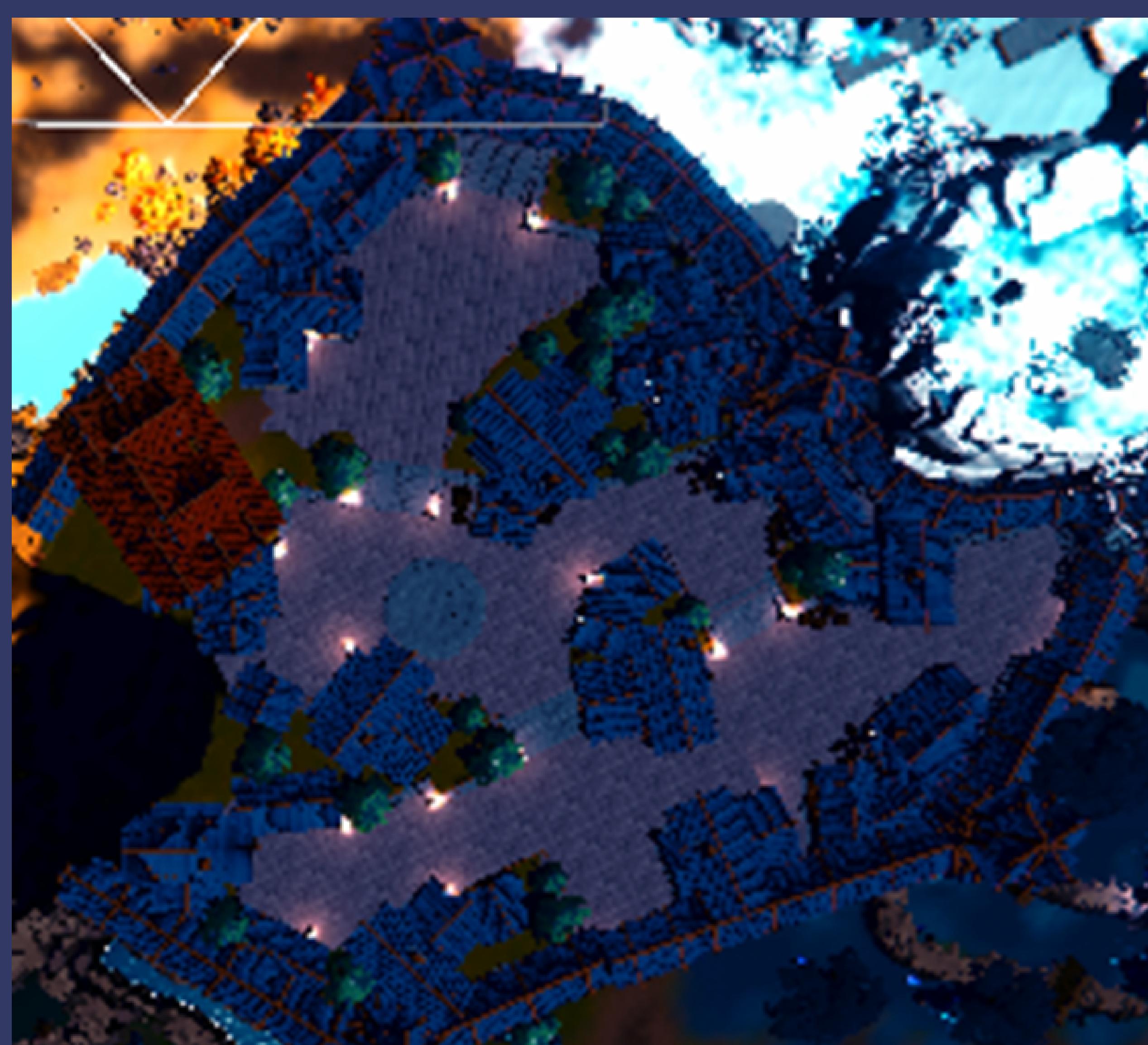
Montañas Pirus



Siliva Plains



Ciudad Central



Ítems

En el juego puedes encontrar diferentes tipos de objetos los cuales se consiguen de diferentes maneras: Comprando en la tienda de la ciudad, abriendo cofres por el mapa, al derrotar enemigos.

