

UNIVERSIDAD REY JUAN CARLOS



FUNDAMENTOS DEL DISEÑO Y LA JUGABILIDAD
DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS

Daniel Bermejo Valverde

Gema López-Pozuelo Senderos

Alicia Enríquez Martínez

Adriana Sánchez Illán

Izan López Sánchez

Gonzalo de la torre Ruiz

Contenido

1. INTRODUCCION	3
1.1 Concepto General	4
1.2 Rasgos caracteristicos	5
1.3 Genero	6
1.4 Filosofia	6
1.5 publico general	8
1.6 estilo visual	9
1. 7 guion	10
2. MECANICAS	17
2.1 Jugabilidad	18
2. 1. 1 gameplay	18
2. 1. 2 niveles	18
2. 1. 3 Habilidades y suerte	23
2. 1. 4 movimientos	23
2. 1. 5 interacciones con entorno/personajes	24
2. 1. 6 inventario	24
2. 1. 7 ARMAS	25
2. 1. 8 Power-Ups	26
2. 1. 9 Items	27
2. 1. 10 logros	29
2. 1. 11 Movimientos Especiales	31
2.2 Flujo de juego	32

2. 2. 1 Escenas Cinematicas	32
2. 2. 2 Tutoriales.....	32
2.3 Escenarios	33
2.4 Personajes.....	34
2. 4. 1 Personajes principales.....	34
2. 4. 2 Antagonistas	38
2. 4. 3 Enemigos	40
2.5 Movimiento.....	46
2. 5. 1 Controles	46
2. 5. 2 Camara	46
3. INTERFACES.....	47
3.1 Diagrama de flujo.....	48
3.2 pantalla de inicio	52
3.3 Menu principal	53
3.4 pantallas de seleccion de personaje y partida	55
3.5 pantallas logros y opciones	57
3.6 pantallas de carga y de salida	59
3.7 pantalla pausa y de salida	61
3.8 Pantalla de inventario	62
4. ARTE	63
4.1 Concept Art 2d	64
4.2 Musica.....	80

1 INTRODUCTION



1.1 CONCEPTO GENERAL

El juego “Opari Kalandor” es un scroll lateral en pixel art ambientado en un mundo de fantasía medieval, inspirado en juegos clásicos como Ghost & Goblins y los primeros Castlevanias. La historia también se inspira en la popular novela de J.R.R Tolkien “El Señor de los Anillos”; un antiguo mal que regresa de entre los muertos y que poco a poco ganará poder haciendo que las criaturas malignas sean cada vez más agresivas. Esta ultima referencia se ha utilizado para desarrollar la historia, pero no se ha plasmado enteramente igual.

Tendrá una duración relativamente corta según el jugador sea capaz de pasar los niveles.

No se enfoca en contenido extremo u especializado, sino que balancea sus partes. Es decir, tiene algún momento de narración o de violencia, pero nunca se lleva a niveles fuertes, puesto que, de ser así, podría cambiarse a otro tipo de genero donde lo más importante es la agresión o el trasfondo narrativo.

Empezarás siendo un caballero con una misión encomendada por el rey del Reino de Deria. Conforme se va avanzando en la historia y, así mismo, en el juego, nuestro primer jugador podrá ir reclutando aliados en su trayectoria. Cada uno de los personajes posee habilidades específicas y diferentes. Cada uno poseerá una serie de ataques específicos y se enfatizarán sus historias únicas y motivaciones a lo largo del gameplay.

Habrá pantallas de dialogo para conocer la historia del juego y diálogos entre los personajes.

El juego será rejuable para poder usar personajes en niveles anteriores. Se podrán ir desbloqueando y descubriendo nuevos secretos a medida que va subiendo a dificultad del juego.



1.2 RASGOS CARACTERÍSTICOS

Primordialmente es juego lineal y por lo tanto sigue un camino estricto para que el jugador no tenga que desviarse o lo haga mínimamente. Básicamente, se atraviesa desde el capítulo 1 al capítulo 2 hasta la etapa final.

La libertad de elección es casi nula pero sí que se podrá desbloquear a lo largo de la historia capítulos extra o niveles nuevos que otorgarán mayor conocimiento al jugador sobre la historia. Será una historia donde no habrá toma de decisiones por parte de los jugadores que puedan llegar a afectar a su desarrollo.

Si el jugador no desbloquea estos componentes extra podrá seguir la historia, es decir, no es determinante para poder terminarse el juego.

Como en el apartado anterior se ha comentado se podrá rejugar el juego o parte de él. Es decir, Se pueden volver a jugar niveles solamente para conseguir logros, más monedas o, como se ha mencionado en el párrafo anterior, desbloquear componentes.

Nuestro juego será desarrollado en 2D por lo tanto utilizará 2 dimensiones, alto y ancho de la pantalla. Esto estará complementado con el arte de pixel, es decir, estará, casi, enteramente diseñado con píxeles recordando juegos arcades clásicos como "Cross code" o "Dead Cells". Por otro lado, sí que se incorporarán cinemáticas después de cada nivel que estará desarrollado en 3D y no será pixelart.



1. 3 GENERO

Se trata de un juego de acción- aventura. Al ser un género híbrido presentan, por lo tanto, una amplia definición, logrando quizás que sea uno de los géneros que más abarca.

Al ser un juego de aventuras incorpora o presenta problemas que el jugador debe resolver, con escasa o ninguna acción. Si hay acción se presentará en minijuegos aislados (en nuestro caso no) pero no en el juego general.

Por consiguiente, al ser un juego de acción poseen una jugabilidad basada en las interacciones en tiempo real que desafían los reflejos del jugador.

Por otro lado, se clasificado dentro del subgénero Roguelite. Iremos desbloqueando nuevos elementos, rutas e incluso jefes a medida que vayamos avanzando en nuestra aventura. El avance de la historia nos acompaña incluso cuando hemos fallecido. Aunque tengamos, por ejemplo, un mapa que cambia con cada nuevo final de nuestro personaje, una vez volvamos a la vida tendremos las mejoras que hemos ido encontrando a lo largo de nuestra aventura. Es decir, como si tuviésemos un punto de control que mantiene todos nuestros cambios. Al ser un género híbrido presentan, por lo tanto, una amplia definición, logrando quizás que sea uno de los géneros que más abarca.

Al ser un juego

1. 4 FILOSOFIA

La visión de “Opari Kalandor” se basa en los siguientes pilares importantes.

- **Representación y cercanía sociocultural:** la tendencia actual de muchos videojuegos actuales es la diversidad de sus personajes. No es difícil encontrar protagonistas femeninas. La representación de este tipo de juegos suele basarse primordialmente en personajes masculinos. De todos es sabido que las industrias actuales están intentando introducir de manera masiva el género femenino en los videojuegos. Por nuestro lado, era un requisito fundamental la inclusión femenina, sin embargo, quedarnos en la superficie no era lo nuestro y quisimos aprovechar esta decisión para marcar este género como importante y destacado. Es por ello por lo que no hay una mezcla de géneros.
Por lo que respecta a esto, decidimos no solo incluir dos protagonistas femeninas, si no también incluir géneros en los enemigos. Al ser un juego medieval tomando como referencia los videojuegos de antaño hemos querido darle un aire fresco y marcar una diferencia para que pueda ser comparado y diferenciado con los antiguos videojuegos de acción-aventura en scroll lateral en pixeart.
Por otro lado, como es sabido, estos juegos presentan un jefe a final de cada nivel. En nuestro caso queríamos marcar una diferencia ¿Cuántos juegos de acción-aventura se han visto con una jefa final en el juego? Escasos juegos de scroll lateral intervienen en la adaptación de género.
La representación es importante, no solo por el impacto de los jugadores, sino por ofrecer una nueva forma de visualizar este género que lo haga destacar y diferenciarlo.
- **Contado como un cuento:** aunque es un juego con un público bastante amplio, se quería transmitir de tal forma que fuese posible desentrañar de él una fábula incluso para los más pequeños. El objetivo era tal que se representó en los personajes actitudes persistentes, de superación, de estudio y dedicación y de ayuda. Es un juego que, aunque aparentemente puede llegar a ser simple, queríamos tener un objetivo claro de enseñanza puesto que en este género no suele ser de demasiada relevancia este aspecto.
- **Justicia social:** es un juego donde predomina la justicia social pretendiendo destacar la ayuda que se ofrecen entre los habitantes de los reinos en todo momento a o largo de la historia. No hay odio ni rencor por parte de so reyes de otras comarcas por ayudar a sus vecinos cuando estos lo requieren. Como se contará más específicamente en el guion, se va salvando a los héroes que se unirán al equipo y se muestran escenas auxilio y de protección a aldeas destruidas y a sus residentes.



Es por lo tanto, una responsabilidad que recae en los personajes, no de forma obligatoria sino enfatizando el apoyo bidireccional que se produce en este mundo creado.

Destaca particularmente la Reina Loca puesto que es la única que mira por su bien personal y por el poder, siendo un claro ejemplo de egoísmo y de ambición. Son actitudes que reflejadas a través de ella se procura personificar las conductas que las personas adquieren en una larga lista de ocasiones.

Su figuración como antagonista no hace más que subrayar la antítesis que supone con el resto de los personajes de la historia.

1.5 PÚBLICO GENERAL

El juego está orientado a un público general, mayor de 12 años, que disfrute de juegos de plataformas, acción y aventura. El límite de edad se fija de acuerdo con las normas PEGI sobre violencia y contenidos sexuales, lenguaje soez y juegos de apuestas. Ya que Opari Kalandor cuenta con un sistema de ataques y armas, dirigidos hacia monstruos de un aspecto humanoide, no es recomendable que un público inferior a los 12 años lo juegue, pues el sistema de violencia es semi-realista y podría influenciar comportamientos violentos no deseados en la vida real.

Otra de las razones detrás de este límite es la aparición de escenas de miedo, ya que aparecen una gran cantidad de enemigos que podrían asustar a un público muy joven. Acompañados de los monstruos, vienen sonidos espantosos y efectos de terror, solo recomendados para mayores de 12 años.



1.6 ESTILO VISUAL

El juego Opari Kalandor cuenta con un estilo visual en dos dimensiones, en el que la cámara de juego solo se moverá en un plano (derecha, izquierda, arriba y abajo), pero nunca podrá rotar. La resolución del juego será alta, a pesar de que visualmente se tratará de un videojuego pixel art.

Los personajes contarán con cuatro vistas básicas: perfil derecho, perfil izquierdo, tres cuartos derechos y tres cuartos izquierdos. Las dos primeras vistas corresponderán al movimiento en respectivas direcciones, mientras que las dos últimas vistas se usarán para suavizar el cambio entre un perfil y otro (cuando se cambie de dirección) y cuando los personajes estén parados.

En cuanto a la paleta de color, los tonos elegidos fueron seis:

- Asparagus (8EAB58). Un verde vibrante, elegido para las zonas de vegetación de los escenarios y otros detalles, especialmente en escenarios oscuros.
- Teal Blue (3C7A89). Tonalidad azul intensa, elegida especialmente para las zonas acuáticas.
- Black Chocolate (1A1613). Un marrón muy profundo, casi negro, que aporta el toque de tenebrismo a la estética del juego.
- English Violet (584364). Morado avioletado, perfecto para acentuar la atmósfera mágica y terrorífica que rodea a la historia.
- Mountbatten Pink (9B7280). Color rosado, que acompaña al violeta en la creación de un efecto visual de magia oscura y de escenarios fantásticos.
- Maximum Yellow Red (DDB967). Tonalidad amarilla anaranjada, elegida para los elementos con luz, como el sol o las antorchas, y para detalles en dorado.





1. 1 GUION

Introducción.

Un mal acecha al Continente. Eras atrás un Rey loco decidió reunir a todos los magos de su corte para poder encontrar la inmortalidad y unificar todos los reinos bajo su mando algún día. Para poder lograr su cometido los hechiceros tuvieron que recurrir a magia poderosas pero que podían conllevar desgracias.

Parecía que todo iba según los planes, pero, sin saberlo, cada hechizo conjurado suponía estar más cerca de la demencia del reino. Todo se sucedió demasiado rápido y sin darse cuenta su pueblo empezó a atacarse a si mismo por la locura infundida de la magia. Un vecino atacaba a otro por pisar una piedra de su camino, los agricultores incendiaban sus campos sin ser conscientes, las mujeres abandonaban a los niños al acecho de su suerte, se inició el caos.

Ante esta situación el Rey siguió con su plan a toda costa ignorando las barbaridades que ocurrían a su mando. Un grupo de súbditos que aún conservaban un ápice de cordura decidieron poner fin a esta situación. Buscaron apoyo en el Reino vecino de Deria y con su ayuda consiguieron aprisionar al Rey Loco y lo desterraron para siempre. Después de estos sucesos el reino se recompuso y se unificaron ambos territorios.

En el presente el Rey Loco ha conseguido poder suficiente como para sembrar nuevamente el caos y continuar con su plan. Ante esto los diversos gobernantes decidieron enviar a sus mejores combatientes para acabar de una vez con el Rey Loco, sediento de venganza y poder.

El Rey de Deria decide llamar a su mejor caballero para que parta a una misión hacia la frontera del Reino, para librarse a una antigua fortificación de las garras del enemigo.

El Rey le otorga el sello de la corte del reino, símbolo de autoridad y de lealtad, y emblema de alianza entre territorios, con el cual podrá solicitar ayuda a cualquier guerrero amigo que se encuentre en su travesía.



Capítulo I.

La partida del caballero hacia la frontera del Reino de Deria le hace escoger el camino más rápido atravesado El Gran Bosque Torcido habitado por goblins, pequeñas criaturas del color del enebro con orejas puntiagudas y rasgos demoniacos; trasgos, pequeños duendes de tez morena con gorros picudos colorados y de carácter inquieto, travieso y juguetón; y trolls, también llamados “señores de la colina”, que son seres dotados con enormes orejas y narices, de gran fuerza y tamaño con escasa inteligencia.

La progresión de su camino hará anublar y ennegrecer el bosque. Tras abrirse paso a través de la espesura, el caballero conseguirá encontrar al guardián del paraje, el protector del claro y defensor de criaturas mágicas, el Rey Troll. Su misión será derrotarlo para poder avanzar en su viaje.

Interludio.

El caballero abandonará El Gran Bosque Torcido una vez completada su misión. En su camino se encontrará con la arquera Tamar, una mercadera dedicada al contrabando de presas de caza en la periferia del reino, enfrentándose con suma destreza a varios goblins. Cuando ambos personajes se encuentren, la arquera quedará sorprendida al descubrir de la mano del caballero que el Rey Troll ha sido vencido por él. Ella confesará que había avistado a varios caballeros con misma misión, a los cuales decidió ayudar, pero la suerte nunca estuvo de su parte y no pudieron derrotarle. El caballero, viendo a sus compañeros mantener a raya a sus enemigos, invita a Tamar a unirse a su causa. Esta entonces, no le queda más alternativa que acompañar al caballero para poder acabar con mal del reino y así, poder volver a su vida de cazadora cuanto antes.



Capítulo 2

Ambos personajes continúan su trayecto en dirección a la antigua fortificación adentrándose en un terreno montañoso y nevado. Con su avance encuentran enemigos impidiendo su paso e intentando que no interfieran con el objetivo de su Señor, el Rey Loco.

En la escalada de la montaña unas mujeres escamados, híbridos entre humano y reptil, con grandes y rasgados ojos verdes, se encontraban a la espera de nuestros héroes. A medida que el caballero y la arquera avanzaban grupos de tres criaturas trataban de atacarlos para hacerlos fracasar.

