Contenido

[GDD Formal 2](#_Toc491935231)

[Game Flow 2](#_Toc491935232)

[Componentes 3](#_Toc491935233)

[Challenge 4](#_Toc491935234)

[Elevator pitch (Completo) 4](#_Toc491935235)

[Elevator pitch (Combate) (ENGLISH) 5](#_Toc491935236)

[Dudas 5](#_Toc491935237)

# GDD Formal

## Game Flow

1. Selección de escuela mágica (Hogwarts)
   1. Contestar a una serie de preguntas (coñazo?, Ultima series)
   2. Analizar contenido del teléfono (sorpresa!, Hogwarts sombrero seleccionador)
   3. Selección manual
2. Ceremonia de iniciación
   1. Recibimos las 3 runas básicas de poder de la casa y establece nuestro nivel de dominio a 1.
   2. Vemos como el director de la escuela invoca un hechizo de daño y lo aprendemos por copia visual (Heroes of Might and Magic).
   3. Vemos como el director invoca un hechizo con nivel de dominio 5 y no lo podemos aprender, pero aparece guardado en el libro de sabiduría (“cuando seáis grandes magos vuestro dominio de los elementos será tal que…”)
3. Acceso a la librería
   1. Misión derrota 2 criaturas que me están jodiendo los libros.
   2. Mecánica de combate
   3. Mecánica de domesticar (Pokemon)
   4. Recibimos recompensa, acceso a nivel 1 de la librería.
4. Investigar todos los hechizos nivel 1 (“cuando domines todas tus runas te daré acceso a un piso superior”)
   1. Mecánica de la librería, selección de runa de poder y nivel de librería
5. *Diferentes energías*
6. *Maestros que enseñan runas nuevas*
7. *Acceso al pozo de sabiduría*
8. *Acceso al mundo exterior*
9. *Acceso a otras escuelas*
10. *Amenaza superior*

## Componentes

* Escuela mágica: Es un lugar donde los jóvenes van a aprender magia, hay [x] diferentes escuelas y cada una de ellas tiene una tendencia diferente hacia el uso que hace de la energía mágica o energía, y se representa con un animal mítico.
* Runa de poder: Elemento mágico que, usado en una secuencia particular de ellos, permiten al mago invocar hechizos.
* Nivel de dominio: Número máximo de runas de poder que el mago puede invocar cada vez.
* Copia visual: Modo de aprendizaje de hechizos donde repetimos un hechizo realizado por otro mago. Para realizar la copia visual debemos repetir la secuencia realizada por el otro mago. El hechizo se aprende inmediatamente.
* Librería: Lugar donde podemos investigar sobre hechizos en base a las runas que tenemos. Estructurada por niveles, cada nivel equivale al nivel de dominio de la energía. Cuando investigamos sobre una runa en un nivel concreto, pasado un tiempo determinado (+nivel +tiempo) aprenderemos un hechizo que utiliza esa runa como parte del hechizo. Puede ser que una de las runas de ese hechizo no la conozcamos todavía, pero se queda grabado en el libro de sabiduría.
* *Combate: ¿Esquivar deslizando?¿Targeting?Analizar GW2,WOW,LOL,Diablo*
* Domesticar: El bicho se va a mover por la pantalla, apartándose de tí, y debes mantener el dedo encima del bicho durante X tiempo (en función de la dificultad del bicho) Contar también las veces q se separa de él. Más afinidad con su elemento hace que se llene más rapido.

Libro de sabiduría (NOX)

* Runas de poder
* Hechizos
* Bestiario

Anexos:

* Lista de NPCS “mayores”:
  + Unicornio
  + Dragón
  + Grifo
  + Esfinge
  + Cerbero
  + Hydra
  + Quimera
  + Cíclope
* Lista de NPCs “menores”:
  + Imp

# Challenge

Hello fellow designers, I would like you to imagine that you have access to unlimited human resources on your videogame studio, and have the freedom to develop anything you want, and in this case, you have decided you would like to implement the best combat system ever.

You only have five constrains, it must be set up in the medieval fantasy genre, it has to be realistic, you control only one character and it must be a part of a single player ARPG that could be played on either console or PC.

