

Proposta TFG

Plataforma

El joc serà per ordinador, possiblement adaptable a dispositius mòbils.

Història

La història no serà explicada al jugador, ell no sabrà perquè té una missió, a no ser que parli amb la gent (NPCs), o observi l'entorn, el que si serà explicat al jugador és on es troba i perquè està allà.

En aquesta història ets un home (en un futur es podrà seleccionar el gènere del personatge), que es troba en un poblat no molt gran, amb pocs habitants, on sempre ha viscut, aquest poblat és part d'un regne, però fa temps que ningú sap res de la capital del regne ni del seu rei, a més a més les bèsties del bosc s'han tornat més hostils. En el poblat només hi viu gent gran i gent que no s'atreveix a sortir al bosc, ja que la última vegada que van sortir i es van endinsar al bosc van tornar malfarits.

Tu t'hauràs d'endinsar poc a poc al bosc i ajudar als ciutadans del poblat a saber el que passa i a aconseguir el que et demanin, ja que ells no poden accedir al bosc.

Mecàniques

Mecàniques de Mon:

El moviment del jugador serà amb clics a la pantalla, on es vulgui anar o interactuar.

Per interactuar amb personatges, s'haurà d'estar a un rang mínim, i fent un simple click es començarà la interacció.

Mecàniques de Combat:

Els combats seran per torns, el personatge del jugador tindrà uns punts de moviment i uns punts de acció o manà. Cada torn es reiniciaran els punts de moviment i els d'acció.

El personatge tindrà unes habilitats que l'hi donarà l'equipament que porti, aquestes habilitats gastaran punts d'acció o manà.

Les habilitats s'utilitzen amb un click a la UI o menú que estarà sempre visible en els combats, amb un clic a un atac, es mostrarà el rang d'aquest, i amb un clic a una casella, el personatge atacarà on s'ha indicat.

Per moure el personatge el funcionament és el mateix que amb els atacs.

Depenent dels atacs i habilitats tindran certes mecàniques, atacs en línia recta, atacs en àrea, atacs que traspassen parets, etc. Les mecàniques del jugador són sempre les mateixes, amb clics o tecles ràpides per fer les accions.

Món

El joc té un poblat on et mous lliurement per poder parlar amb els NPC i veure el que hi ha per descobrir la història del joc, la qual no serà explicada directament, si no que ho hauràs de descobrir amb el que vegis al poblat o el que vagin dient els NPC.

Quan surtis d'expedició hauràs de matar enemics que et donaran recompenses per crear objectes al poblat, també quan avancis et trobaràs masmorres on hi haurà diferents reptes, no només caps, també puzles o coses a fer.

Al llarg del món, serà possible recolectar herbes, fustes, minerals, etc. aquests també seran útils per crear objectes, com pocions, potenciadors, armadures, armes, etc.

Objectes

Es podran crear armes i armadures a partir dels objectes recolectats en combats o viatjant per el món.

Depenent del tipus de arma o armadura et proporcionaran un atac o un altre o unes passives o unes altres.

La finalitat dels objectes és o bé completar missions, ja que et poden demanar certs objectes a entregar al poblat, o bé crear nou equipament, pocions o potenciadors per millorar al teu personatge i poder fer front als nous enemics.

Enemies

Enemies del Món

Hi haurà diferents enemics simples per el món, amb un comportament semblant però amb vida, atac, velocitat, rang d'atac... diferents, les recompenses que et donaran també seran diferents segons l'enemic i el seu nivell.

Masmorres

Algunes masmorres tindran caps finals, els quals tindran atacs diferenciats dels seus súbdits, alguns d'aquests caps, tindran mecàniques pròpies, que ens obligaran a jugar amb més compte i a fer accions amb astúcia i no només amb força bruta.

Aquestes masmorres poden no contenir un cap final, sinó que poden contenir puzles, on a l'igual que certs caps, caldrà l'ingeni per superar la prova, aquests puzles ens demanaran uns torns màxims per completar-los, o un màxim de moviments, etc.