Una vez pasada su zona, los héroes encuentran un sinfín de cuevas plagadas de fango y lodo. Sin previo aviso, en estas cavernas emergen una infinidad de pares de ojos de color escarlata que los miran fijamente, esperando el momento oportuno para atacar. Cuando estos seres se dejan ver, los protagonistas aprecian formas rocosas con extremidades y cuernos, adornadas con unas alas de murciélago con las que alzan el vuelo para atacar.

Al continuar con su ascenso y llegar a la cima se encuentran con una gran gárgola posada en la cumbre de la montaña y rodeada por un ejército de hombres escamados. Para poder vencerlos y seguir con su misión, la arquera debe deshacerse de la gran gárgola mientras que el caballero la defiende de los enemigos híbridos que la atacan por tierra.

Interludio

Tras derrotar a la gran gárgola llegan a una aldea cercana a la fortificación. El encuentro con un sacerdote curando a unos aldeanos les causa intriga y deciden acercarse para saber qué ha ocurrido.

Los aldeanos desvelan que fueron atacados por las gárgolas cuando estas iban de camino desde la fortificación a la montaña. Aunque el cura pudo contener a muchas con sus oraciones, unas pocas lograron arrasar el pueblo y herir a sus habitantes. El Padre desvela entonces su identidad, siendo él el sacerdote general del Reino de Kent.

Es entonces cuando le pide ayuda a nuestros héroes y una invitación para unirse a su causa, alertándoles de que cada vez más criaturas malignas están activas y que tiene que ver con el retorno del Rey Loco.



La única petición es que les permitan trasladar a todos los aldeanos para refugiarse dentro de las murallas de la capital del Reino.

Capítulo 3

Cerca de la fortificación divisan un ejército de criaturas extrañas, con transformaciones demoniacas y movimiento errático, que avanzan hasta ellos de forma rápida y descontrolada. Sin opciones de poder atravesarlos y con el peligro inminente, avistan unos viejos túneles que se encuentran escondidos por largas enredaderas y cascós de hierro oxidado. Sin tiempo que perder deciden adentrarse al interior con la incertidumbre de saber que se encontrarán en el interior.

El silencioso camino se ve irrumpido por el casi inaudible sonido de unos pasos lentos, Zombies esqueleto empezaban a aproximarse a ellos con la misión de no dejarlos atravesar el túnel e impedir su cometido. Además, sin saberlo, escondidos en los rincones más oscuros de las galerías adyacentes, una multitud de murciélagos observaban a los intrusos a la espera de atacar.

Interludio

Tras haber derrotado a todas las criaturas y llegado al final de la cueva, un hombre joven con las prendas mugrientas y los cabellos de color dorado miraba a los héroes de forma penetrante y suplicante. Estaba encerrado en una especie de galería, derruida, tras unos barrotes de hierro oxidado. Tamar lo reconoció en seguida cuando un rayo de la luz de las antorchas alumbró su cara. Era Damián, un hechicero que había destinado toda su vida al estudio de libros de magia. Pasaba desapercibido por la capital para todo el mundo menos para la mujer. Pronto supo a lo qué se dedicaba, pareciéndole imposible y, sobretodo, emocionante. Nunca había visto la magia, pero los ancianos de la periferia siempre contaban historias a los más pequeños sobre su existencia. Lo veía salir de la gran Mansión de la Luna cada vez que se requería su presencia en los mercados semanales de la corte para vender sus presas. Siempre iba cargado de libros y manuscritos.



El joven hechicero explicó que su plan era dirigirse a la fortificación y que prefirió, al igual que vosotros, burlar a las criaturas que había en tierra intentando atravesar el largo y recóndito túnel.

Sin dudarlo, le liberan y ponen rumbo a la fortificación.

Capítulo 4

El resto de los capítulos saldrían en siguientes entregas y actualizaciones (aparecerían nuevos mundos, enemigos, items, etc....)

Capítulo Final

Tras todos los esfuerzos realizados, los cuatro héroes ya se encontraban a las puertas del Palacio de Obsidiana. Sin embargo, todo estaba en silencio. Solo se escuchaba el sonido lejano de los cuervos mientras volaban alrededor de las altas torres de la edificación. Temerosos, los cuatro guerreros decidieron avanzar hacia el patio principal. A sus espaldas, la gran puerta elevadiza se cerró, dejándoles sin otra alternativa que continuar su camino hacia el interior.

Cuando llegaban por el centro del patio del palacio, los cuervos cesaron su vuelo y todo se paralizó. Parecía que podían oír sus propios latidos, cada vez más rápidos y cada vez más fuertes. Notaban cómo el miedo les recorría, sabían que podían morir en cualquier momento.

De repente, se oyó el desenvainé de una espada. Todos se giraron hacia el caballero, pero el sonido no provenía de ella. Confusos aún, se oyó de nuevo, esta vez desde el lado opuesto al anterior. El sol aún no había salido, y la oscuridad lo sumía todo, haciendo imposible diferenciar alguna forma concreta.

Otra vez, y otra, y otra. Las espadas comenzaron a alcanzar el ritmo de los latidos de sus corazones. De repente habían perdido la cuenta. Damián decidió entonces encender las antorchas dispuestas por el patio con un hechizo sencillo. Casi un centenar de soldados les rodeaban. Sus armaduras eran oscuras, apenas con la luz se les podía diferenciar bien, y sus armas estaban afiladas. Era el principio del fin, y un último grito de un cuervo dio la señal para que la batalla comenzase.

Gracias a una buena combinación de habilidades, los cuatro héroes pudieron hacerse cargo de los enemigos. Aún debilitados, y recogiendo algunos recursos de los cuerpos de los soldados, fueron sorprendidos por un ruido procedente del palacio. Era la cerradura de la puerta principal abriéndose, seguida de la apertura de ambos portones. Era una invitación hacia el interior. Les estaba esperando.

Unidos, los cuatro personajes se adentraron en el castillo, donde les esperaba una gran alfombra púrpura que les indicaba el camino a seguir. En el trayecto, una serie de pequeños diablos voladores y algunos guerreros oscuros les intentaban cortar el paso. Los héroes se abrieron paso entre todos ellos, llegando ante una gran puerta de cristal oscuro. Sabían quién estaba al otro lado, y sabían las consecuencias que habría si no conseguían derrotarla.

Recargaron flechas, tomaron pociones, meditaron y afilaron sus armas. Se ajustaron las protecciones y oraron. Una vez listos abrieron la puerta, aceptando su destino y dispuestos a dar su vida por la misión.

Final

Una vez derrotada la Reina Loca, los primeros rayos de luz del día penetraron por las cristalerías de la estancia, recordándoles que habían sobrevivido y que el día que comenzaba era su recompensa por su valía. El Continente por fin estaba a salvo. En los bosques arrasados por el fuego se apagaban las llamas finalmente, las aguas contaminadas se comenzaron a limpiar, los animales salían de sus escondites, y los monstruos que aterrorizaban los reinos encontraron un nuevo objetivo ahora que su juicio no se veía influenciado por las ambiciones de la Reina Loca.

En su camino de vuelta, los cuatro héroes se encontraron con otros aliados que habían conocido anteriormente. Ya no luchaban contra los enemigos, ahora trabajaban juntos para retornar a la normalidad cuanto antes. Todos los personajes amigos se unieron al equipo en el retorno al Reino de Deria.

Cuando llegaron a la corte, los reyes de la alianza les esperaban con un gran banquete. Todos los habitantes de los distintos Reinos estaban invitados, y los jefes de las distintas zonas suplicaban una segunda oportunidad para sus pueblos.

Tras una deliberación por parte de los reyes, se decidió perdonar los pecados a los que una vez fueron enemigos, ya que nunca fueron conscientes de sus propios actos y se les notaba realmente arrepentidos. La única condición que se impuso fue



que pagasen los daños cometidos con ayuda para reconstruir aldeas, replantar los cultivos y enmendar los estragos de la guerra.

La celebración duró varios días. Los héroes bailaban y los bardos componían canciones con las historias que oían de aquellos que decían haber visto con sus propios ojos las luchas disputadas. La gente había recuperado su libertad, y con ello la felicidad.

2 M<<AN>>S



2.1 JUGABILIDAD

2.1.1 GAMEPLAY

Gameplay en tercera persona, con vista lateral y control sobre un grupo de personajes.

El jugador controlará a un personaje de los posibles cuatro que forman el equipo. Para cambiar entre ellos se usarán las teclas “personaje”, predeterminadas como “1”, “2”, “3” y “4” en el teclado.

Los personajes no interfieren entre ellos (no colisionan), pero tampoco pasarán mucho tiempo detrás de otro personaje, es decir, cuando sea posible, tratarán de estar los cuatro personajes visibles o semi-visibles.

Cuando se avance con un personaje, el resto lo seguirá. Cuando el jugador ataque, el resto de los personajes también lo hará, usando ataques básicos y secundarios, pero nunca los definitivos. Dos de los personajes no controlados atacarán al enemigo más fuerte en caso de que el jugador no lo haga con el personaje controlado.

Es decir, siempre habrá dos personajes atacando al enemigo más poderoso y otros dos pegando al resto (un personaje por enemigo). En caso de que haya dos enemigos, se atacará dos personajes por enemigo. Si solo hay un enemigo, todos los personajes lo atacarán.

El jugador podrá cambiar su equipo y sus armas siempre que se encuentre en una situación segura, mientras que podrá utilizar objetos en cualquier situación.

2.1.2 NIVELES

1.1 Bosque retorcido. Entrada

Primer nivel perteneciente al Capítulo 1. Este nivel será en el cual se encuentren los tutoriales.

Al comenzar el nivel, el caballero realizará los tutoriales sobre las mecánicas individuales, enfrentándose a los goblins que aparecen por el camino.



Una vez completado, un grupo de tres caballeros del reino se unirán a él para completar los tutoriales de las mecánicas en equipo. Cuando estos tutoriales se completen, aparecerá un grupo de goblins a quienes no se podrá atacar que se quedarán luchando con los otros caballeros.

De esta forma comienza realmente el nivel.

Este constará de un camino y varias plataformas, con varios enemigos goblins repartidos. Para avanzar, el jugador tendrá que desplazarse hacia la derecha del escenario. Hacia el final del nivel, aparecerá algún que otro trasgo, para introducir estos enemigos al jugador.

El nivel se acaba cuando el jugador llega a la señal de madera que indica el camino hacia la gran arboleda.

I.2 Bosque retorcido. Gran arboleda

Segundo nivel perteneciente al Capítulo 1.

El escenario se llena de vegetación y plataformas, y a su vez de enemigos. Durante todo el nivel se encontrarán goblins y trasgos como enemigos principales. Para avanzar, se ha de desplazar el jugador hacia la derecha.

A mitad del camino un grupo de tres trolls sobre una plataforma divisarán al caballero y uno de ellos huirá hacia la derecha del mapa mientras que los otros dos se enfrentarán al jugador. Estos son los primeros mini-bosses del juego.

Una vez derrotados, el jugador podrá avanzar hasta la siguiente señal, que apunta hacia el claro del bosque.

I.3 Bosque retorcido. Claro del bosque

Tercer nivel perteneciente al Capítulo 1.

En este nivel las plataformas disminuirán, pero seguirá habiendo un alto número de enemigos goblins y trasgos. Eventualmente, aparecerá algún troll en el camino.

El nivel continúa con la estructura lineal de avance hacia la derecha, y acaba con otro cartel que señala la salida del bosque.

I.4 Bosque retorcido. Lucha final

Cuarto nivel perteneciente al Capítulo 1.

Nivel final del capítulo, tendrá una primera parte con enemigos: trasgos y trolls. Una vez se haya pasado esta zona, comenzará el combate contra el boss Rey Troll.



Cuando el jugador entre en la zona de combate, un árbol caerá tras él, imposibilitando que abandone la lucha. Cuando se derrote al boss y se avance hacia la derecha, se entrará en un nuevo escenario.

1.5 Bosque retorcido. Interludio

Nivel perteneciente al interludio entre los Capítulos 1 y 2. Servirá como zona de descanso, ya que no habrá enemigos.

Cuando se entre en la zona por primera vez se activará una cinemática en la que se desbloquea a la arquera. Avanzando hacia la derecha, se accederá a los niveles del Capítulo 2.

2.1 Montañas rocosas. Base

Primer nivel perteneciente al Capítulo 2.

El nivel comienza en la base de la montaña, la cual el jugador tendrá que subir, por lo que para avanzar en esta pantalla se debe escalar (subir) hacia la derecha.

La zona contará con plataformas y zonas planas donde se encontrarán enemigos hombres escamandos. Existirán zonas de nieve más próximas al final del nivel donde el jugador deberá ir saltando para no hundirse y zonas de hielo que resbalarán.

El final del nivel se alcanza cuando el jugador no puede seguir escalando y debe entrar a una cueva para avanzar.

2.2 Montañas rocosas. Cuevas

Segundo nivel perteneciente al Capítulo 2.

En este nivel habrá un sistema de cuevas dispuestas en forma de plataformas que formarán una especie de laberinto. Adicionalmente, habrá charcos de lodo que ralentizarán el movimiento de los personajes. Para avanzar, el jugador deberá encontrar el camino que conduce hacia la cima.

Por el camino aparecerán enemigos gárgolas que se desprenderán de paredes y techos y atacarán al jugador volando.

El final del nivel se encuentra en la salida de la cueva, que se encuentra casi arriba del todo y a la derecha.



2.3 Montañas rocosas. Cima

Tercer nivel perteneciente al Capítulo 2.

Una vez se salga de la cueva, se deberá escalar un poco más una zona sin enemigos. Cuando se llegue a la cima, comenzará el combate contra la Gárgola Jefe y sus súbditos los hombres escamados.

Una vez acabado el combate, se avanzará hacia la derecha, donde habrá un ascensor de poleas que lleva al otro lado de la base de la montaña. El final del nivel lo marca subirse al ascensor.

2.4 Montañas rocosas. Interludio

Nivel perteneciente al interludio entre los Capítulos 2 y 3. Servirá como zona de descanso, ya que no habrá enemigos.

Se entra al nivel por medio del ascensor y según se avanza hacia la derecha, se ve una aldea a lo lejos destruida. Si se sigue avanzando (por primera vez) se activará la cinemática que desbloquea al sacerdote. Avanzando hacia la derecha, se accederá a los niveles del Capítulo 3.

3.1 Túneles de la fortificación. Entrada

Primer nivel perteneciente al Capítulo 3.

El nivel comienza con una zona llana que se eleva para llegar a la entrada de la fortificación. Se activa una cinemática que muestra al ejército de criaturas extrañas. La fortificación no está accesible al jugador, por lo que se obliga al usuario a entrar por los túneles que hay cerca.

Una vez dentro, el jugador ha de recorrer los túneles, un sistema tipo laberinto más complicado que el de las montañas, plagados de zombies esqueleto hostiles y pequeños murciélagos inofensivos. El final del nivel llega cuando los túneles comienzan a ensancharse.

3.2 Túneles de la fortificación. Gran cueva

Segundo nivel perteneciente al Capítulo 3.

El nivel consiste en una cueva gigante (sin pasillos ni túneles), con algunas plataformas y con un único enemigo: el boss Gran Murciélagos.



El boss se trata de un murciélagos creado por muchos murciélagos pequeños, que atacarán como un conjunto o se separarán para atacar individualmente.

Una vez derrotado se saldrá por la derecha del escenario, que consiste en un túnel de tamaño normal.

3.3 Túneles de la fortificación. Interludio

Nivel perteneciente al interludio entre los capítulos 3 y 4. Servirá como zona de descanso, ya que no habrá enemigos.

El nivel trata de un túnel recto, en el que se encontrará un prisionero. Se activa una cinemática en la que se desbloquea al cuarto personaje principal, el mago. Una vez está el equipo completo, se llegará a una puerta que marca el final del nivel y que conecta con los niveles del Capítulo 4.