If needed, I will answer any questions thrown.

If a component of the combat system you design is present in a real game, please illustrate that component with the game that resembles it.

## Elevator pitch (Completo)

La crítica que busco sobre todo es, como hace el amigo Miyamoto, acerca de las mecánicas. Eres un futuro hechicero que se va a inscribir en una de las 5 escuelas de magia que existen en el mundo, cada una con su concepto de cómo usar la energía: transformación/encantamientos/artes oscuras. En la "escuela" aprendes las runas de poder básicas de esa las cuales que se utilizan invocar hechizos (como un abecedario) pronunciadas en una secuencia concreta. Al comienzo del juego tienes la capacidad de invocar palabras mágicas de máximo una runa de poder y a lo largo del juego llegas a dominar el pronunciar 5 seguidas, siendo cada vez más poderosos los hechizos. Estos hechizos puedes aprenderlos de diferentes maneras, bien investigando sobre una runa o bien copiando los hechizos que hacen otros magos en combate (me viene a la cabeza la secuencia del Ocarina of Time donde aprendes la canción repitiéndola con la ocarina), No todas las combinaciones de runas invocan hechizos. Las runas se suponen que son lo suficientemente difíciles como para aprenderlas por ti mismo y te las tiene que enseñar un maestro, bien de una escuela de magia o bien en santuarios escondidos por el mundo. Estas runas pueden tener alineación "neutral" o de una escuela de magia concreta. El propósito es el descubrimiento de las combinaciones posibles de las runas y los hechizos que invocan, cuanta más variedad mejor, pero que los hechizos que puedes invocar tengan "carácter", no como en el Bayonetta que al final acabas haciendo siempre el mismo combo. La otra mecánica a incorporar es la de dominar las criaturas del mundo, que sólo las puedes convertir a tu lado si cumples unos requisitos de poder y de alineación mágica (a medida que usas unos hechizos u otros tu personaje gana afinidad con una escuela mágica), pero tienes un límite de capacidad de control de criaturas, no es lo mismo controlar un elfo de poder 10 que un dragón de poder 100, y ya en un combate si tu capacidad de poder es 100 podrías llevar 10 elfos o 1 dragón. En los combates en tiempo real las órdenes que das a tus criaturas son simples, como las tácticas de un juego de fútbol (por ejemplo: todo ataque, defender...) y lo que controlas por completo es al pj principal, que necesitará esquivar los ataques enemigos y a la vez utilizas las runas para invocar hechizos.

## Elevator pitch (Combate) (ENGLISH)

My combat system is based around the input of magical runes to cast spells, it resembles the casting system available in the Magicka game series, but with a wider array of runes that you can discover in the main game. The combat doesn’t have a separate layer or scene, it is performed in the real world and everything you cast affects the enviroment around you, like when you fire a rocket on a building on Battlefield 4. As a wizard, you can summon allies in combat that are physically aware of anything thrown at them, for instance if you summon a golem, and if when the enemy casts a fireball targeting you the golem is in the path of a fireball the golem would receive the hit. You can control a limited number of allies based on their power, for instance you can summon and control 100 1-power imps or a single 100-power dragon. The way you control your allies is by changing up the strategy as in the FIFA games, for instance you can set it as offensive, defensive, kill mage or kill summons. You are not static and can move around dodging spells and attacks, and you can cast runes->spells while moving, like when you cast a spell on the game NOX. Ultima Online combat.

# Dudas

Si el juego va de coleccionar hechizos, y para invocar hechizos tienes que usar runas, el usuario accidentalmente va a invocar hechizos sin querer usando las runas, y evidentemente habría que invocar el hechizo. Puede ser que los hechizos sean desconocidos pero invocables libremente, y que algunos tengan efectos negativos.

Que lo interesante sea descubrir las “runas de poder” (al final “investigar” sobre hechizos es un coñazo, es una cuestión más de retención móvil que de que sea interesante)

Mantener lo de Eagle eye para copiar hechizos que no hemos descubierto, o al menos indicar que lo son.

## Consultar recursos

Legaia, Xenogears, GW2, WOW, LOL, Diablo, NOX, Magicka

# MVP

Sistema de combate 🡪 Hechizos y animales