- Pociones ataque, defensa y velocidad
- Pociones recuperar vida y maná
- Drops de cada familia de enemigos:
 - Dekal, Lobkal, Berkal -> Colmillo roto
 - Luranta -> Telaraña venenosa
 - Hekanat, Hekamur, Hekatoss -> Plasma morado
 - Virakra, Fibakra, Metzakra -> Garra venenosa
 - Adnocana -> Gema brillante

Magias

El jugador podrá conseguir diferentes tipos de magias cada una con su uso de maná y su función. Estas se conseguirán a través de completar misiones y la exploración del mundo. Las magias son las siguientes:

- Curar
 - Cura un 50% de la vida máxima del jugador.
- Velocidad
 - Aumenta la velocidad por el resto del combate y proporciona un turno extra (uso único)
- Ataque
 - Aumenta el ataque por el resto del combate.
- Defensa
 - Aumenta la defensa del jugador y proporciona un escudo. Este recibirá daño antes de que lo reciba el personaje.
- Daño en área
 - Daña a todos los enemigos que hay en combate actualmente
- Daño + aturdir
 - Daña y aturde al enemigo seleccionado. El aturdimiento surtirá efecto en el próximo turno de movimiento del enemigo.

Estadísticas y Niveles

Nivel	Experiencia
1	16
2	54
3	128
4	250
5	432
...	
17	11664
18	13718
19	16000
20	18522

Estadísticas Base		Estadísticas Por Nivel	
HP	300	HP	20
ATK	50	ATK	10
DEF	15	DEF	3
VEL	20	VEL	7

El jugador tiene una estadísticas base en un hipotético nivel 0, a las cuales se les suma la cantidad necesaria de cada una multiplicada por su nivel.

$$\text{Estadística} = \text{EstadísticaBase} + \text{EstadísticaPorNivel} * n$$

La cantidad de experiencia que necesita el jugador para avanzar al siguiente nivel viene regida por la siguiente fórmula:

$$(10 * (n+1)^3) / 5$$

n = nivel actual del jugador



Controles

Controles fuera de combate*



Controles en combate*



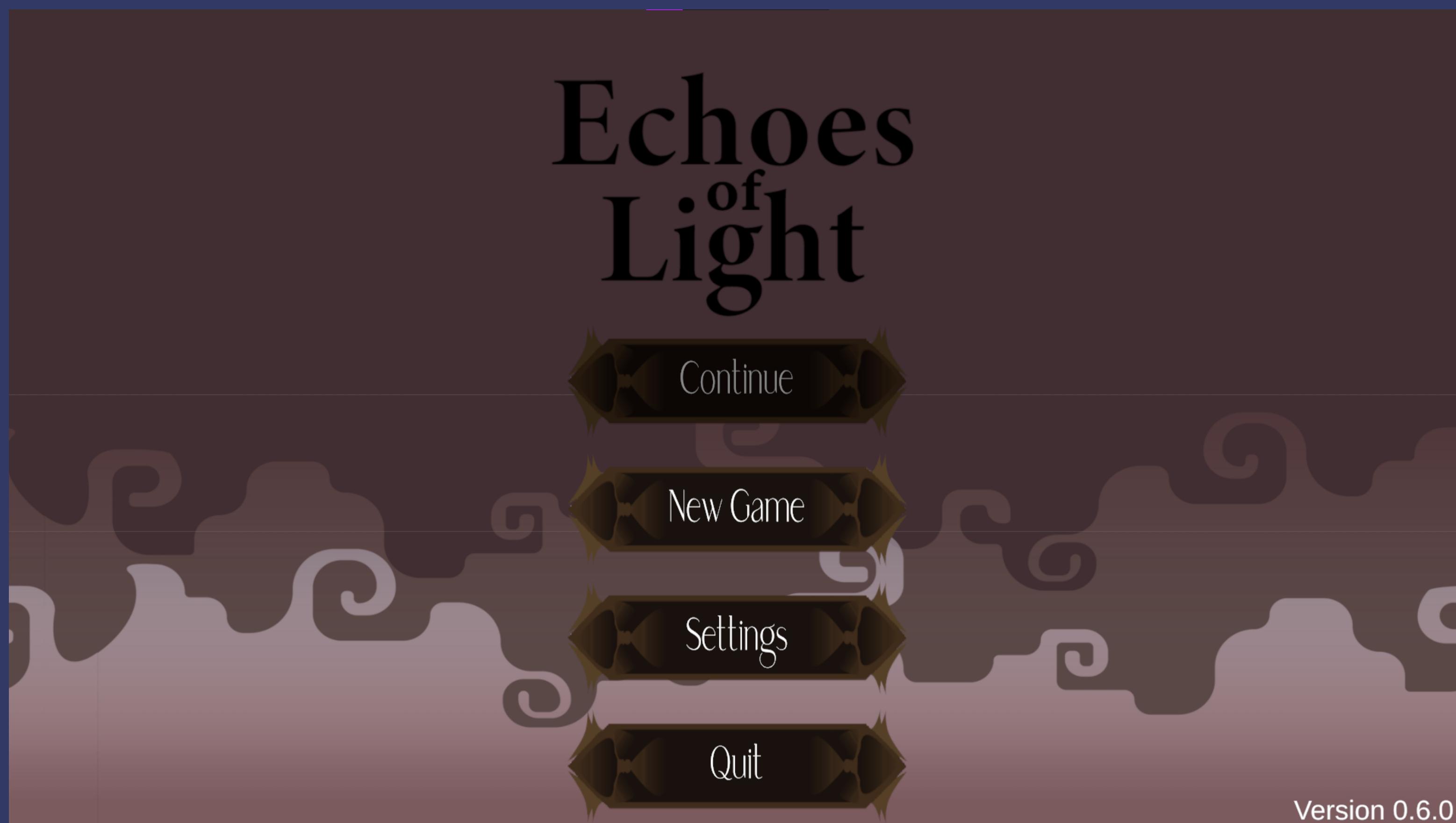
E: Confirmar
WASD:
Movimiento R: Cancelar



