

# THE LAST HOPE

AXARA STUDIOS



ALBA MATAMOROS  
XAVIER VENTURA  
2022–2023

ANIMACIÓN 3D, JUEGOS I ENTORNOS INTERACTIVOS

# ÍNDICE

- 1 INTRODUCCIÓN**
  - INFLUENCIAS
  - GÉNERO
  - PLATAFORMAS
  
- 2 HISTORIA**
  - MAPA
  - MECÁNICAS
  - DECISIONES
  - GRÁFICOS
  - PUBLICO OBJETIVO
  - SONIDOS
  
- 3 REQUISITOS**
  - REQUISITOS RECOMENDADOS
  - MOTOR GRÁFICO
  
- 4 INTERFAZ**
  - PANTALLA INICIAL
  - DIAGRAMA DE FLUJO
  - "IN GAME" OPCIONES
  - DIAGRAMA DE FLUJO "IN GAME"
  - ELEMENTOS DEL HUD
  - CÁMARA
  - CONTROLES
  
- 5 PERSONAJES**
  - PROTAGONISTA
  - CO-PROTAGONISTA
  - PERSONAJES
  - PERSONAJES SECUNDARIOS
  
- 6 PRESUPUESTO**
  - PRESUPUESTO DEL JUEGO
  - EXTRAS
  - MONETIZACIÓN
  
- 7 AGRADECIMIENTOS**

# INTRODUCCIÓN



The last hope es un videojuego 2D para PC creado para jóvenes de entre 15 y 30 años.

The last hope será un juego novela visual/aventura gráfica, donde el jugador podrá moverse entre escenas conociendo la historia de nuestro protagonista. A medida que se vaya avanzando en el juego, este dará al jugador diferentes decisiones que afectarán en la historia.

## INFLUENCIAS

Las principales influencias han sido diferentes juegos de novelas visuales como, Corazon de melon, Eldarya, Moonlight Lovers, y Digimon Survive.



## GÉNERO

The last hope es una novela visual de ficción, aventura grafica y decisiones.



## PLATAFORMAS

El juego actualmente se encuentra para PC, pero más adelante evolucionara a otras como móvil y consolas.



# HISTORIA

Axel, nuestro principal protagonista junto a su hermano menor Jude sufre un aparatoso accidente de coche. Debido a las lesiones sufridas, Jude cae en coma. Azotado por la culpa, Axel decide huir de casa. Ahora, el atormentado muchacho habita solo una pequeña casa vacía a las afueras del pueblo. Ahí, encuentra un ordenador que lo transporta a un mundo fantástico medieval donde le aguardan miles de aventuras.

## ¿QUÉ DIFERENCIA A “THE LAST HOPE” DEL RESTO?



### MAPA

El mapa está compuesto por diferentes escenas por las cuales el jugador podrá moverse a medida que la historia vaya avanzando.



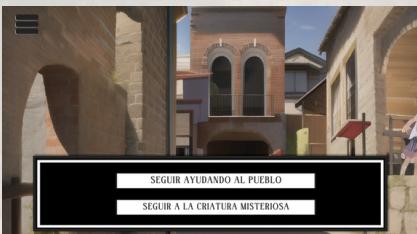
### MECÁNICAS

Cuenta con varias mecánicas, tomar decisiones, moverse por el mapa con los botones de movimiento e interactuar con objetos del entorno.



### DECISIONES

Las decisiones son muy importantes en el juego, pues una mala decisión puede llevar al peor de los finales.



### GRÁFICOS

Gráficos 2D en personajes, entornos e interfaz.



# HISTORIA

## PÚBLICO OBJETIVO

Nuestro publico objetivo es bastante extenso. El rango de edad que buscamos son desde chicos adolescentes de 15 años hasta adultos de 30 años.

Los principales gustos para los jugadores objetivo son la lectura, que les guste leer y disfruten adentrándose en la historia, el mundo medieval, que sean admiradores de las épocas medievales y que sean lectores de manga y consumidores de anime.



## SONIDOS

Los sonidos de ambiente harán que te sumerjas en cada una de las escenas para darte la máxima sensación al jugar. Hemos escogido sonidos tanto relajantes para el jugador, como intensos para darle un toque emocionante. Queremos que nuestros clientes disfruten del contenido sonoro y que sientan emociones en los diferentes momentos de la historia.