4.1 Palacio de obsidiana. Patio

Primer nivel del Capítulo Final.

La entrada al castillo se encuentra antes del puente elevadizo. Una vez se entra en el patio, este se eleva, imposibilitando la huida del jugador. Se activa entonces la cinemática del mini-boss Ejército de Caballeros Oscuros, formado por varias oleadas de estos enemigos.

El escenario cuenta con varias plataformas y recovecos, y está iluminado por antorchas.

Tras vencer al enemigo, se abrirá el portón del palacio y se volverá a bajar el puente elevadizo.

El final del nivel se encuentra antes de entrar al interior del palacio.

4.2 Palacio de obsidiana. Camino violeta

Segundo nivel del Capítulo Final.

La entrada se situará en el portón del palacio. Para avanzar, se ha de seguir el camino violeta marcado, aunque se podrán explorar otros rincones del nivel, diseñado en tipo laberinto.

En el nivel aparecerán pequeños diablillos voladores y algún caballero oscuro.

El final del nivel se encuentra en la gran puerta de cristal oscuro.



4.3 Palacio de obsidiana. Sala del trono

Tercer nivel del Capítulo Final.

La entrada se encuentra en la gran puerta de cristal oscuro. El nivel cuenta con varias plataformas que ayudarán en la batalla final del juego.

En este nivel, el equipo se enfrentará a la Reina Loca, el boss final del juego. Una vez consigan derrotarla, se activará la animación final del juego, en la que se pasará por algunos de los niveles más icónicos y se mostrarán los créditos (se puede omitir), llegando al castillo del Reino de Deria, donde se producirán los últimos diálogos del juego.

2.1.3 HABILIDADES Y SUELTE

- **Habilidades necesarias**

El jugador debe presentar un buen dominio de los reflejos para poder actuar rápidamente en las situaciones de ataque del juego, un buen pensamiento táctico para el uso de las armas y de los personajes y así poder derrotar racionalmente a los enemigos. Memoria y buena coordinación visual y manejo del teclado son esenciales para que el usuario pueda disfrutar del juego.

- **Suerte**

La suerte o fortuna se implementa en el sistema de recompensas, ya que los objetos que pueden tocarle al usuario serán elegidos al azar.

2.1.4 MOVIMIENTOS

Todos los personajes cuentan con dos movimientos base y uno especial (explicado en el apartado 2.1.10).

El primer movimiento será el movimiento básico, que todos los personajes tienen cuando se desbloquean. Para ello se usará la tecla "habilidad básica", predefinida como "clic izquierdo".

El segundo movimiento, con mayor daño, pero más lento que el anterior, se desbloquea cuando se mate un número determinado de enemigos con ese personaje. Su tecla asignada es "habilidad secundaria", predefinida como "clic izquierdo".

Los movimientos de cada personaje se encuentran detallados en el apartado 2.4 de personajes.



2.1.5 INTERACCIONES CON ENTORNO / PERSONAJES

La interacción de los protagonistas con los objetos de su entorno y con otros PNJ se realizará a través de la tecla “interactuar”, predefinida como “E” en el teclado.

Los objetos colecciónables del escenario se podrán recoger y añadir al inventario del equipo.

Los personajes neutros no podrán ser atacados por el jugador, y solo se podrá hablar con algunos de ellos.

Los cofres, puertas y otras partes del escenario con las que exista interacción podrán ser destruidos con ataques, a no ser que la interacción con ellos sea indispensable para el desarrollo de la historia (por ejemplo, una puerta que necesita una llave para abrirse, la cual la tiene un enemigo importante, no puede ser destruida con fuerza bruta).

2.1.6 INVENTARIO

El inventario pausa el tiempo del juego. Esto es útil para el uso de objetos y potenciadores. Sin embargo, para poder cambiar los personajes y armas, no debe haber un enemigo atacando a una distancia corta, es decir, el jugador tiene que encontrarse en una situación segura para realizar estos cambios. Adicionalmente, el inventario se puede dividir en varias partes.

El apartado de personajes cuenta con los aliados desbloqueados y una zona donde aparecen las skins encontradas para esos personajes.

El apartado de armas es similar al de personajes, con una zona para las armas disponibles y otra para sus mejoras desbloqueadas.

Ambos apartados funcionan de la siguiente manera: cuando se seleccione un personaje o arma, en la zona de skins y mejoras aparecerán las disponibles en ese momento.

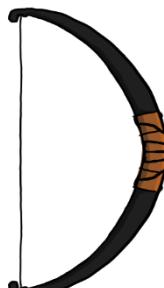
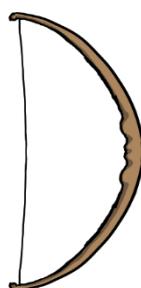
Finalmente, el inventario como tal consiste en los colecciónables, como plantas con diversos efectos o pociones.

2.1.1 ARMAS

Todos los personajes tienen un arma básica incorporada. Adicionalmente, habrá un arma especial de cada tipo y un par de mejoras para cada una.

- **Espada.**

- Espada de hierro. Arma base.
- Espada larga de titanio. +1 daño a enemigos, +1 velocidad de ataque.
- Mejora de afilado. Aplicable a todas las espadas. +2 daño a enemigos.
- Mejora de dureza. Aplicable a todas las espadas. +2 resistencia a ataques.



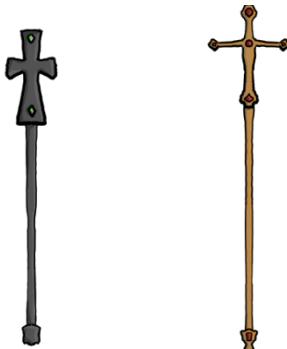
- **Arco.**
- Arco de madera de pino. Arma base.
- Arco de madera de ébano. +flechas de fuego, +1 resistencia a ataques.
- Mejora de flechas. Aplicable a todos los arcos. +1.5 daño por disparo.
- Mejora de cuerda. Aplicable a todos los arcos. +1 velocidad de ataque.



- **Bastón.**

- Bastón con incrustación de cuarzo. Bastón base.
- Bastón con incrustación de esmeralda. +1.5 daño de ataque, +10% rango de ataque.
- Mejora de canalización. Aplicable a todos los bastones. +1.25 velocidad de ataque.
- Mejora de hechizos. Aplicable a todos los bastones. Añade efectos de quemado, ralentizamiento y veneno a enemigos.





- **Cruz.**

- Cruz de plata. Cruz base.
- Cruz de oro. +2 resistencia a enemigos, +1 curación del 20% cada 10s en combate.
- Mejora de oraciones. Aplicable a todas las cruces. +2 protección de los héroes.
- Mejora de exorcismo. Aplicable a todas las cruces. El 0.25 del daño causado a enemigos se devuelve en forma de vida para todos los héroes
-

2.1. ♀ POWER - UPS

Entre los potenciadores diferenciamos aquellos con efectos curativos y aquellos con efectos diversos.

Los potenciadores curativos hacen referencia a las plantas que restauran salud y a aquellas plantas y pociones que eliminan efectos negativos, como la parálisis o las quemaduras.

Los potenciadores diversos otorgan una mejora de las habilidades de los héroes durante un tiempo limitado, como aumento de la velocidad, resistencia o fuerza. Solo es posible tener un potenciador diverso activo por personaje.

Todos los potenciadores, salvo las plantas de curación, se consiguen a partir de la recolección de colecciónables en el juego y después de desbloquear al sacerdote y al mago (aunque no estén entre los cuatro integrantes del equipo en ese momento).

Todos los potenciadores se aplican sobre un solo personaje.

Para acceder a los potenciadores, se abrirá el inventario, se seleccionará con el ratón o las teclas de movimiento el objeto a usar, y se pulsará la tecla de "interactuar".

2.1.9 ↑↑<MS



- Pócima de resistencia:

Puede beberse durante un turno de combate, siempre que el héroe no se encuentre cerca de un enemigo. Hasta la siguiente fase exploración está pócima otorga un +1 a Resistencia (la vida baja más despacio cuando el enemigo ataca) al personaje que la tome

- Pócima de salto:

Puede beberse durante un turno de combate, siempre que el héroe no se encuentre cerca de un enemigo. Te permite saltar más alto y reducir el daño de caída en un 20%.

- Pócima de resistencia al fuego:

Puede beberse durante un turno de combate, siempre que el héroe no se encuentre cerca de un enemigo. Es de corta duración (20 segundos). Otorga al héroe resistencia al fuego, tanto infringido por los enemigos como por los escenarios.

- Pócima de visión nocturna:

Puede beberse durante un turno de combate, siempre que el héroe no se encuentre cerca de un enemigo. Permite hacer un recorrido completo por el nivel para que el jugador vea los enemigos y la complejidad a la que se enfrenta



- Pócima de rapidez:

Puede beberse durante un turno de combate, siempre que el héroe no se encuentre cerca de un enemigo. Durante 3 minutos permite al jugador aumentar su velocidad en +2 solo en el personaje que la tome.

- Pócima de invisibilidad:

Puede beberse durante un turno de combate, siempre que el héroe no se encuentre cerca de un enemigo. Vuelve invisible a todos los héroes de los que dispone el jugador durante 20 segundos.

- Pócima de regeneración:

Puede beberse durante un turno de combate, siempre que el héroe no se encuentre cerca de un enemigo. Regenera $\frac{1}{2}$ de la vida cada 2.8 segundos durante 45 segundos.

- Pócima de fuerza:

Puede beberse durante un turno de combate, siempre que el héroe no se encuentre cerca de un enemigo. La duración es de varios segundos. Otorga al héroe un +1 en fuerza (los ataques a los enemigos infringen más daño) al personaje que lo toma

Añadido, encontraremos cofres y plantas de curación. Estas últimas se guardarán en el inventario como unas hojas.



Los cofres permitirán obtener mejoras en el juego y serán de pago para el jugador.



- **Planta antiquemaduras**

Puede usarse durante un turno de combate, siempre que el héroe no se encuentre cerca de un enemigo. Elimina del personaje que la consume efectos de quemaduras ocasionadas por el fuego, lava, hielo y nieve ya sea infringido por enemigos o por trampas que se encuentren en el escenario.



- **Planta sanadora de veneno:**

Puede usarse durante un turno de combate, siempre que el héroe no se encuentre cerca de un enemigo. Elimina solo del personaje seleccionado los efectos de veneno infringidos por los enemigos.



- **Planta de curación:**

Las plantas restauran 50% de la vida de todos los aliados por cada una que se use. Cuando se desbloquea al sacerdote, el porcentaje sube a 70%.

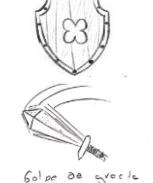
2.1. 10 LOGROS



- **Huesos:**
Mata a 20 esqueletos



- **Cura a tu equipo 25 veces:**
Se pueden curar indistintamente siempre que se cumpla con el objetivo para el logro
- **Coleccionista:**
Encuentra 5 mejoras
- **Arriba el Poder:**
Se deben encontrar las 4 armas del juego.
- **Rey del juego:**
Derrotar a todos los bosses del juego
- **Invencible**
Completa el nivel final sin ninguna baja.
- **Golpe de gracia.**
Derrota al boss final del juego con el guerrero.
- **Disparo certero.**
Derrota al boss final del juego con la arquera.
- **Oración final.**
Derrota al boss final del juego con el clérigo



- **Dios de la muerte:**
Activa tres habilidades de matanza simultáneamente



- **Único:**
Derrota un boss solo con habilidades de matanza



- **Viajar ligero:**
Termina el juego sin mejoras ni armas adicionales



- **Celeridad:**
Acabar el juego en menos de 4 horas



- **Inmortales:**
Completa el juego sin que ningún miembro caiga (ni siquiera K.O.)



- **Cronista:**
Encuentra las runas secretas que cuentan la historia anterior al juego



- **Muerte selectiva:**
Completa el juego sin matar ningún enemigo ordinario.

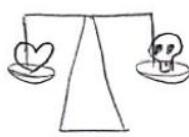


- **Hechizo glorioso:**
Derrota al boss final del juego con el hechicero





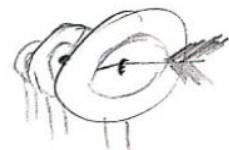
4 armas
adicionales



Muerte
selectiva



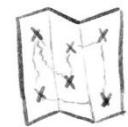
Golpe de gocce



Disparo certero



encuentra
5 myoras



Encuentra
todos los bosses



Activa 3
habilidades de
Motanze



Inmortales



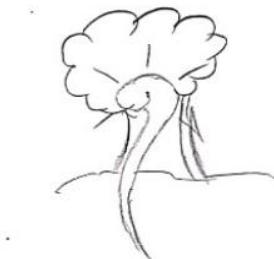
Celosidad



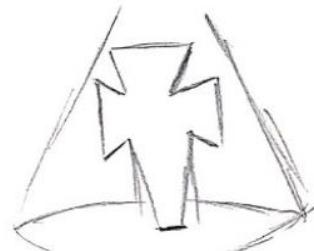
Mata un boss
solo con habilidades
de Motanze



Cronista



Hechizo glorioso



Oración frival



Cura a tu
equipo 25 veces



Mata 20
esqueletos



Completa el
nivel final sin
ninguna baja.



2.1.11 MOVIMIENTOS ESPECIALES

Los movimientos especiales de los personajes se desbloquean cuando se complete el requisito de eliminar a un cierto número de enemigos. Para utilizarlos, se usará el botón “habilidad definitiva”, predefinida en la tecla “T” del teclado.

Estos movimientos tendrán un uso limitado y/o un periodo de carga lento. Ya que se trata de habilidades que otorgan una gran ventaja, no pueden ser usadas constantemente.

Para los detalles sobre el movimiento especial de cada personaje, consultar el apartado 2.4 sobre personajes.



2.2 FLUJO DE JUEGO

2.2.1 ESCENAS CINEMÁTICAS

Las escenas cinemáticas corresponden a los Interludios entre capítulo y capítulo, donde el jugador no tendrá que realizar ninguna acción salvo leer los diálogos. Sobretodo estas escenas mostrarán partes importantes de la historia que ayudarán al jugador al entendimiento de toda la acción y relación entre personajes.

Estas escenas estarán presentes al comienzo del juego para contextualizar el inicio de la cronología y memoria pasada.

Como añadido, se realizará un pequeño movimiento de cámara al entrar a una zona especial, como un nivel final o un escenario de pelea con un jefe, con el fin de que el usuario pueda tener una vista rápida sobre los peligros de la zona.

2.2.2 TUTORIALES

tutoriales principales se realizarán al comienzo de la partida, en el primer nivel.