INTERFAZ

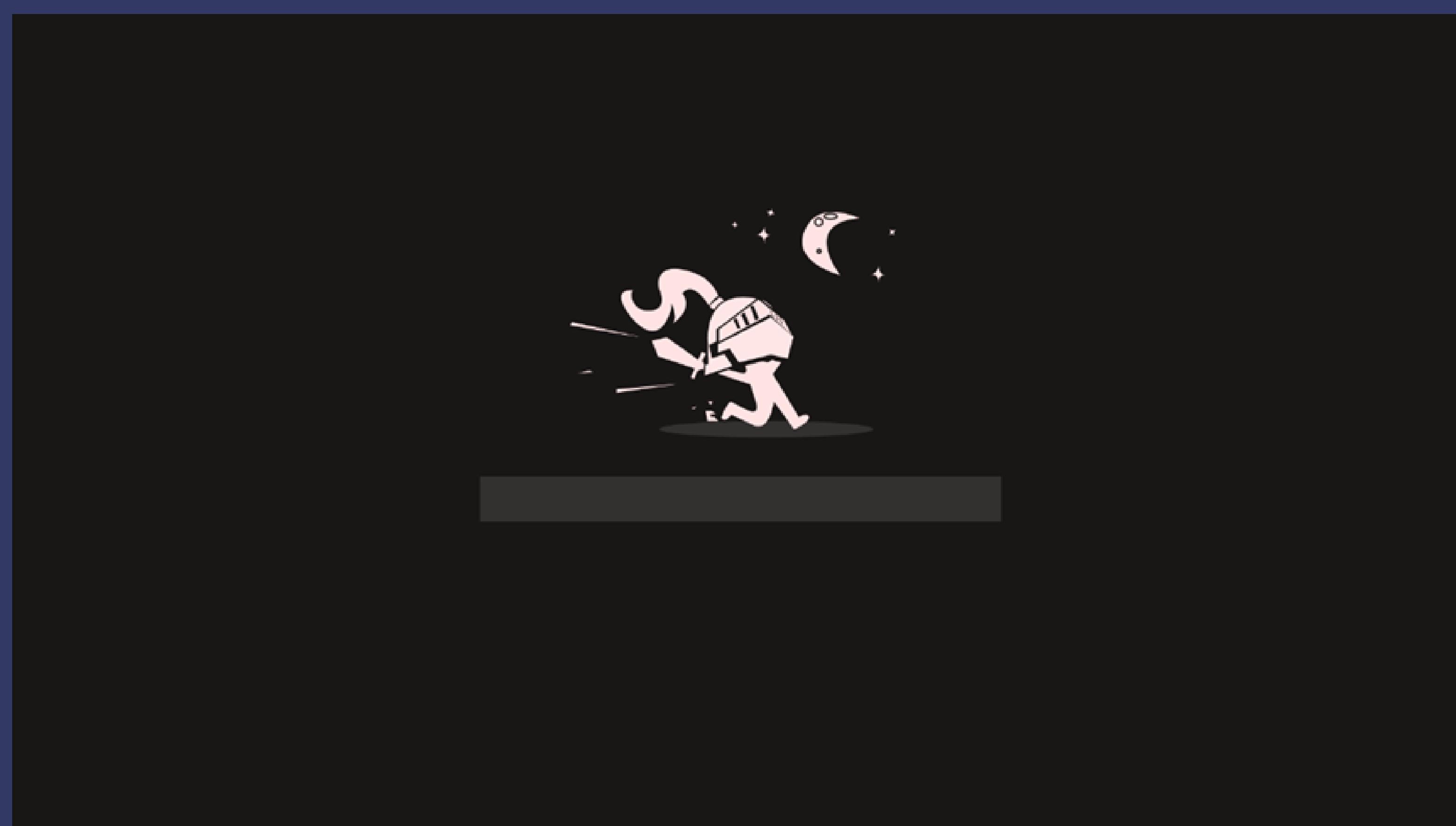
Pantalla de inicio

La pantalla de inicio será muy simple con 4 botones para continuar la aventura, iniciarla des de cero, cambiar los ajustes del juego o salir de este.