Estas son las paginas que usamos:

- Youtube
- Zapsplat
- Epidemic sounds
- Mixkit

# REQUISITOS

## REQUISITOS RECOMENDADOS

### SO

Windows 8/Windows 10.

### PROCESADOR

Intel i5-4590 / AMD FX 8350 equivalente o superior.

### MEMORIA

4 GB de Ram o superior.

### GRÁFICOS

Gráficos: NVIDIA GeForce® GTX 970 / AMD Radeon™ R9 290 equivalente o superior.

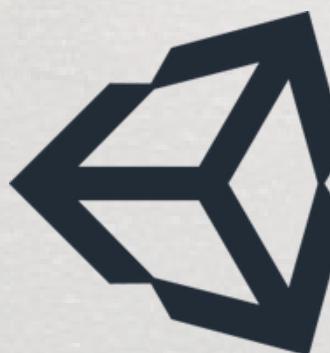
### ALMACENAMIENTO

200 MB de espacio disponible.

En general no se necesita mucha potencia, con componentes que funcionen con juegos básicos se puede jugar perfectamente ya que el juego no dispone de movimiento de jugador, ni acciones a tiempo real.

## MOTOR GRÁFICO

- Unity



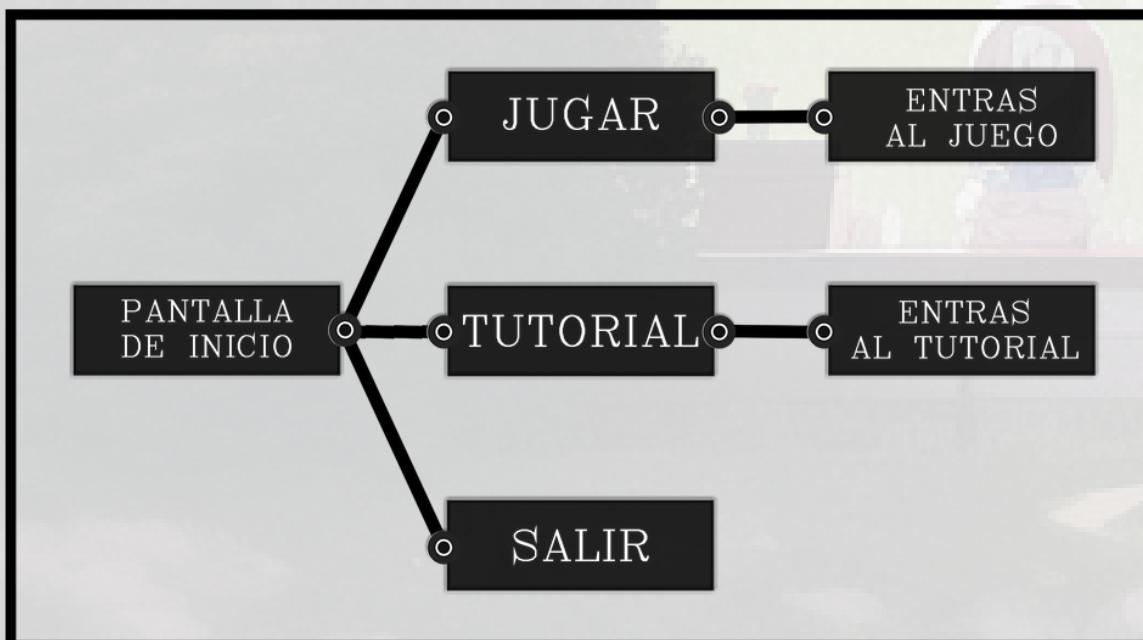
unity

# INTERFAZ

## PANTALLA INICIAL

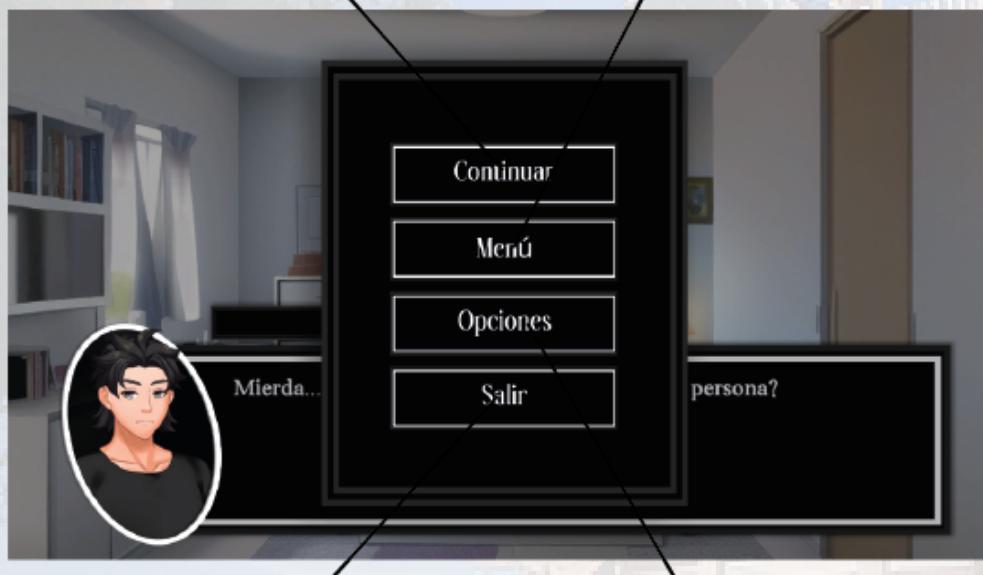


## DIAGRAMA DE FLUJO



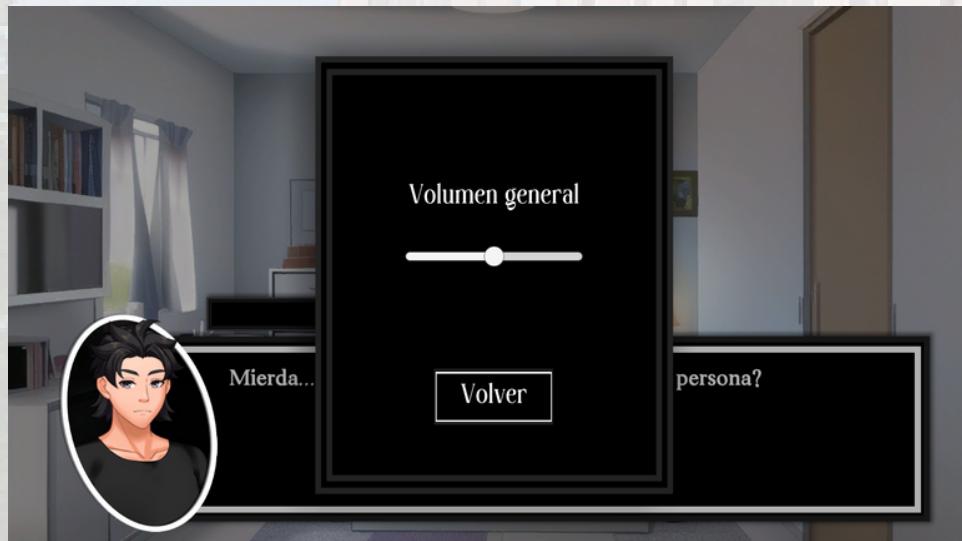
# INTERFAZ

## "IN GAME" OPCIONES



Salir del juego

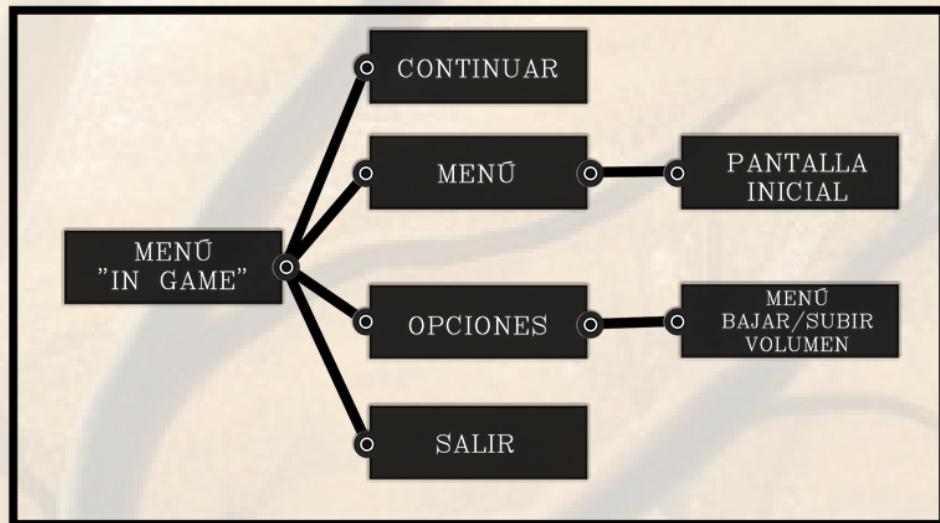
Cambiar las opciones del juego



En el menú de opciones, el jugador puede cambiar el volumen del juego a su antojo.