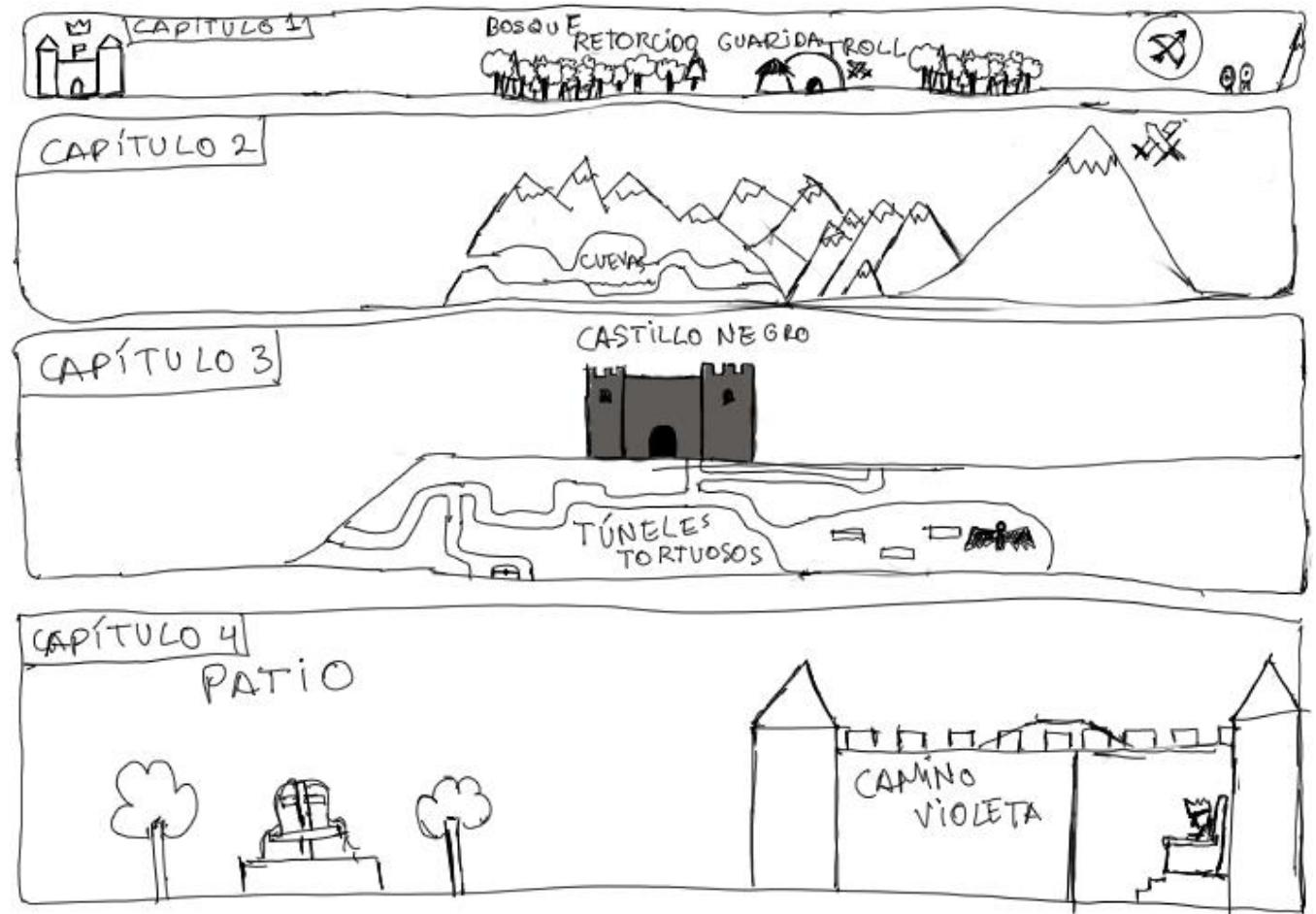
En ellos se enseñará al jugador a moverse, atacar, esquivar, mover la cámara, cambiar de personaje, usar objetos, aplicar mejoras, etc.

En caso de necesitarlo, los tutoriales estarán disponibles en todo momento en las opciones del juego, en el apartado de controles.

2.3 ESCENARIOS

2.3.1 MAPA GLOBAL DEL JUEGO

Se muestran únicamente los capítulos desarrollados hasta el momento



2.4 PERSONAJES

2.4.1 PERSONAJES PRINCIPALES

- **Brina**

- **Estadísticas base:**

- | | |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> - Vida III - Fuerza III - Velocidad I | <ul style="list-style-type: none"> - Resistencia III - Velocidad de ataque I |
|---|--|

- **Habilidades de Matanza:**

25 enemigos asesinados

Giro arrollador: El usuario gira sobre sí mismo causando daño a los enemigos adyacentes

100 enemigos asesinados

Aplastar: El usuario usa su espada para embestir al enemigo causando una ralentización a todos los enemigos alrededor y matando al enemigo directamente (En caso de boss le quitará un octavo de la vida).

- **Encuentro:**

Es el primer personaje que controla el jugador.

- **Historia:**

Una joven nacida en el Reino de Deria de carácter fuerte y valiente. Creció en una aldea y se entrenó en una granja partiendo tocones hasta conseguir formar parte del escuadrón más destacada de la corte. Gracias a su entrenamiento y dedicación consiguió ser respetada por todos y fue nombrada Primer Miembro de la Orden de la Fuerza. Detrás de ella se encuentra el éxito de muchas hazañas en las que su escuadrón salió victorioso tras posicionarse al frente de este.

- **Armas:**

Espada de hierro que puede mejorarse a lo largo de las partidas



• Tamar

- Estadísticas base:

- Vida 15
- Fuerza II
- Velocidad III
- Resistencia II
- Velocidad de ataque IIII

- Habilidades de Matanza:

5 enemigos asesinados:

Triple flecha: El usuario carga tres flechas a la vez disparando una flecha a los enemigos más cercanos (si mueren los tres enemigos contará como un enemigo asesinado para la habilidad de Matanza.)

100 enemigos asesinados:

Bulls Eye: El usuario el quitara la mitad de la vida sobre su vida base a todos los enemigos en pantalla

- Encuentro:

Es el segundo personaje que aparece en el juego

- Historia:

Una mujer rebelde que se dedica al contrabando en la periferia del Reino de Deria. Es reconocida entre las clases más pobres por las revueltas que ocasiona para reivindicar la situación de injusticia que viven muchos aldeanos y familias en las zonas más alejadas de la capital. Junto con su cuadrilla se hacen llamar "Sequentia".

Trabaja en los mercados de las zonas contiguas a su aldea para sobrevivir.

Es considerada una de las mejores arqueras de todo el Reino, aunque su actitud sea frívola y distante.

- Armas:

Un arco fabricado por ella misma que utilizaba para cazar animales y recolectar. Su habilidad más destacada con la que consigue derrotar a los enemigos



• Damián

- Estadísticas base:

- Vida 20
- Fuerza IIIII
- Velocidad I
- Resistencia I
- Velocidad de ataque II

- Habilidades de Matanza

30 enemigos asesinados:

Explotar: Mata a un enemigo de una explosión (Le quita un cuarto de la vida a un boss sobre su vida actual).

1000 enemigos asesinados:

Sacrificio: El usuario aniquila a todos los enemigos del nivel a cambio de su bastón o la mitad de su vida total pasando a ser esta su vida base.

- Encuentro:

Es el último personaje en aparecer en el juego.

- Historia:

Un sabio erudito de los libros de magia quiso explorar el mundo que le rodeaba y poner en práctica todos los conocimientos que había adquirido a lo largo de los años de encierro en las grandes bibliotecas de la capital.

De carácter metódico y sinuoso pasa desapercibido por la gente.

Quiso unirse al ejército de caballería, desgraciadamente fue capturado al intentar entrar en los túneles subterráneos.

- Armas:

Posee un bastón con el que realiza sus hechizos gracias a las gemas que se encuentran incrustadas en la madera. Fue fabricado por las criaturas mágicas de El Gran Bosque Torcido y escondido para que no fuese encontrado. Llegó a manos de Damián por casualidad.



- Isaías

- **Estadísticas base:**

- Vida 20
- Fuerza I
- Velocidad II
- Resistencia II
- Velocidad de ataque II

- **Habilidades de Matanza:**

100 enemigos asesinados:

Curación pasiva: durante los próximos 5 minutos el clérigo le irá curando la vida a sus aliados poco a poco.

500 enemigos asesinados:

Bendición de Dios: El clérigo realiza una oración para sumarle vida a un aliado por encima de su vida base

- **Encuentro:**

Es el tercer personaje en aparecer en juego.

- **Historia:**

Un hombre dedicado a Dios originario del Reino de Kent y con amplio conocimiento de bendiciones, se enlistó para curar a los heridos en batalla e intentar ayudar a los soldados contra las enfermedades que se propagaban rápidamente entre las ciudades.

De carácter pacífico y tranquilo tuvo que esconderse durante un largo tiempo para que no fuese encontrado por el Rey Loco y sus súbditos. Dedicado exclusivamente al bien desde muy joven es capaz de obrar milagros junto con su cruz

- **Armas:**

Posee una cruz con el que realiza sus bendiciones. Tiene piedras preciosas incrustadas en el hierro forjado recogidas del gran lago encantado de su Reino. Fue fabricado por los ancestros de la congregación de cleros del Reino de Kent hace miles de años atrás



2.4.2 ANTAGONISTAS

• Reina Loca:

- Estadísticas base

- Vida 1000
- Fuerza IIII
- Velocidad IIII
- Resistencia IIII
- Velocidad de ataque IIII

- Habilidades de matanza:

Juego sucio:

(Cada 20 segundos): La reina lanzará vino al suelo que ralentizará a los jugadores 1 unidad y les prenderá fuego dañando a los personajes que se encuentren encima durante 3 segundos

Invocación de sirvientes:

(Cada vez que se le resten 250 de vida): La reina invocara una oleada de sirvientes (10 enemigos) con 1 héroe oscuro en cada oleada con las mismas estadísticas que el héroe que controla.

Risa maníática:

(Cada 17 segundos) : Causa una parálisis general a todos los que estén a un cierto rango de ella.

- Encuentro:

Aparece en las cinemáticas presentando el personaje, pero el jugador no se enfrenta a ella hasta el final del juego.

- Historia:

Tras la caída de su reino de nacimiento y la muerte de sus padres y hermanos, Vanya tuvo que volver al reino de sus abuelos maternos. Con tan solo cinco años, ya había presenciado la crueldad del mundo y el odio que generaban aquellos que decían luchar por sus súbditos. Todo por poder.

Le habían robado su vida entera, a su familia y su felicidad, por una simple disputa política. Esa noche juró que ella sería el cambio, ella traería paz al continente.





Con 17 años heredó el reino de sus abuelos, convirtiéndose en la primera reina con estudios superiores en magia arcana. Su destino no era ese en un principio, ella iba a dirigir las tropas mágicas de su reino, pero todo había cambiado.

En los siguientes años, el reino prosperó, la comida abundaba y nadie pasaba hambre, la delincuencia apenas estaba presente y los habitantes estaban felices. Por ello, cuando le anunció a su pueblo que quería expandir su felicidad a todo el continente, sus súbditos no hicieron más que apoyarla.

Llevaba años ideando su plan. había reunido a los mejores hechiceros y magos del reino. Su plan era sencillo: unificar todos los reinos bajo su mandato sin necesidad de derramar sangre. Pero toda magia tiene un coste, y este no era bajo.

Al comienzo todo iba bien, pero poco a poco veía como su objetivo consumía la felicidad de su pueblo, pero no podía parar. No quería que ningún niño pasase por lo que ella pasó. No quería más guerras, más asesinatos, más hambre y miseria.

El precio era alto, pero también lo era el resultado.

El hechizo estaba casi preparado, solo necesitaba un par de días más. Su gente resistiría. Después de aquello, todo volvería a la normalidad. Sin embargo, veía cómo su corte se volvía en su contra.

Sabía que no podría hacerles entrar en razón, era obra de la magia negra que asolaba el reino. Decidió adelantar el día del conjuro, para lo que tenía que aportar toda la energía mágica que faltaba aún.

De camino a la torre de los arcanos, un grupo de guerreros le cortó el paso. Intentó explicarles que no quería hacerles daño, que iba a acabar con ello, aunque eso supusiera morir por la causa y que el continente fuese feliz finalmente.

No la escucharon, inhibieron su magia y la apresaron. Los hechiceros deshicieron el hechizo y Vanya quedó debilitada. Tras ello, su propio pueblo la desterró. Volvió a estar sola, le habían vuelto a arrebatar su destino y a sus queridos súbditos, a quienes quería como una familia.

Sin magia y moribunda, llegó a un palacio oscuro, hecho de obsidiana. Parecía como si alguien la estuviera esperando. Cuando entró, sintió una energía familiar. En la sala del trono se encontraba parte de la magia que había acumulado durante tanto tiempo. No estaba todo perdido. Su objetivo seguía siendo liberar al continente de la crueldad, pero esta vez no sería clemente. Nadie podría pararla y no dudaría en enfrentarse a quien fuese para lograr su cometido.

Esta vez, tomó la energía mágica de la naturaleza y los seres que habitaban en ella. Sabía el riesgo que suponía atacar a la propia tierra, pero su mente estaba decidida. Esta vez no habrá vuelta atrás.

2. 4. 3 <ENEMIGOS

Se debe aclarar antes de empezar con la presentación de los enemigos que existen varios niveles que se irán sucediendo a lo largo del juego y que muchos de ellos presentan ambos géneros.

• Gárgolas

- Estadísticas de base (Nivel I)

- Vida base 10 subiendo +2 en cada nivel
- Fuerza II
- Velocidad I
- Resistencia II (varía hasta Resistencia V según el nivel)
- Velocidad de ataque II

- Habilidades de matanza:

Ataque de alas:

(Cada 20 segundos): Las gárgolas infringirán un 20% más de daño con sus alas.

Invocación de secuaces:

A partir del nivel III cuando se le quede un 15% de vida podrá invocar a enemigos de su misma especie de niveles inferiores a él.

- Descripción:

Criaturas voladoras que tienen alas de murciélagos, los ojos incandescentes y unos cuernos que adornan su cabeza. Su piel dura le hace resistente a los ataques. Su tamaño suele variar con el nivel, pero pueden llegar a sobre pasar los 3 metros de altura. No portan armas y suelen presentarse sobretodo en los niveles más oscuros.

Existen

5 niveles distintos que se encuentran dispersos conforme evoluciona el juego y su dificultad.



Gárgolas

- Se pueden encontrar nidos en los árboles aunque también se encuentran en bosques
- El nivel II se encuentra protegiendo la fortificación



• Tragos

- Estadísticas de base (Nivel I)

- Vida base 7 subiendo +3 en cada nivel
- Fuerza III (varía según el nivel hasta Fuerza VII)
- Velocidad IIII

- Habilidades de matanza:

Destrucción certera:

(Cada 30 segundos): Los trasgos a partir del nivel IV al ir armados pueden dar ataques más rápidos llegando a expulsar un gas tóxico que envenena al personaje.

Trompicones:

Los de niveles inferiores suelen ir acompañados en parejas de dos. Atacan simultáneamente a los jugadores.

- Descripción:

Son representaciones humanoides de baja estatura que pueden esconderse en roncos muy pequeños. Su fuerte es la velocidad. Tienen aspecto de duende demoniaco, con grandes orejas, una tez morena y, generalmente portan un gorro picudo de color rojo. A veces tienen cuernos y rabo e incluso algunos van armados con palos. Existen Tragos del nivel I hasta el nivel VI incrementando su fuerza y velocidad.

Tiene la habilidad de expulsar gas venenoso y cuando mueren dejan un charco de ácido que el jugador debe evitar para no ser dañado.