Pantalla de carga

Mientras el jugador esté cambiando de escenario, el jugador verá una pequeña animación del personaje mientras ve una barra de carga que representa el tiempo que lleva y que tardará en cargar para cambiar de escena.



Sistema HUD

El jugador podrá acceder a la mayoría de funciones al pulsar el botón de menú ("ESC" en ordenador y "botón X" en mando).



Una vez haya accedido a este menú, tendrá 4 opciones:

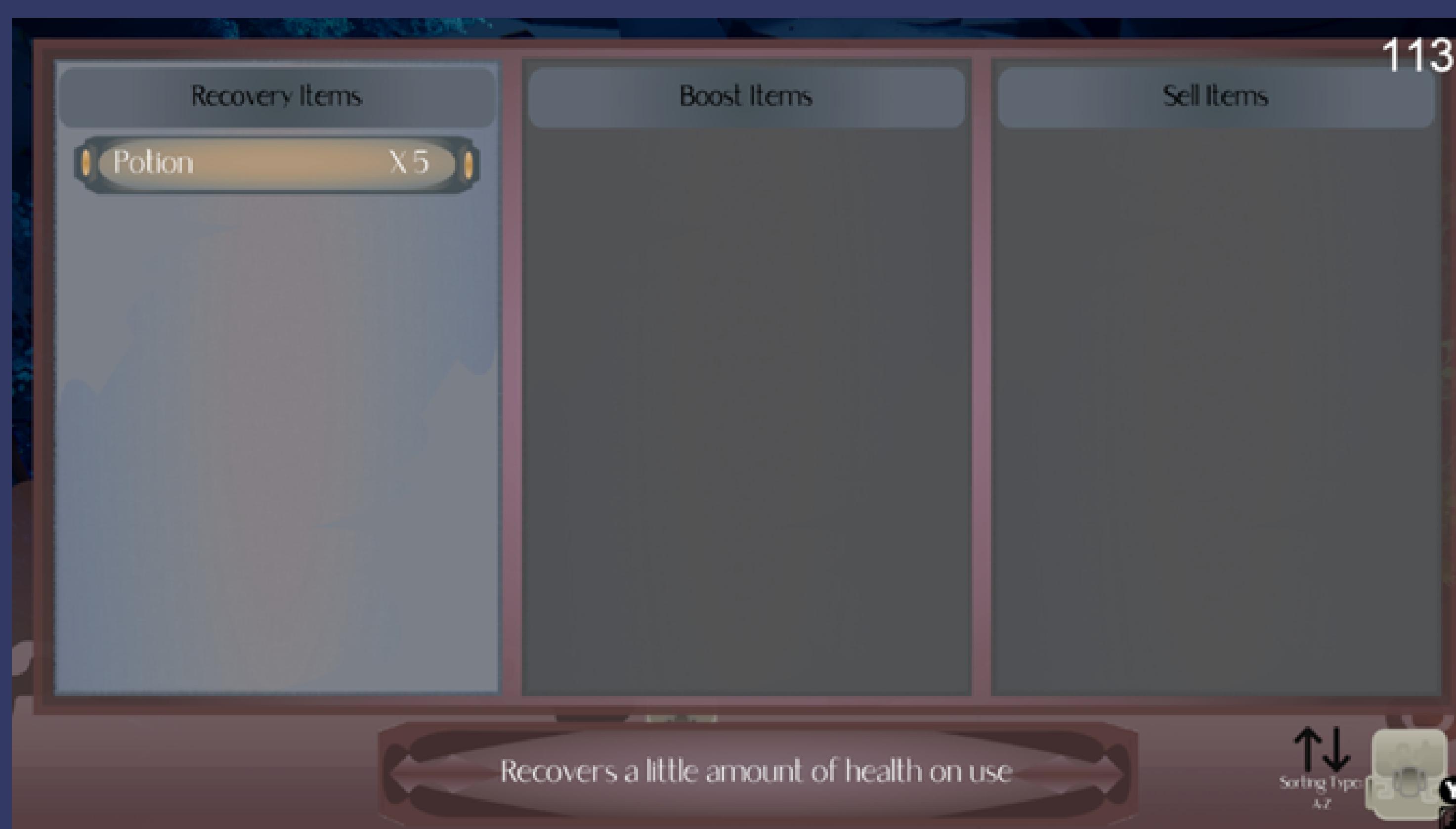
1. Información:

El jugador podrá ver el personaje, las magias que tiene actualmente, sus estadísticas, el dinero del que dispone y los objetos clave que irá recolectando durante la aventura.