# INTERFAZ

## DIAGRAMA DE FLUJO "IN-GAME"



## ELEMENTOS DEL HUD

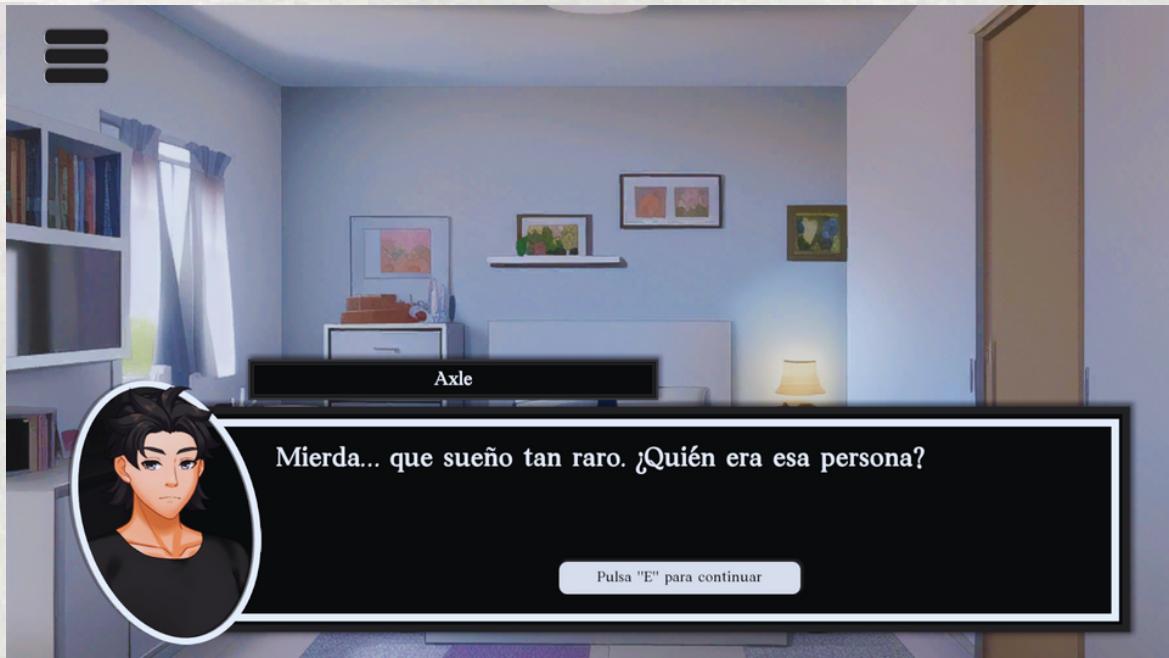




# INTERFAZ

## CÁMARA

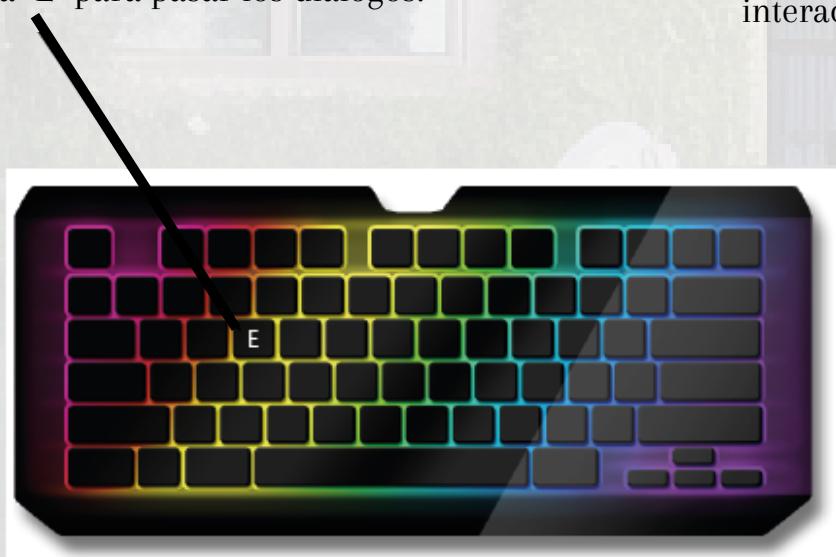
The Last Hope utiliza una cámara fija, que muestra una interfaz interactiva donde el jugador puede observar los diferentes acontecimientos que suceden a lo largo de la historia.



## CONTROLES

El jugador dispondrá de diferentes teclas para hacer diferentes acciones:

Pulsa "E" para pasar los diálogos.



Pulsa "clic izq" para interactuar con la interfaz.



# PERSONAJES

## PROTAGONISTA

O

### AXEL ROSS FICHA TECNICA



Nombre: Axel Ross.

Edad: 22 Años.

Sexo: Masculino.

Estudios: Ciclo Superior.

Localización: Pueblo Aomori.

Raza: Humano.

Axel es el principal protagonista de The Last Hope. Es un chico tímido, serio y peculiar en el que se encuentra en una situación familiar bastante mala, ya que su hermano pequeño está ingresado gravemente en el hospital, y creen que la culpa fue de Axel.

## CO-PROTAGONISTA

O

### NYX FICHA TECNICA



Nombre: Nyx.

Edad: 766 Años.

Sexo: Indefinido.

Estudios: Magia Avanzada.

Localización: Mystara.

Raza: Kar'zarax.

Nyx es el co-protagonista de la historia y acompañante de Axel en su largo camino. Nyx proviene de una raza misteriosa en los que parecen estar desaparecidos y solo se sabe que el es el único superviviente. Es alegre, divertido y muy bromista.

# PERSONAJES



## JUDE ROSS FICHA TECNICA

Nombre: Jude Ross.

Edad: 18 Años.

Sexo: Masculino.