Tragos

- Existen distintos niveles
- Pueden atacar varios juntos
- A partir del nivel III portan armas

• Goblins

- Estadísticas de base (Nivel I)

- Vida base 15
- Fuerza III (
- Velocidad IIII
- Resistencia I
- Velocidad de ataque II

- Habilidades de matanza:

Barra de destrucción:

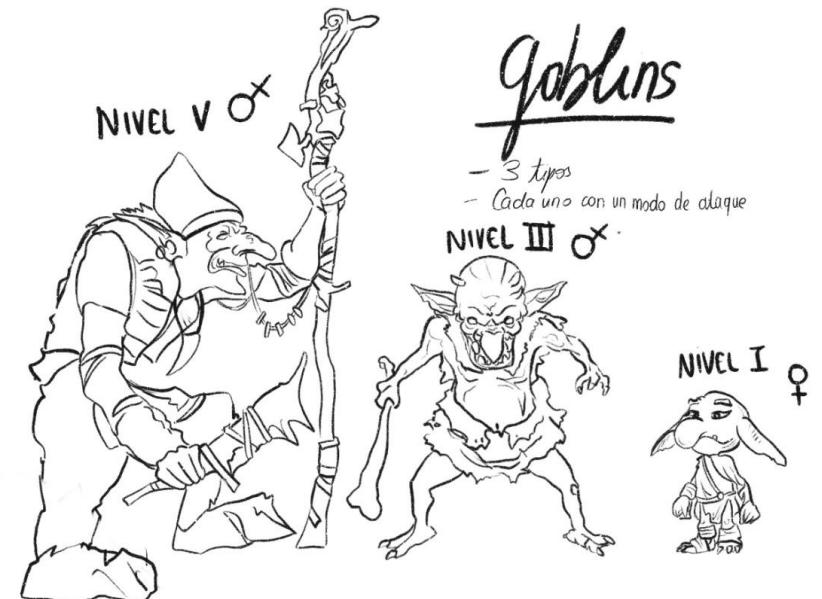
(Cada 30 segundos): Van armados y con cada 3 golpes realizan un nuevo movimiento que incrementa en un 10% la fuerza del anterior

En familia:

En los niveles superiores pueden llegar a rodear al personaje para evitar que siga avanzando.

- Descripción:

Son seres elementales de tierra asociados, con la muerte y el fuego, muy parecidos a los gnomos, pero, con la diferencia de que estos son más grotescos, malhumorados y malvados. Se pueden esconder de la vista humano llegando a ser casi invisibles y pueden arrojar bolas de lava cuando encuentran una fuente que se la proporcione. Suelen variar de tamaño y de forma según el nivel.



• Mujeres escamadas

- Estadísticas de base (Nivel I)

- Vida base 30
- Fuerza IIII
- Velocidad II
- Resistencia III
- Velocidad de ataque II

- Habilidades de matanza:

Con la cola

(Cada 30 segundos): Realiza movimientos con la cola que puede llegar a quitar $\frac{1}{4}$ de la vida del jugador si este no salta

Todo fuego:

(Cada 40 segundos): suelen escupir fuego por la boca a una distancia de 3 metros.

Es cosa de pinchos:

Suelen atacar comúnmente con los pinchos que tienen en su espalda y en sus brazos.

- Descripción:

Solo hay un tipo y suele incrementar sus estadísticas base en función a al desarrollo de los niveles. Son mujeres transformadas en lagarto que han desarrollado habilidades específicas con el fuego. Tienen cuernos en la cabeza que son adornadas por un largo pelo y unas orejas puntiagudas. Van armadas con cuchillos que suelen lanzar a cierta distancia de formas desprevenida.

Lo más llamativo en la cola.

mujeres escamadas

- Solo existe un tipo y son extremadamente fuertes



• Esqueletos

- Estadísticas de base (Nivel I)

- Vida base 15
- Fuerza II
- Velocidad I
- Resistencia III
- Velocidad de ataque II

- Habilidades de matanza:

Todo huesos:

Atacan a los personajes tirando huesos.

Muy helado:

Suelen dejar caminos helados a su paso que terminan causando daño permanente en los personajes.

- Descripción:

Esqueletos salidos de tumbas que han sido revividos. Suelen medir lo que una persona promedio y existen dos tipos distintos. Los que van armados tiene mayor resistencia al ataque, pero una velocidad menor. Suelen salir de día por lo que no se les encontrar en cuevas o en zonas oscuras.

Los de tipo dos multiplican su vida X2 con respecto a los de tipo I.

Esqueletos

- No tienen nivel pero hay dos tipos: Armado No armado
- Los de tipo 2 aparecen a partir del nivel III y multiplican su vida





2. 4. 4 NPCS

- **Esqueletos**

- **Estadísticas base:**

- Vida Infinita

- Fuerza

- Velocidad II

- Resistencia Infinita

- Velocidad de ataque

- **Habilidades:**

- Erizo: Al golpear un aldeano este recibirá el mismo daño duplicado.



2.5 MOVIMIENTO

2.5.1 CONTROLES

El jugador utilizará el teclado para desplazarse y el ratón para atacar (un ataque distinto por botón).

El movimiento vendrá por las teclas d (desplazamiento a la derecha) y a (desplazamiento a la izquierda). El espacio para saltar y e para interactuar (hablar, coger, abrir, etc.). Las teclas 1234 serán usadas para cambiar de personaje, y t para lanzar la definitiva del personaje principal. Las teclas w y s serán utilizadas para mirar hacia arriba y hacia abajo respectivamente, implicando un ligero movimiento de cámara.

Todos los controles serán personalizables.

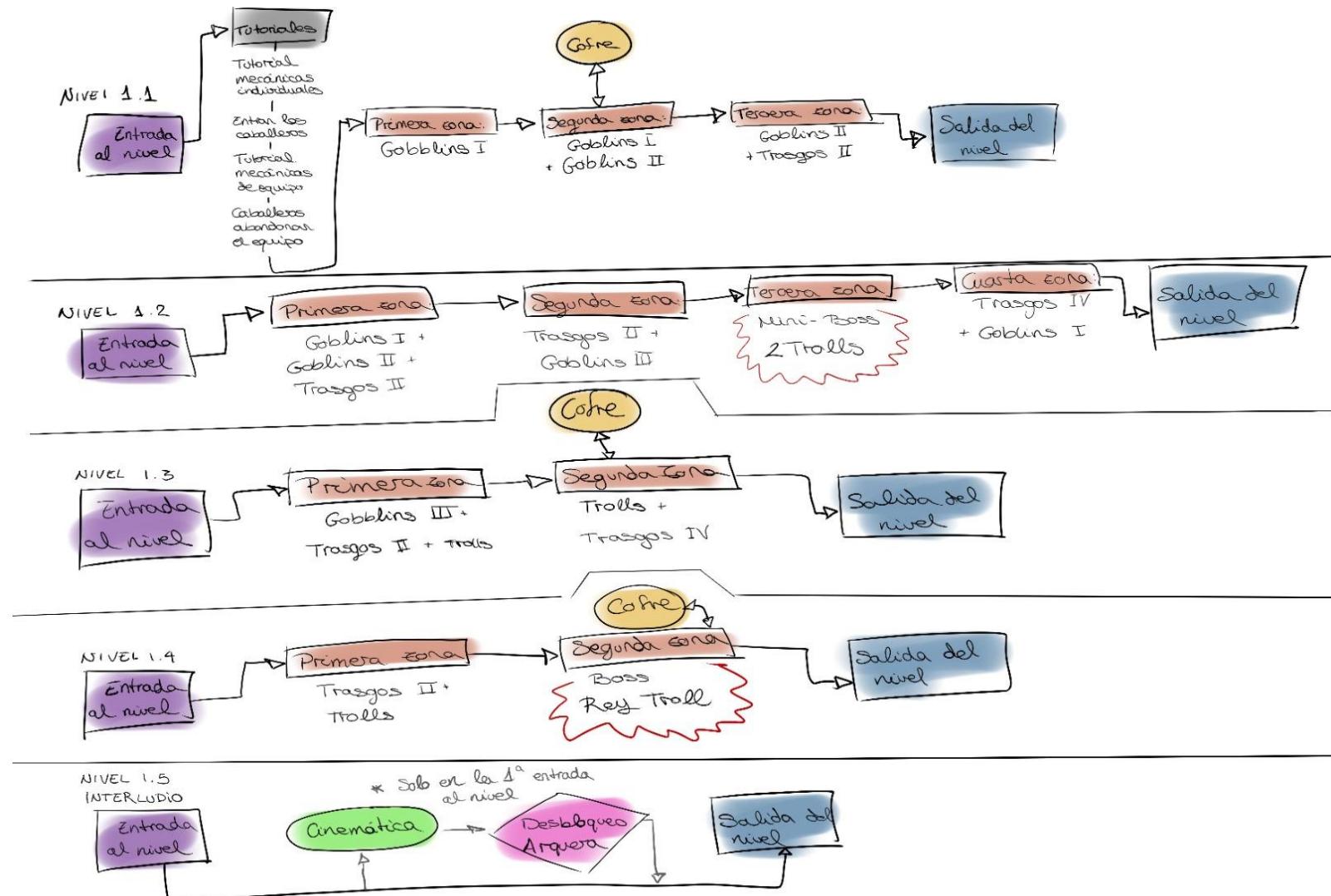


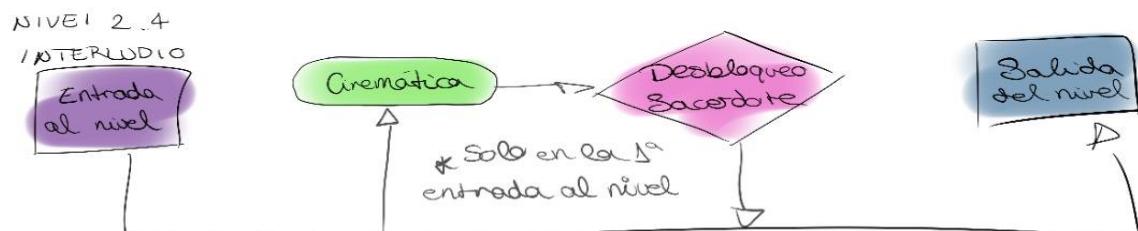
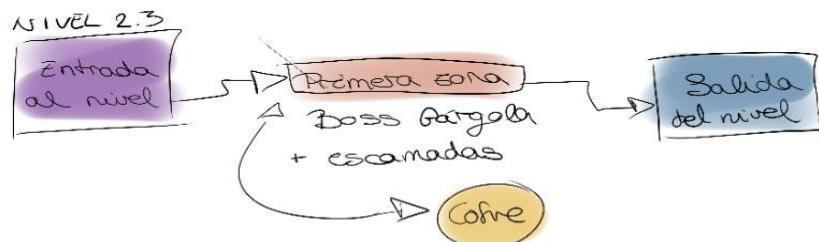
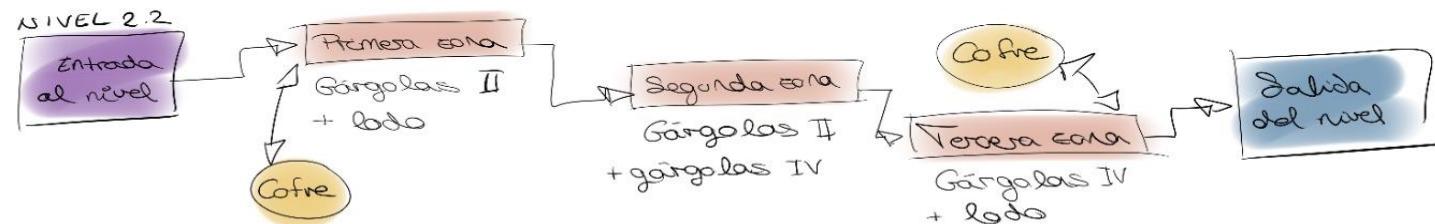
2.5.2 CÁMARA

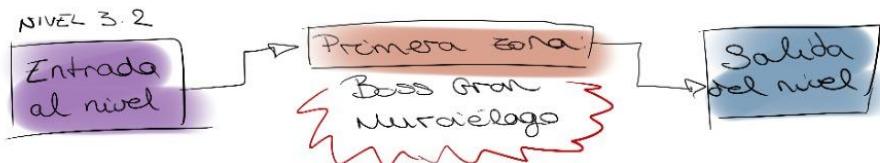
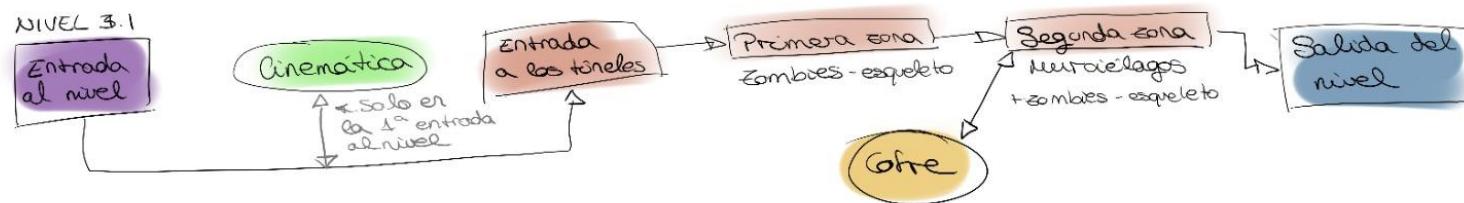
Como añadido, se realizará un pequeño movimiento de cámara al entrar a una zona especial, como un nivel final o un escenario de pelea con un jefe, con el fin de que el usuario pueda tener una vista rápida sobre los peligros de la zona.

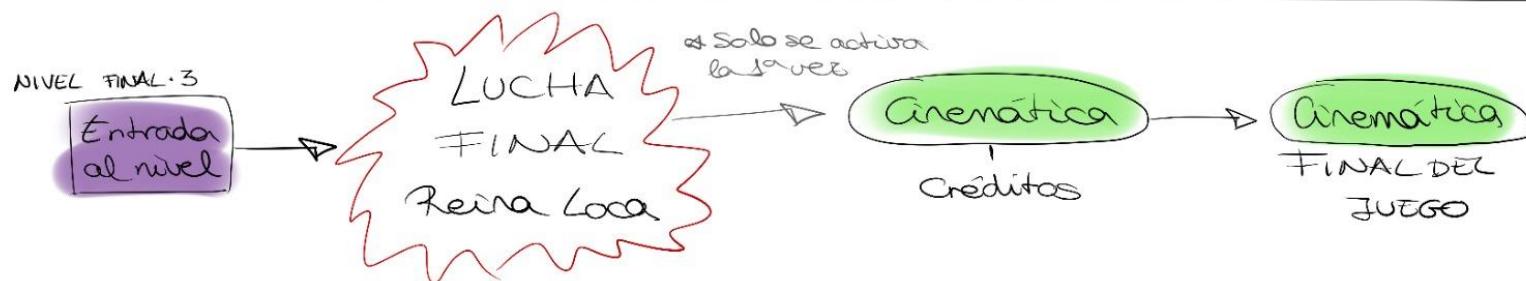
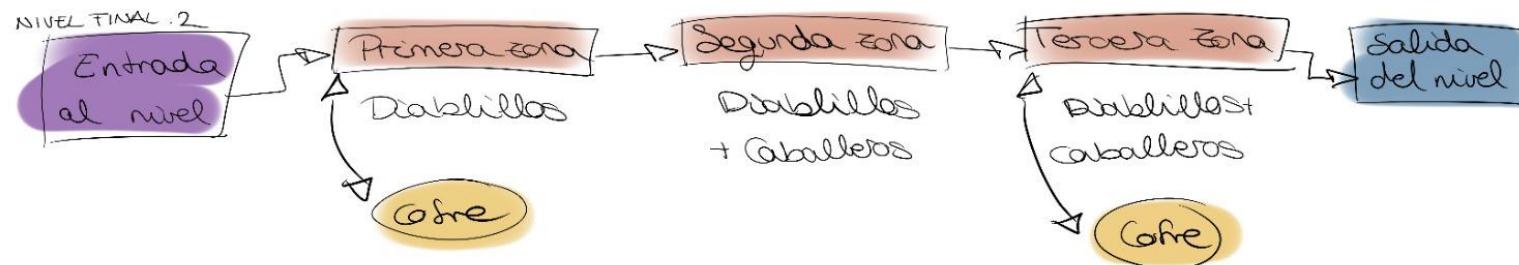
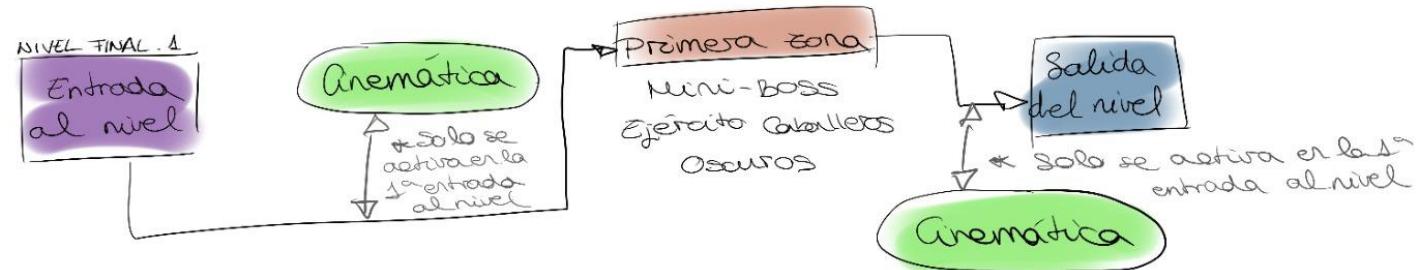
INTERFACES