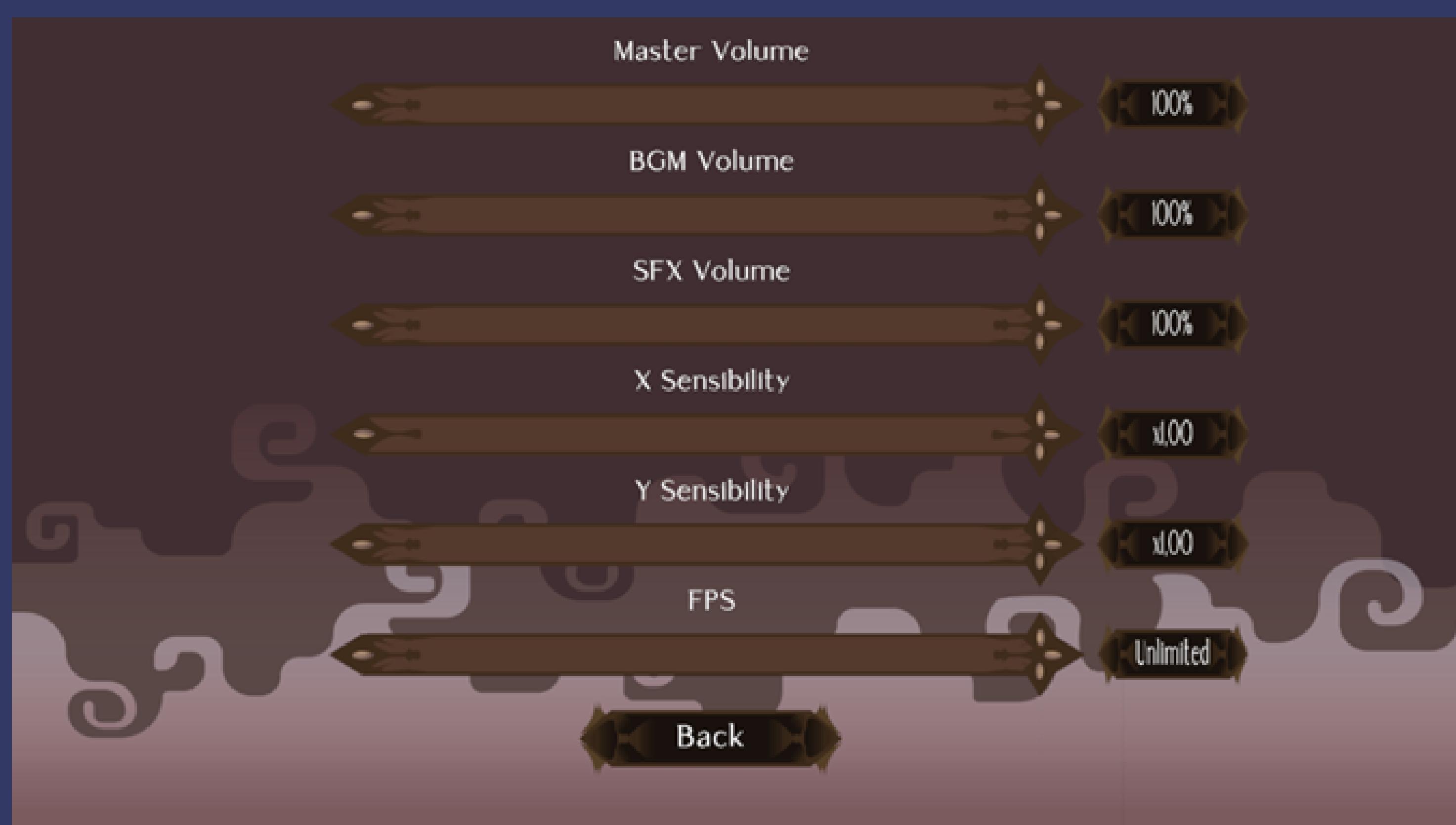
2. Inventario:

Aquí el jugador podrá ver todos los objetos que ha recolectado y, si tienen efecto, usarlos.