Estudios: FP.

Localización: Pueblo Aomori.

Raza: Humano.

Es el hermano pequeño de Axel. Tuvo un accidente de coche con Axel, sufrió un accidente grave y se encuentra en coma en el hospital. Quiere mucho a su hermano y le tiene aprecio, puesto que es un chico listo, bueno y responsable.



## REY DE MYSTARA FICHA TECNICA

Nombre: Soren Sunborn.

Edad: 47 Años.

Sexo: Masculino.

Estudios: Realeza.

Localización: Mystara.

Raza: Humano.

Soren Sunborn es el rey del reino de Mystara. Es un hombre valiente, fuerte y con un corazón bravo. Daría su vida por proteger Mystara. Tiene una hija llamada Arya, la cual está destinada a tomar el trono cuando Soren ya no esté.

# PERSONAJES



## PRINCESA DE MYSTARA FICHA TECNICA

Nombre: Arya Sunborn

Edad: 20 Años.

Sexo: Femenino.

Estudios: Realeza.

Localización: Mystara.

Raza: Humano.

Arya Sunborn es la hija de Soren Sunborn y futura heredera al trono del reino de Mystara. Es una chica dulce, alegre y bondadosa. Se esfuerza mucho para traer un buen futuro a Mystara. Es un prodigo para la magia y está considerada como una futura maga poderosa.



## EL ELFO FICHA TECNICA

Nombre: Legolas el elfo.

Edad: 578 Años.

Sexo: Masculino.

Estudios: Magia avanzada.

Localización: Mystara.

Raza: Elfo.

Legolas es un elfo que vive en Mystara. Es un hombre encantador, pero que usa su increible belleza para beneficiar-se. Es un ladrón muy astuto y tiene habilidades mágicas. Se desconoce su pasado, pero venía de una aldea de elfos muy pobre.