3.1 DIAGRAMA DE FLUJO









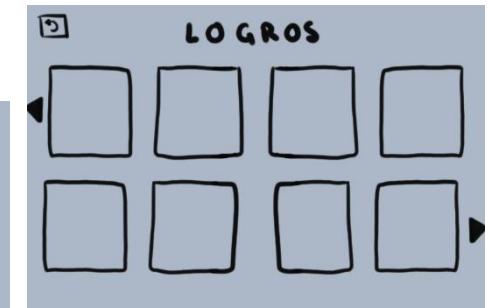
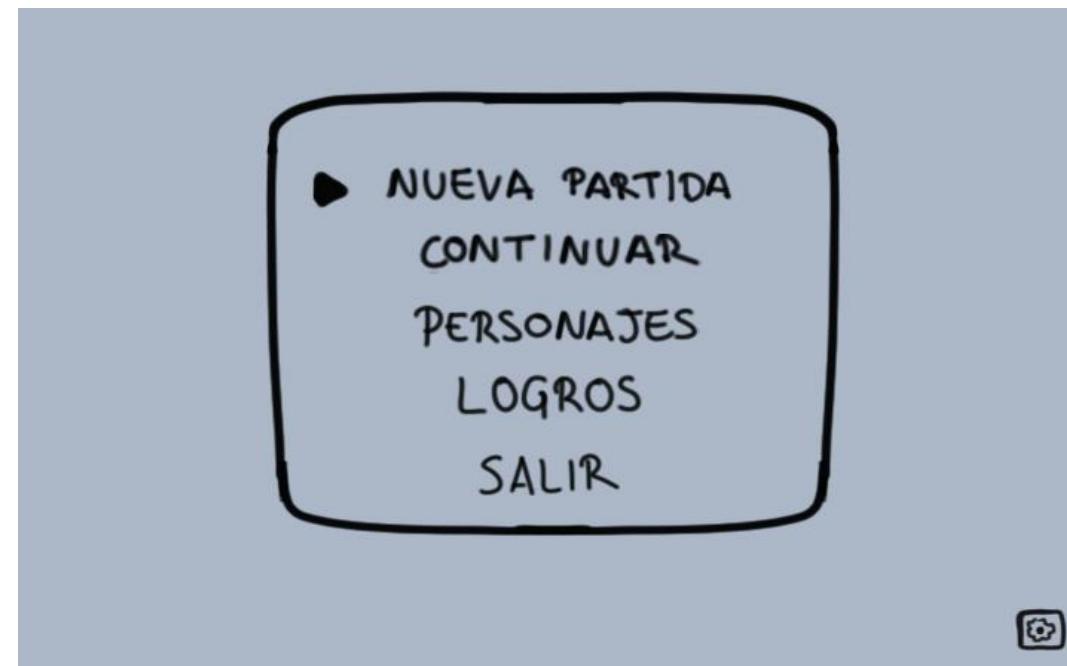


3.2 PANTALLA DE INICIO



- **Nombre de la pantalla:**
Pantalla de Inicio
- **Descripción de la pantalla:**
Es la pantalla que aparece nada más iniciar el juego
- **Estados del juego:**
Con esta pantalla podemos acceder a la pantalla principal del juego que nos permitirá acceder a Nueva Partida, Cargar Partida, Opciones, Logros, Personaje y Salir del Juego.

3.3 MENU PRINCIPAL





- **Nombre de la pantalla:**

Menú principal

- **Descripción de la pantalla:**

Es la pantalla que aparece tras la pantalla de inicio de juego

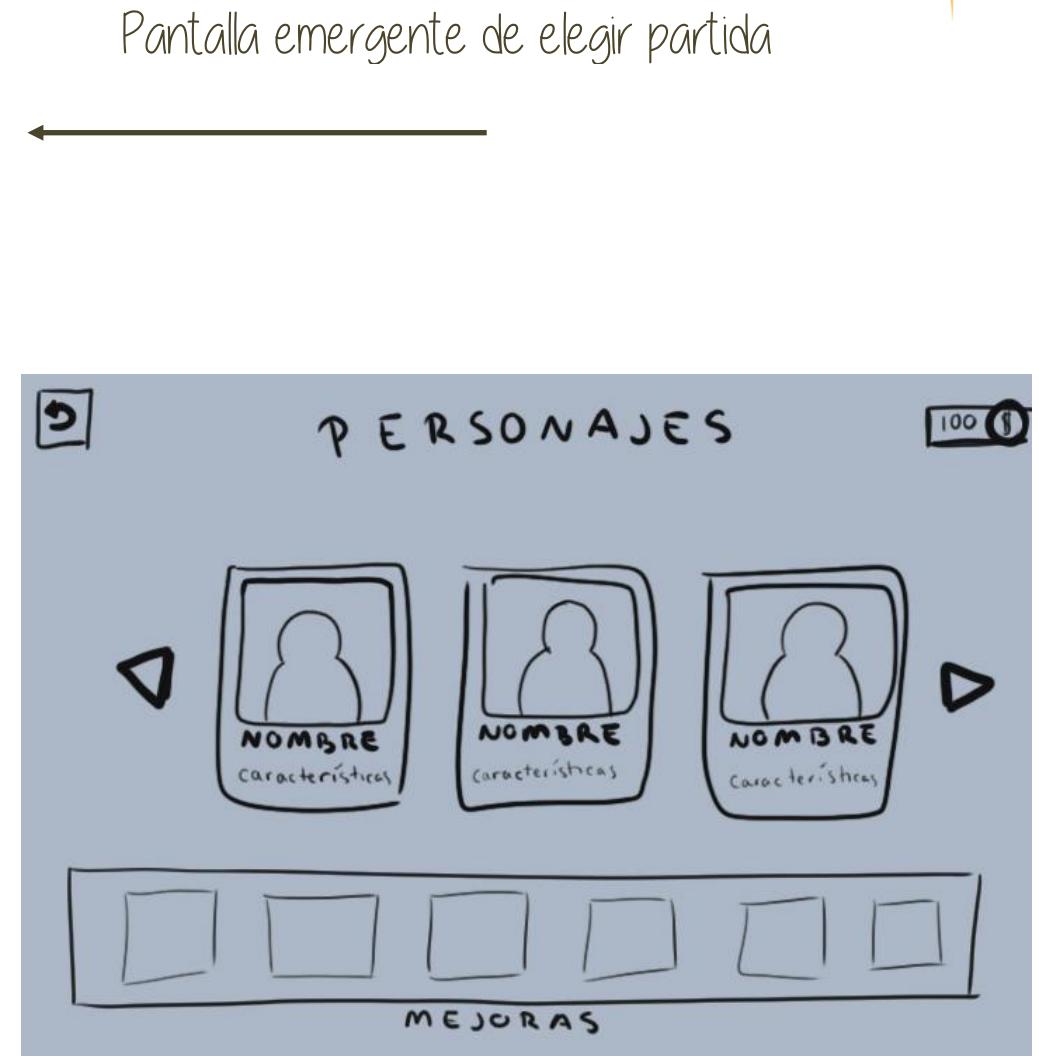
- **Estados del juego:**

Con esta pantalla podemos acceder a **Nueva partida** (la cual nos permite acceder a una pantalla complementaria en la que nos podemos crear hasta 3 partidas distintas e iniciar el juego desde el principio), **Continuar** (que nos lleva a la misma pantalla anterior para seleccionar aquella partida con la que deseamos seguir), **Personajes** (seleccionando esta opción podemos encontrar un menú de aquellos personajes que hemos desbloqueado junto con las mejoras que podemos aplicarle al personaje que tenemos seleccionado. Estas mejoras son específicas de cada uno, aunque algunas de ellas son comunes a todos), **Logros** (Podemos desplegar un nuevo menú que nos muestre aquellos logros que el jugador ha desbloqueado en las partidas y aquellos que quedan por conseguir. Se mostrará un ícono con el logro. Si se pulsa al ícono mostrará una pantalla con el nombre y una descripción con los requisitos para conseguirlo), **Salir** (le preguntará al jugador si desea abandonar el juego y cerrarlo), **Opciones** (Se mostrará un ícono en la parte inferior derecha de la pantalla para poder acceder al menú de opciones. Se podrá cambiar la música de ambiente, así como el volumen; los sonidos de ambiente, podrá silenciarlos o ajustar el volumen; controles, en la cual se explicará detalladamente como se jugará al juego y que botón hay que accionar para acceder a cada pantalla o moverse por el escenario; créditos, aparecerá una descripción sobre los miembros del equipo y que labor ha desarrollado cada uno de ellos; soporte, método de contacto que tienen los jugadores para contactar con los creadores del juego por si se produce algún error o problema durante su ejecución; privacidad, licencias del juego; y redes sociales; con el ícono y el nombre de cada red social) y **Pantalla de carga** (pantalla que aparecerá en cada transición entre una pantalla y otra)

3. 4 PANTALLAS DE SELECCIÓN DE PERSONAJE Y PARTIDA



Pantalla emergente de personajes





- **Nombre de la pantalla:**

Elección de partida

- **Descripción de la pantalla:**

Es la pantalla que aparece tras accionar en el menú la opción de "Nueva partida" o "Continuar".

- **Estados del juego:**

Solo posibilita a creación de 3 partidas.

En cada espacio dedicado a cada partida aparecerá un resumen del juego. El capítulo y el nivel en el que se encuentra el jugador, así como los enemigos que ha matado.

Se permitirá seleccionar la partida accionando cualquier parte del área marcada específica para cada una. Posteriormente aparecerá debajo de la pantalla el botón de "Continuar" para confirmar que esa es a partida que el jugador quiere retomar.

- **Nombre de la pantalla:**

Elección de personajes

- **Descripción de la pantalla:**

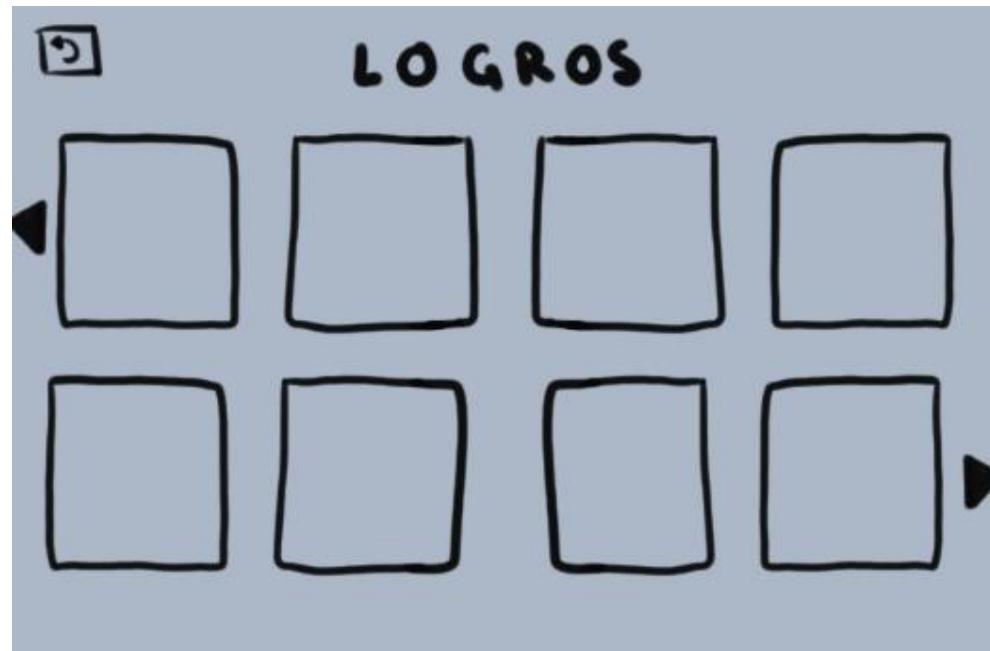
Es la pantalla que aparece tras accionar en el menú de principal la opción de "Personajes"

- **Estados del juego:**

Es una pantalla que permite conocer cada uno de los personajes desde, los protagonistas hasta los jefes de cada nivel y los enemigos. Todo ello se indicará en un menú de opciones dispuesto en la esquina superior derecha donde el jugador podrá escoger "Enemigos", "Jefes" o "Héroes", pudiendo acceder a la información específica de cada personaje, conocer sus habilidades, cómo atacan o en qué capítulos aparecen.



3.5 PANTALLAS LOGROS Y OPCIONES



Pantalla emergente de logros



Pantalla emergente de opciones



- **Nombre de la pantalla:**

Pantalla de logros

- **Descripción de la pantalla:**

Es la pantalla que aparece tras accionar en el menú la opción de “Logros”.

- **Estados del juego:**

Se muestra tantos los logros logrados como aquellos que el jugador todavía no ha logrado recopilar. Se muestra el nombre junto con un ícono. Por otro lado, se mostrará la información que necesita el jugador para poder saber los requisitos para conseguir el logro seleccionado.

- **Nombre de la pantalla:**

Pantalla emergente de opciones

- **Descripción de la pantalla:**

Es la pantalla que aparece tras accionar en el menú la opción de “Logros”.

- **Estados del juego:**

Es una pantalla a la que se puede acceder en multitud de ocasiones en el juego. Tiene 7 opciones distintas. En primer lugar, la **música**, la cual podrá ser cambiada a gusto del jugador ya que se dispondrá de varias pistas de audio. Por otro lado, se podrá ajustar el volumen o desactivar la música directamente mediante una casilla. La casilla de **sonido** dispondrá de las mismas opciones de ajuste que el apartado anterior. En los **controles** aparecerá una explicación exhaustiva con ejemplo visuales recordando al jugador los controles del teclado que debe usar para poder jugar, así como los movimientos de cámara. En el apartado de **créditos** aparecerá una descripción detallada de los desarrolladores, diseñadores y colaboradores que han participado en la creación del videojuego junto con una breve bibliografía y su función en el contenido que están consumiendo. En la opción de **soporte** aparecerán todos los métodos de contacto oficiales posibles de los que dispondrá el jugador para comunicarse con el equipo de desarrolladores por si se produce algún error de cualquier tipo y requiere una revisión. Además, se dispondrá de un apartado específico sobre “preguntas frecuentes” que puede ser consultado por el usuario para revisar dudas o preguntas recientes de los demás jugadores. En **privacidad** todo lo correspondiente a las condiciones legales que acepta el usuario al jugar y de las cosas que se hace responsable la empresa. Por último, un apartado de **redes sociales** de cada colaborador.



3.6 PANTALLAS DE CARGA Y DE SALIDA



Pantalla emergente de carga



Pantalla emergente de salida



- **Nombre de la pantalla:**

Pantalla de carga

- **Descripción de la pantalla:**

Es la pantalla que aparece en cada transición del juego

- **Estados del juego:**

El jugador debe esperar a que la siguiente pantalla se haya completado de ejecutar para poder dejar de visualizar esta.