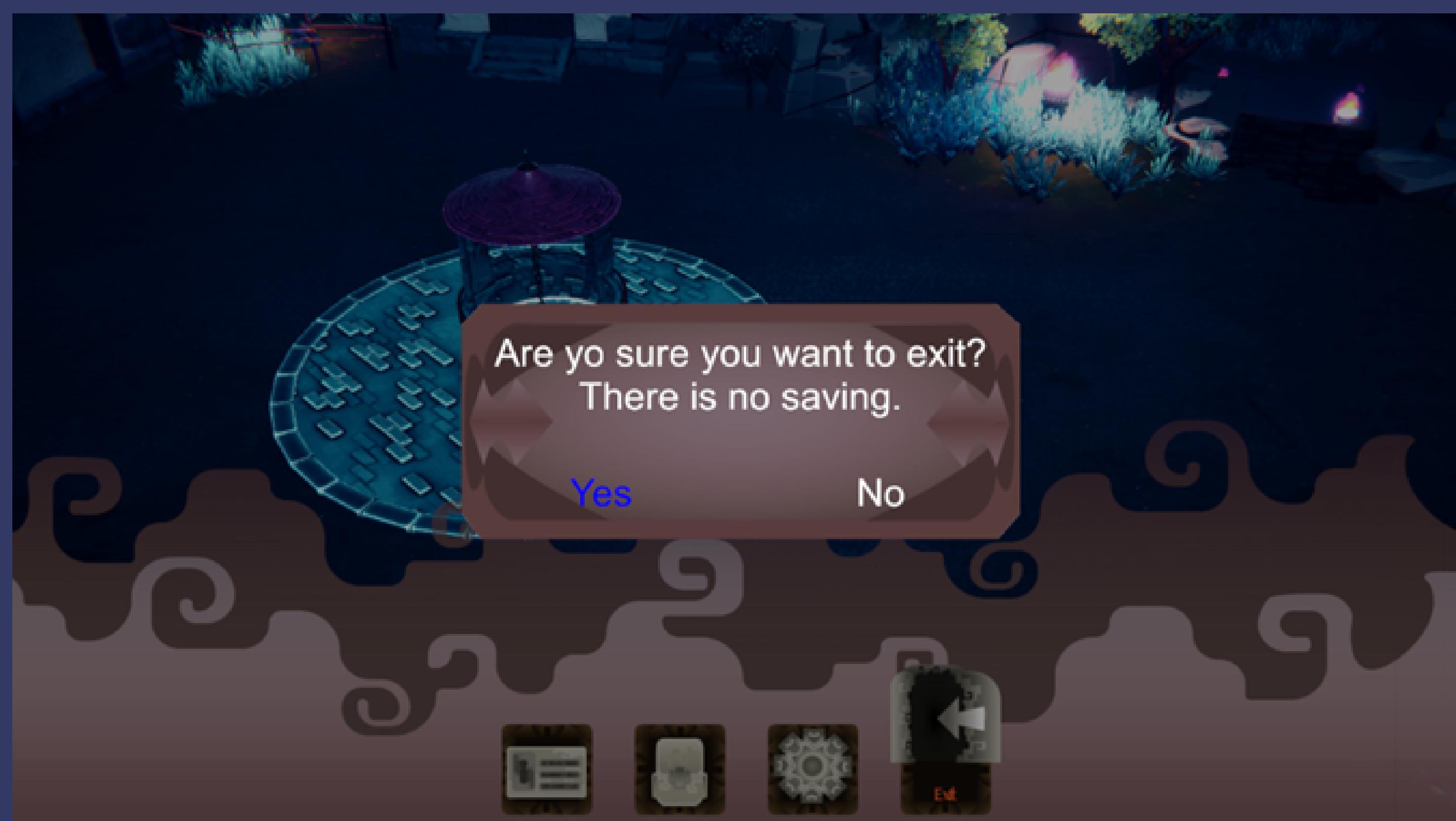
3. Opciones:

Las opciones que tendrá el jugador disponibles para cambiar son las siguientes: Volumen general, volumen de la música, volumen de los efectos, la sensibilidad de movimiento y la cantidad de FPS a los que irá el juego.



4. Salir:

Para salir del juego, se hará des de la siguiente pantalla, y al hacerlo, el juego guardará el progreso que ha hecho hasta ese punto.



UI Combate

La interfaz del combate consta de 4 paneles de acciones diferentes cada una con su respectiva información al usarse:

1. Panel de acciones:

En este primer panel se pueden ver las 4 opciones principales del combate: Ataque, Magia, Inventory y Defender.



2. Panel de enemigos:

En el panel de ataque, se pueden ver 4 botones y cada uno se actualiza automáticamente según que enemigos hay en combate. En la parte derecha, se da información sobre el enemigo que se está eligiendo para que se pueda saber cuánta vida le queda.