# PERSONAJES



## REY OSCURO FICHA TECNICA

Nombre: Valtor ---.

Edad: 34 Años.

Sexo: Masculino.

Estudios: ---.

Localización: Reino oscuro.

Raza: Demonio.

Valtor o mejor conocido como “Rey Oscuro” es el principal antagonista de The Last Hope. Es un demonio que proviene de otra dimensión con la finalidad de apoderar-se de este universo y conquistar todos los reinos. Se encuentra en el Reino Oscuro, donde se encuentra su ejercito y sus subordinados.



## REY DE MYSTARA FICHA TECNICA

Nombre: Soren Sunborn.

Edad: 47 Años.

Sexo: Masculino.

Estudios: Realeza.

Localización: Mystara.

Raza: Humano.

Alaric Thunderstorm es el lider y rey del reino de Aurielle. Es un hombre desconfiado, serio pero muy leal. Tenia una hija llamada Lisa, pero murió a mano de unos bandidos. Odia los elfos, ya que tuvo una gran confrontacion con ellos por temas politicos.

# PERSONAJES

O



## PAUL EL ENTRENADOR FICHA TECNICA

Nombre: Paul Smirnov.

Edad: 28 Años.

Sexo: Masculino.

Estudios: Combate.

Localización: Madriguera.

Raza: Humano.

Paul Smirnov es uno de los supervivientes del pueblo destruido por Valtor. Es un hombre perspicaz, astuto y nunca se rinde. Cree que Axel puede ser su discípulo y aprender mucho de él. Tiene habilidades de combate muy avanzadas, ya que perteneció a la guardia de la realeza de su reino.

O



## FRANK EL HERRERO FICHA TECNICA

Nombre: Frank Steelwood.

Edad: 45 Años.

Sexo: Masculino.

Estudios: Herrería.

Localización: Madriguera.

Raza: Humano.

Frank Steelwood también sobrevivió en el ataque al pueblo. Es un hombre con un gran corazón y ayudó mucho a Axel en sus inicios. Viene de una familia de herreros muy importante, pero él no quiere trabajar para los privilegiados.

# PERSONAJES SECUNDARIOS



GUARDIA



NARRADOR



RECEPCIONISTA



MUJER HERIDA



ANCEIANA



CHICA JOVEN 1



CHICA JOVEN 2

# PRESUPUESTO

## PRESUPUESTO DEL JUEGO

Tarea	Personal	Tiempo estimado	Sueldo/Hora	Sueldo total
Concept Artist	Alba Matamoros	6 Semanas	20 €	1000 €
Artist	Xavier Ventura	6 Semanas	20 €	1000 €
Programmer	Alba Matamoros	8 Semanas	25 €	1250 €
Characters Designer	Xavier Ventura / Alba Matamoros	4 Semanas	20 €	1000 €
Scenarios Designer	Xavier Ventura	6 Semanas	25 €	1250 €
Sounds and FX	Alba Matamoros / Xavier Ventura	2 Semanas	20 €	1000 €
Game Tester	Xavier Ventura / Alba Matamoros	2 Semanas	0 €	0 €

**Sueldo Total:** 6.500 €

**Tiempo total estimado:** 8 meses

## EXTRAS

The Last Hope, contará con una función peculiar, y es que queremos implementar un sistema de monedas virtuales, las cuales podrás gastar para alcanzar decisiones y acontecimientos que no podrás sin ellas. Se podrán conseguir tanto entrando diariamente al juego, como realizando pagos dentro del juego.

## MONETIZACIÓN

Principalmente, el juego va a ser gratuito y no contará con ningún DLC. Como hemos comentado antes, contará con los micropagos para conseguir monedas virtuales para disponer y alcanzar más vías del juego.



# AGRADECIMIENTOS

Agradecimientos a Santi, por la ayuda aportada al trabajo en general. Nos ha aportado mucha información y consejos para nuestro sistema de diálogos. Nos ha ayudado en algunas mecánicas externas.

Agradecimientos a Marc, por los consejos e ideas aportadas para el juego. Nos ha ayudado en la historia, posibles acontecimientos y a mejorar el ritmo del juego.