- **Nombre de la pantalla:**

Pantalla de salida de juego

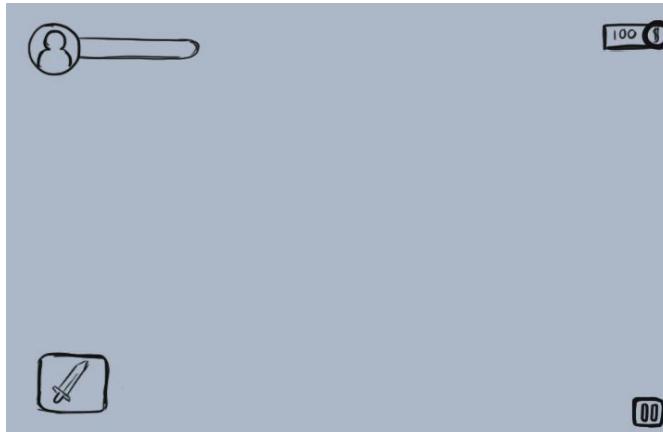
- **Descripción de la pantalla:**

Es la pantalla que aparece tras accionar en el menú la opción de "Salir".

- **Estados del juego:**

Se le preguntará al usuario si desea salir para que pueda elegir entre dos opciones. La opción "Si" termina la ejecución del juego y sale de él y la opción "No" devuelve al usuario al menú principal.

3.1 PANTALLA PAUSA Y DE SALIDA



- Nombre de la pantalla:**

Pantalla de juego

- Descripción de la pantalla:**

Es la pantalla principal del juego

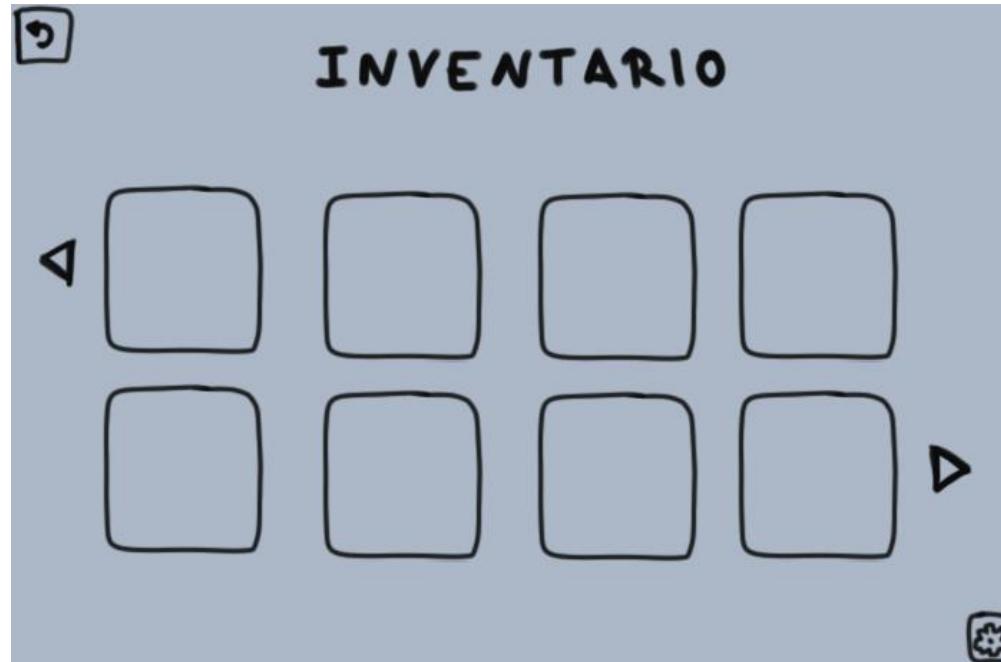
- Estados del juego:**

Es la pantalla que se mantendrá durante el tiempo de juego. En **la esquina superior izquierda** se encuentra el ícono del personaje con el que se está jugando (se mostrará una imagen del personaje junto con la barra de salud y su nombre en la parte superior), en **la esquina superior derecha** aparece un contador de muertes que lleva el jugador (se muestra con un ícono de la moneda del juego), en **la esquina inferior izquierda** se mostrará el ícono del arma que porta el jugador (haciendo click a este ícono el jugador accederá a una pantalla emergente que le permitirá acceder a las armas de las que dispone. Algunas de ellas serán propias del jugador y otras se irán desbloqueando con el transcurso del juego. Además, dispondrá de un menú de mejoras para aplicar al arma seleccionada), y en **la esquina inferior derecha** se indicará la opción de pausa (haciendo click el jugador accederá a una pantalla emergente que le permitirá continuar con el juego o salir de él)

Pantalla emergente de pausa

Pantalla emergente de las armas

3. ♫ PANTALLA DE INVENTARIO ♫

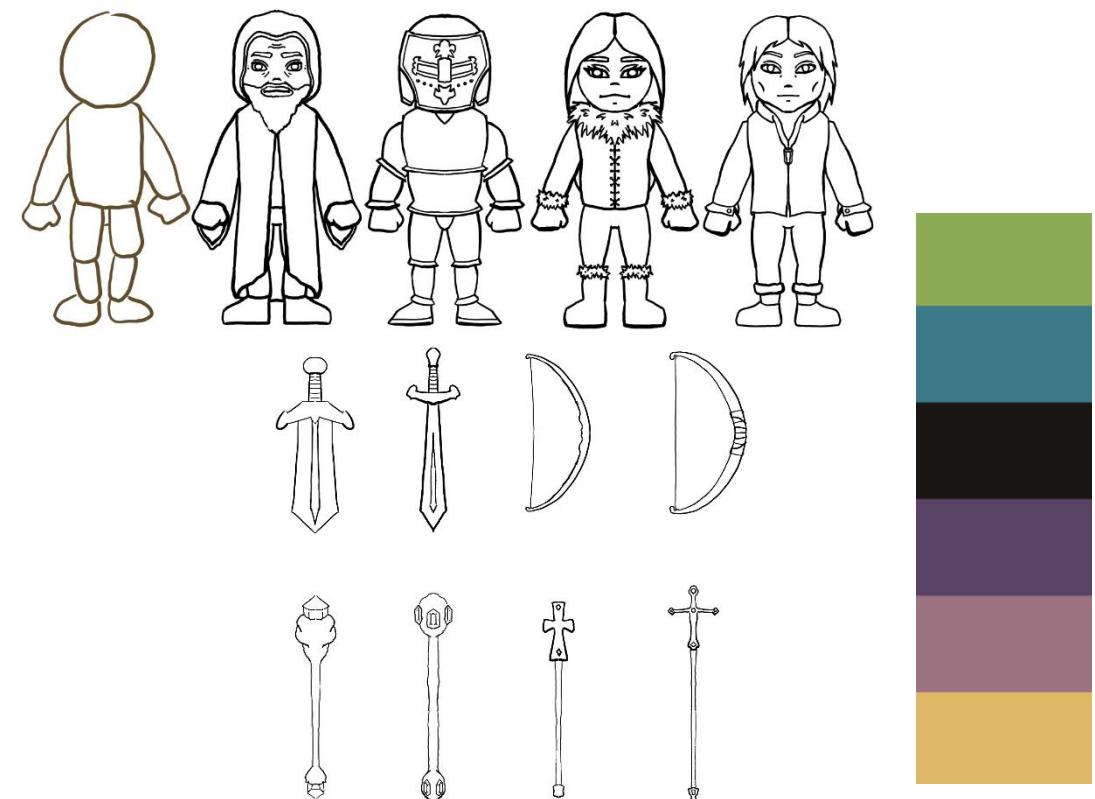
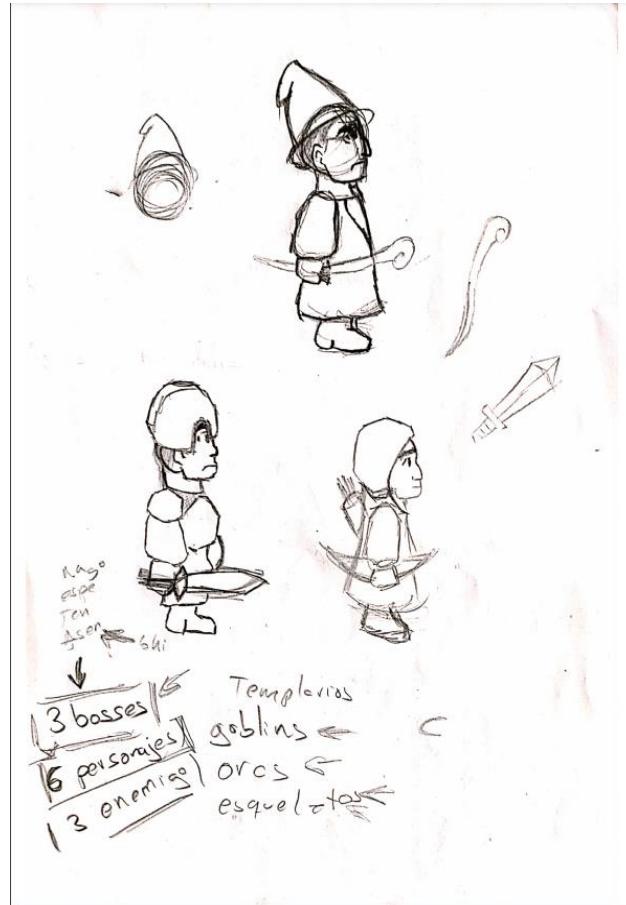


- **Nombre de la pantalla:**
Pantalla inventario del jugador
- **Descripción de la pantalla:**
Es la pantalla que aparece en el modo de juego del jugador tras pulsarle al ícono de armas
- **Estados del juego:**
Se muestra una lista de objetos de los que dispone el jugador. En la fila de arriba se mostrarán las distintas armas con las que cuenta el jugador que ha ido recopilando para poder jugar. En la fila inferior, por otro lado, se encuentran las pócimas que el usuario ha ido recogiendo a lo largo de los niveles.

4. AR†K

4.1 CONCEPT ART 2D

A lo largo de este documento hemos acompañado cada apartado más importante del Concept Art del juego. En esta parte le mostrarán bocetos y otras ideas, ya sean descartadas o utilizadas para evolucionar en los nuevos diseños.



Guerrero



Hechicero



Arquera



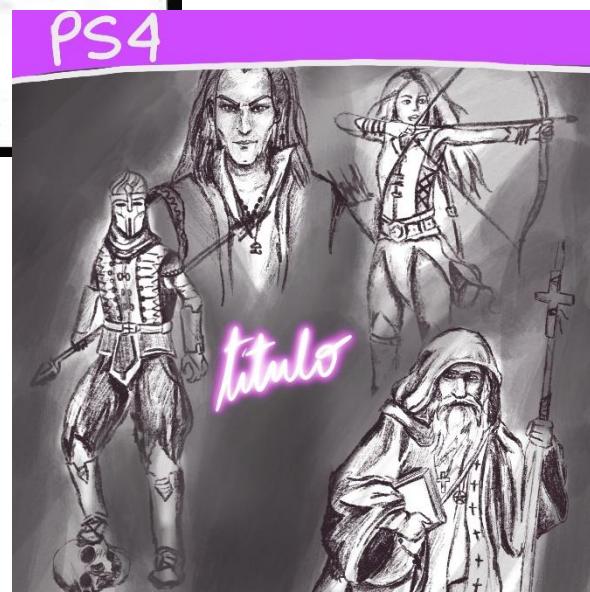
Sacerdote



OPARI



Carátula



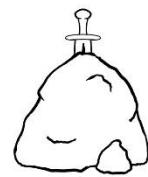


Bocetos del juego

- Nueva skin



- Nueva arma



- Nuevo personaje



1)

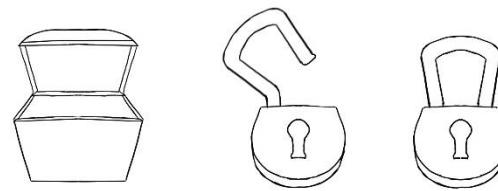


Ejemplos:

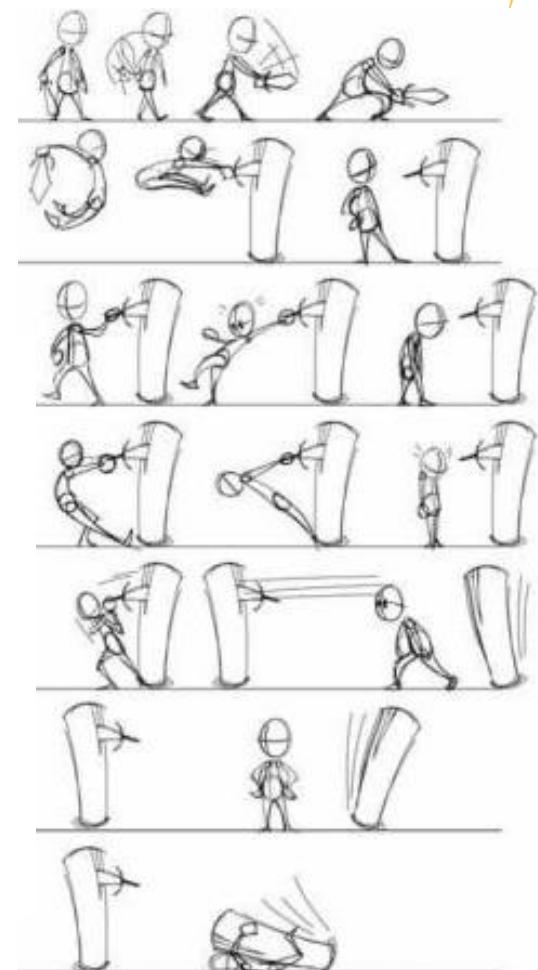
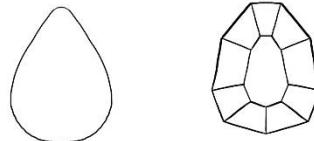
2)