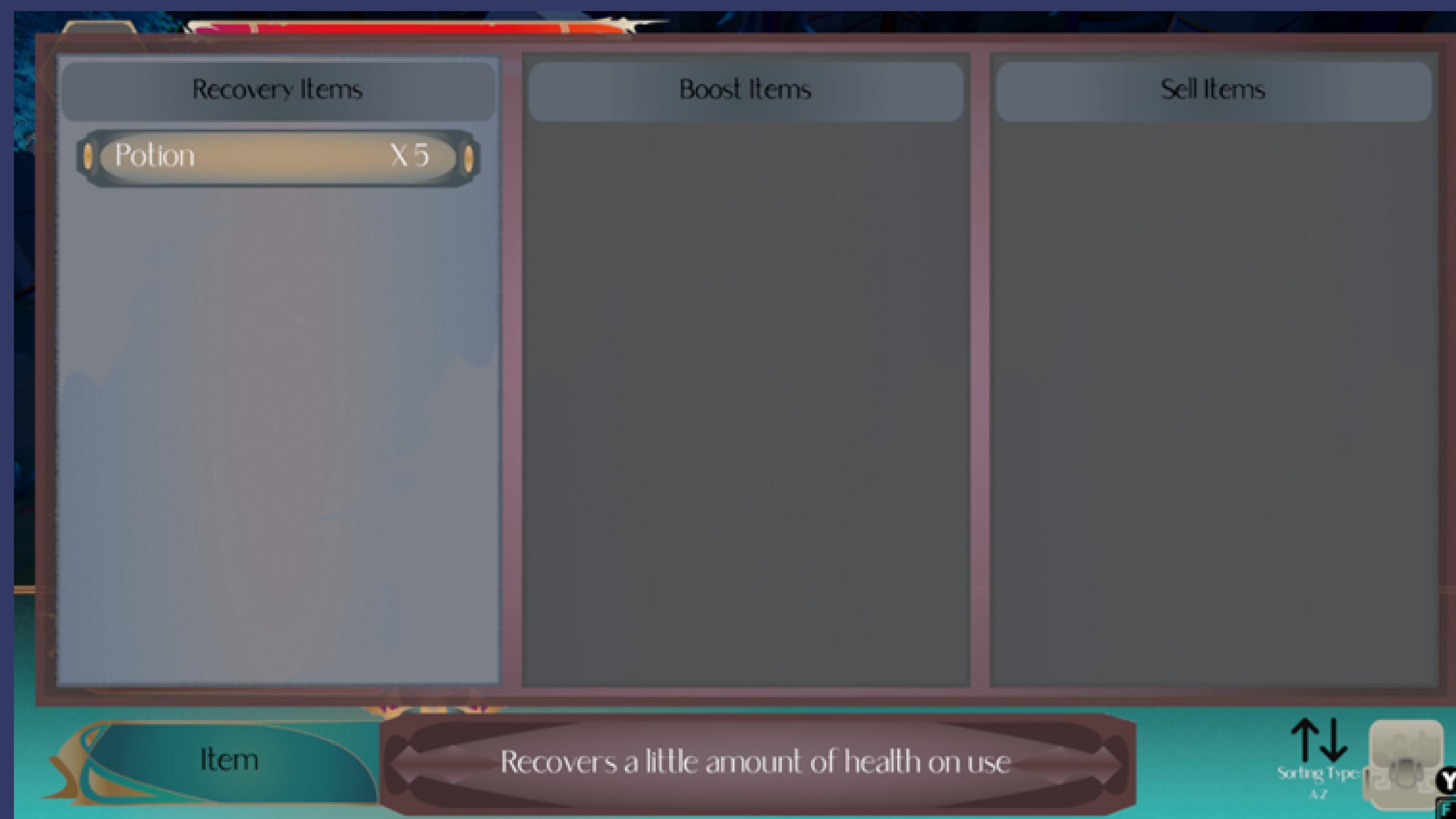
3. Panel de magias:

En el panel de magias también se pueden ver 4 botones, los cuales se van completando según se van consiguiendo más magias. Esta vez en la derecha, se ve un texto que da una breve explicación sobre lo que hace la magia.



4. inventario:

Este último es igual que al que se puede acceder des de fuera del combate, solo que esta vez se pueden usar objetos de la primera y la segunda lista.



Cámaras

El juego contará con una cámara en tercera persona con el jugador en el centro de esta. Tendrás control casi total del movimiento de esta ya que el movimiento vertical posible estará restringido y no podrás ver completamente vertical. En cambio, el movimiento horizontal será completo.

A parte de la cámara principal, habrá cámaras repartidas por el mapa las cuales se activarán al hablar con diferentes NPC los cuales son importantes.

Tienda

En la tienda tendrás la posibilidad de comprar consumibles y vender partes de monstruos que hayas derrotado durante la aventura.



A medida que se avanza en la historia, la tienda desbloquea nuevos objetos para comprar.

MÚSICA Y SFX

La musica actual es música del anime Made in Abyss, eligiendo varias OST de este para cada una de las zonas. Al ser música con copyright por el anime, no son definitivas y estás sujetas a cambio en el momento final del desarrollo.