METAS SEGUIDORES

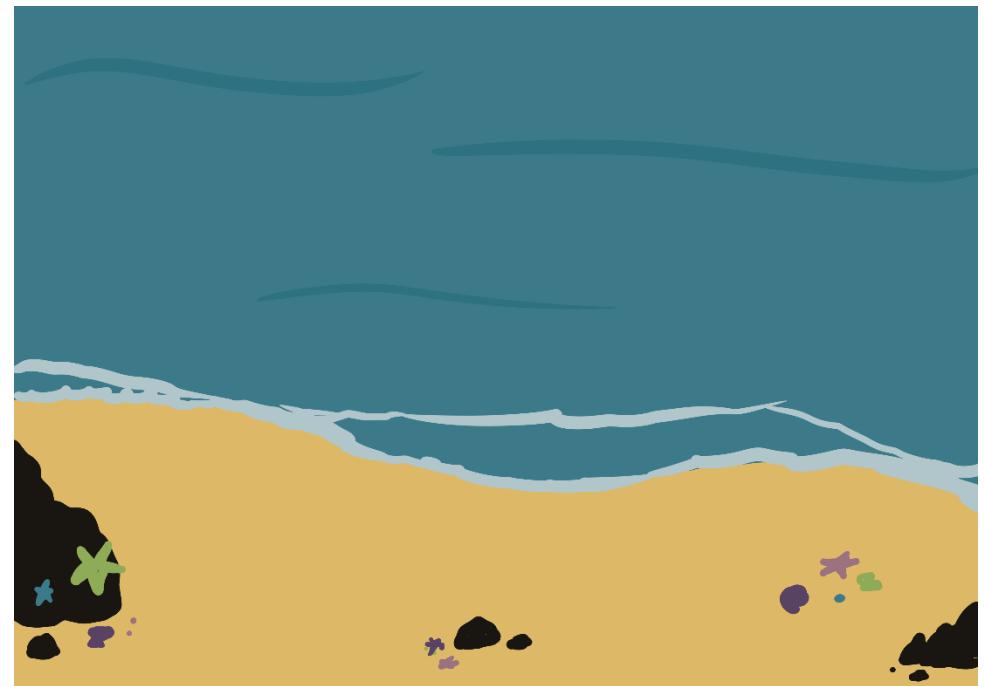
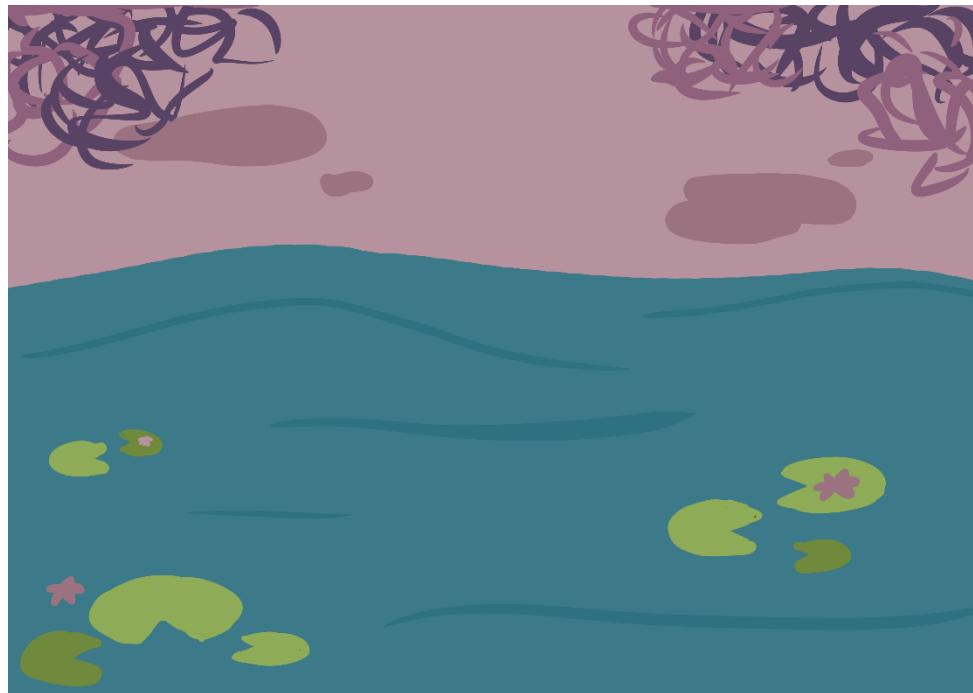


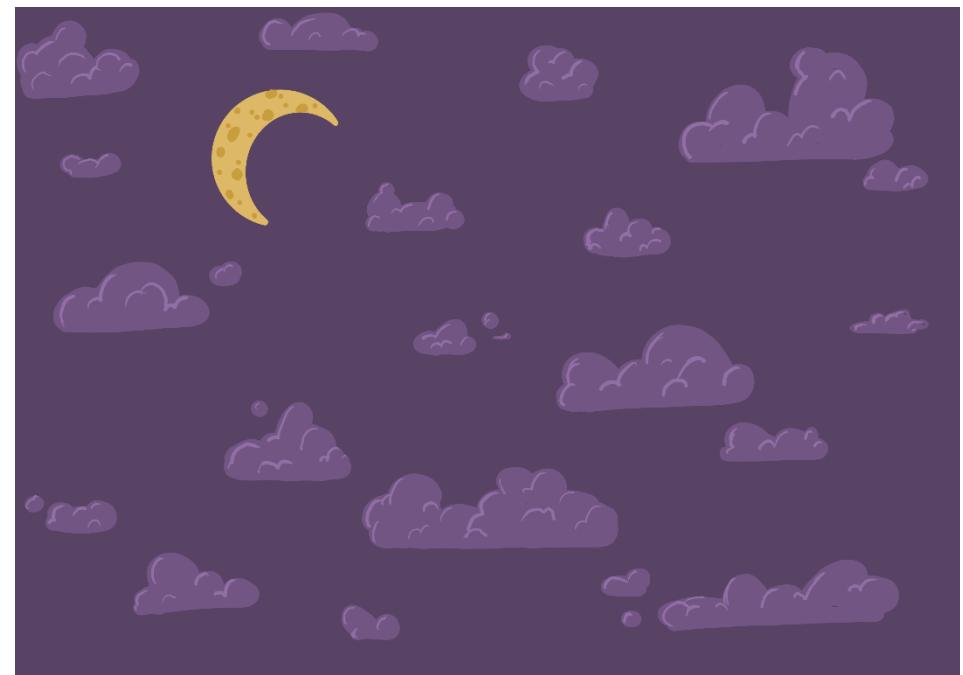
METAS DINERO





Fondos del juego





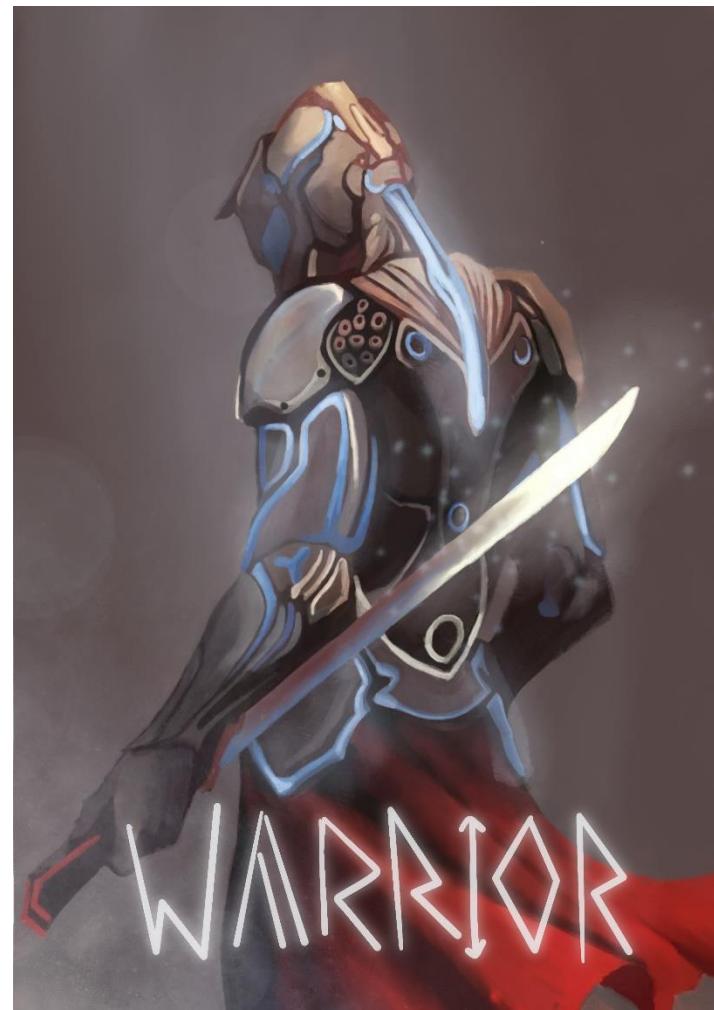
Imágenes de niveles del juego

Pixel art

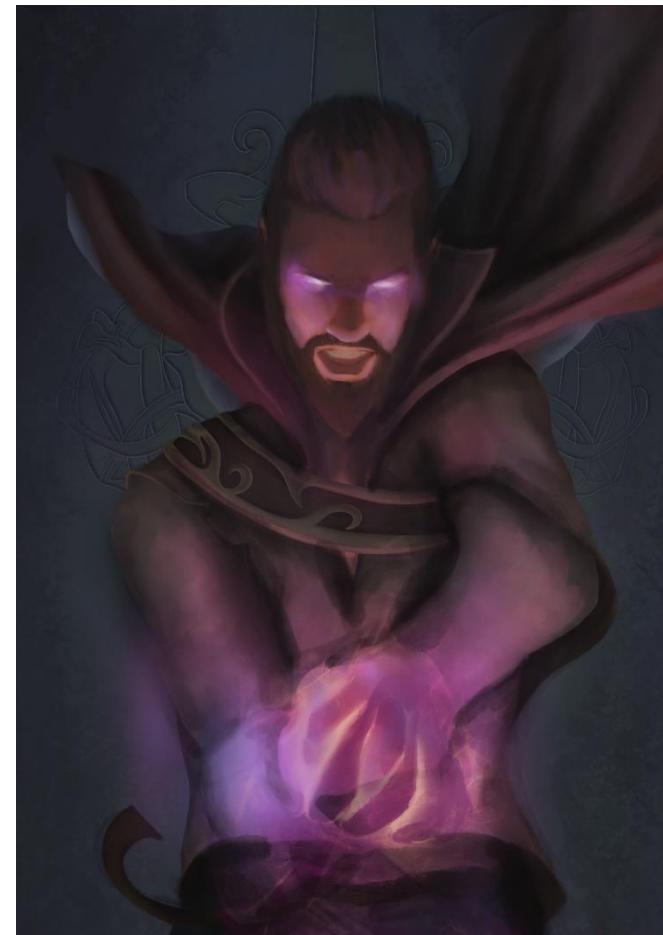




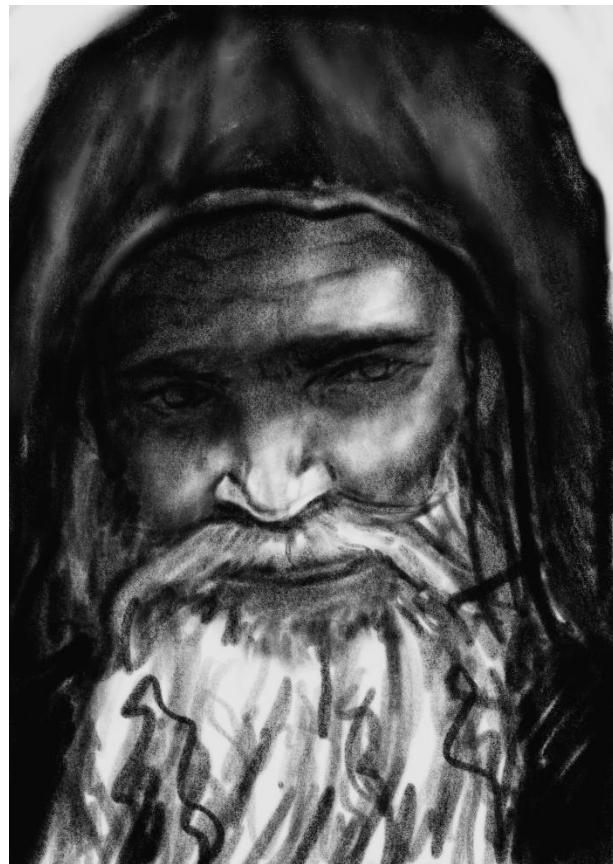
Ilustraciones

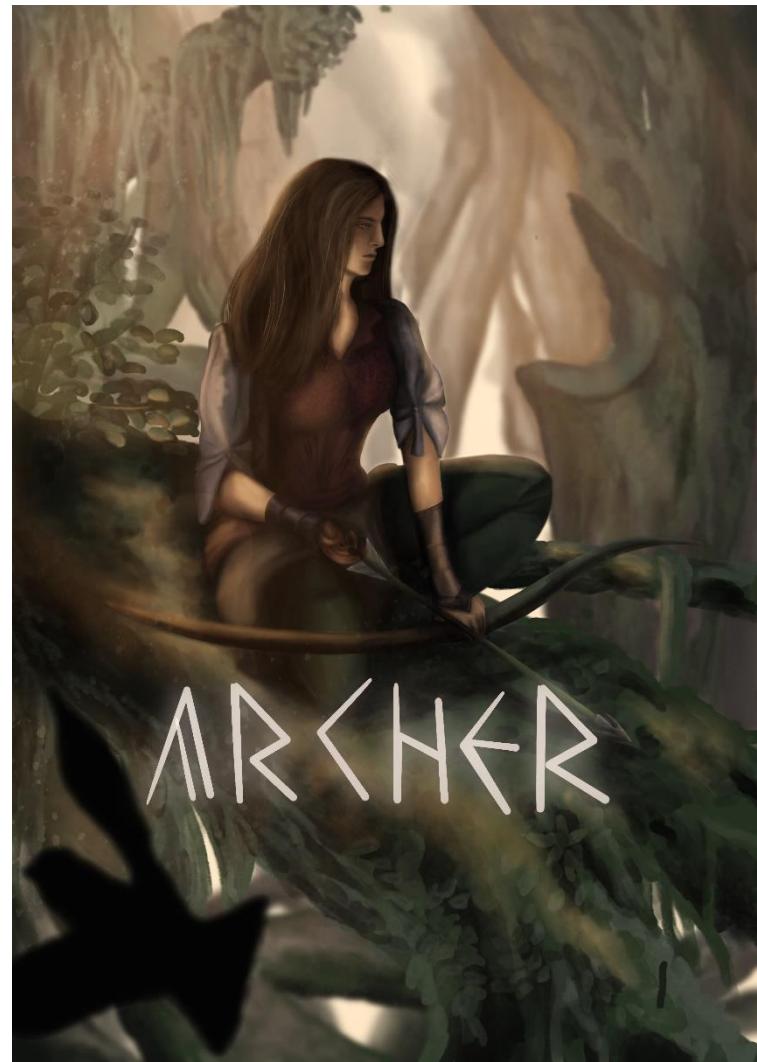


OPARI



OPARI







4.2 MUSICA

Pista de audio 1:

Para esta canción se ha decidido utilizar una guitarra acústica, para dar un ambiente tranquilo y medieval. La pista en cuestión utiliza una cejilla en cuarto traste y acordes con el siguiente esquema:

Lam - DoM - Mim - Lam

Lam - DoM - Rem - Lam

En ocasiones para evitar sonar monótono se incorpora la siguiente secuencia de acordes en lugar de la anterior:

Lam - SolM - Rem - Lam

Pista de audio 2:

Para la composición de esta canción se han usado como inspiración varias de las canciones de la banda sonora del juego "the binding of isaac Antibirth" para el ambiente de cueva ya que este juego tambien se desarrolla en una serie de catacumbas y sótanos.

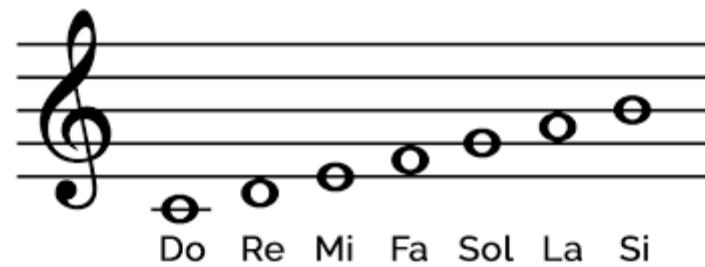
Para la siguiente canción se ha utilizado un pequeño sintetizador con una melodía acelerada de 60 bpm a 120 bpm, lo que hace que la canción sea más movida y transmita mayor sensación de fluidez.

El plugin utilizado para la melodía es el de un piano electrificado que intenta dar un estilo retro, que recuerda a las melodías de las máquinas arcade.

La melodía en cuestión está en escala de Do Mayor, sin alteraciones.

En un principio se ha decidido que la melodía tenga un tono de tensión ya que se utiliza durante el nivel de la caverna.

La melodía comienza con un acorde de mi que solo alterna entre la primera y la tercera y a continuación hace lo mismo con el acorde de Re Mayor, el de Do Mayor y Re# Mayor.



Escala de Do Mayor.