Se ha elegido usar OST del Anime Made in Abyss por el estilo de estas, siendo este un estilo de misterio y acción mezclados, usando diferentes tipos de música para cada una de las zonas del juego, dependiendo si van a tener más acción o van a ser más tranquilas, dando una sensación más inmersiva al jugador.

Los SFX usados en todo el juego son obtenidos de un paquete comprado en Humble Bundle, teniendo así la licencia de uso de todos ellos.

Estos se han usado en cada aspecto posible de él: pasos de los jugadores, movimiento de objetos en la ui, elección de acciones en combate y en menú, al escribir cada carácter en los diálogos...

Al hacerlo así, se consigue darle riqueza al juego dándole al jugador un soporte extra para entender lo que está pasando en cada momento en pantalla.

APÉNDICES

Lista de misiones

- Misiones de gremio:
 - Entregar 5 colmillos rotos
 - Recompensa: Entrega del título de aventurero 1, permitiendo así entrar a una nueva zona: Bosque Ruka.
 - Conseguir la recomendación del guarda en la zona de Dekals
 - Recompensa: Entrega del título de aventurero 2, ampliando la cantidad de objetos disponibles para comprar en la tienda.
 - Derrotar al boss en lo profundo de la cueva
 - Recompensa: Entrega del título de aventurero 3, permitiendo así entrar a una nueva zona: Siliva Plains.
- Misiones de mundo:
 - Abre la puerta de la cueva en la zona de Dekals.
 - Recompensa: Recomendación del gremio para completar la misión.
 - Encuentra al amigo del guarda de la puerta y ayúdalo.
 - Recompensa: Llave de la puerta de la cueva.

VENTAS

Método de venta

El juego va a estar disponible a la venta entero des del primer momento, es decir: el modelo de venta que tendrá va a ser el de una única compra.

Público Objetivo

El juego va dirigido a todos aquellos que sean fanáticos del estilo de juego de los RPG por turnos, ya que este tiene los elementos más característicos de estos.

La edad objetiva por otra parte, va dirigido a gente a partir de los 14 años, ya que puede haber algunos controles o misiones que pueden hacerse complicados de entender.

A partir de los 12 años, no hay límite de edad pero el juego va más dirigido a un rango de edad máximo de 26 años, ya que pueden haber comentarios y eventos que no se entenderán para edades posteriores.

ASSETS DEL JUEGO

Los assets que se han usado para la creación del juego se han conseguido de diferentes fuentes:

- Creación de mapa:
 - [Dreamscape Nature Tower](#) (Unity Asset Store)
 - [Eternal Temple](#) (Unity Asset Store)
 - [Toon Fantasy Nature](#) (Unity Asset Store)
- Enemigos:
 - [Monsters Ultimate Pack Cute Series 1](#)
 - [Monsters Ultimate Pack Cute Series 2](#)
 - [Monsters Ultimate Pack Cute Series 4](#)
- VFX:
 - [RPG VFX Bundle](#)
- NPC:
 - [Male Knight Modular Pack Cute Series](#)
- Sonidos:
 - [Total Music Collection](#)
 - [Monsters Sounds Pack](#)
 - [Ultimate Sound FX Bundle](#)
- Personaje principal:
 - Recurso propio.
- Interfaz:
 - Recurso propio.

CALENDARIO DE DESARROLLO

Punto actual del desarrollo: Versión 0.6.5

Tiempo de desarrollo actual: 10 meses.

Punto de desarrollo deseado: Versión 1.0.0

Tiempo de desarrollo previsto: +1.5 años. 2.5 años totales.

PRESUPUESTO DEL JUEGO

Presupuesto actual:

	Precio	Cantidad	Total
Programador Junior	11€/hora	40h Semana * 4 Semanas * 10 meses + 2 Pagas extras	18000€
Diseñador de mapas Junior	8€/hora	40h Semana * 4 Semanas * 6 meses + 1 Paga extra	6700€
Diseñador de UI Junior	8€/hora	40h Semana * 4 Semanas * 2 meses + 1 Paga extra	2250€
Pack Assets 1	23€	1	23€
Pack Assets 2	25€	1	25€
Total		27.000€	

Presupuesto total previsto:

	Precio	Cantidad	Total
Programador Junior	11€/hora	40h Semana * 4 Semanas * 30 meses + 6 Pagas extras	54000€
Diseñador de mapas Junior	8€/hora	40h Semana * 4 Semanas * 10 meses + 1 Paga extra	11200€
Diseñador de UI Junior	8€/hora	40h Semana * 4 Semanas * 4 meses + 1 Paga extra	4500€
Pack Assets 1	23€	1	23€
Pack Assets 2	25€	1	25€
Total		70.000€	