

# Miskatonic Mystery Adventures.

Juego de combate por turnos.

## Introducción



**Miskatonic Mistery Adventures** es un juego de lucha por turnos en formato 2D.

A nivel de ambientación y temática está a su vez basado en el juego de rol y los personajes que han creado [Víctor Gómez](#) y [Sergio Aguirre](#). El juego está basado en [Los Mitos de Cthulhu](#) originarios principalmente del autor [Howard Phillips Lovecraft](#), creador de una de las más influyentes obras en el género de terror, nos ofrece una serie de relatos ambientados narrados en época contemporánea y que suceden principalmente en ciudades ficticias como Arkham, Dunwich o Innsmouth. Lo que distingue al juego de Víctor y Sergio es añadirle a este universo de terror unos personajes que bien podrían recordar a los héroes de la literatura pulp como [La Sombra](#), [Doc Savage](#) o posteriormente, [Rocketeer](#).

[Los profundos](#), una raza de batracios humanoides que viven en las profundidades de los océanos, están acechando las calles de Arkham y nuestro héroe, Blue Ghost, tiene que neutralizar esta amenaza. Haciendo uso de su tecnología ha averiguado en qué calle están en este momento y no solo eso si no que [Dagón](#), su padre/deidad, también se ha unido a la fiesta.

## ¿Qué hace diferente a este juego?

Es cierto que hay juegos basados en la obra de Lovecraft como [Dark Corners of the Earth](#), [Prisionero del hielo](#) o basados de forma indirecta, como la saga [Alone in the Dark](#), pero todos son juegos (ya sean 2D o 3D) en los que la dinámica es investigar y descubrir una situación que nos llevará a enfrentarnos contra los Mitos de Cthulhu, en los que hay poca acción. MMA en este caso es todo lo contrario, plantea un juego de combates por turnos en los que la investigación se ha dejado completamente a un lado, además, contamos con expertos luchadores para poder plantar cara a estos misteriosos seres, algo inusual en estas ambientaciones donde los protagonistas es mejor que no se enfrenten físicamente a nada si no quieren morir...

## Instrucciones

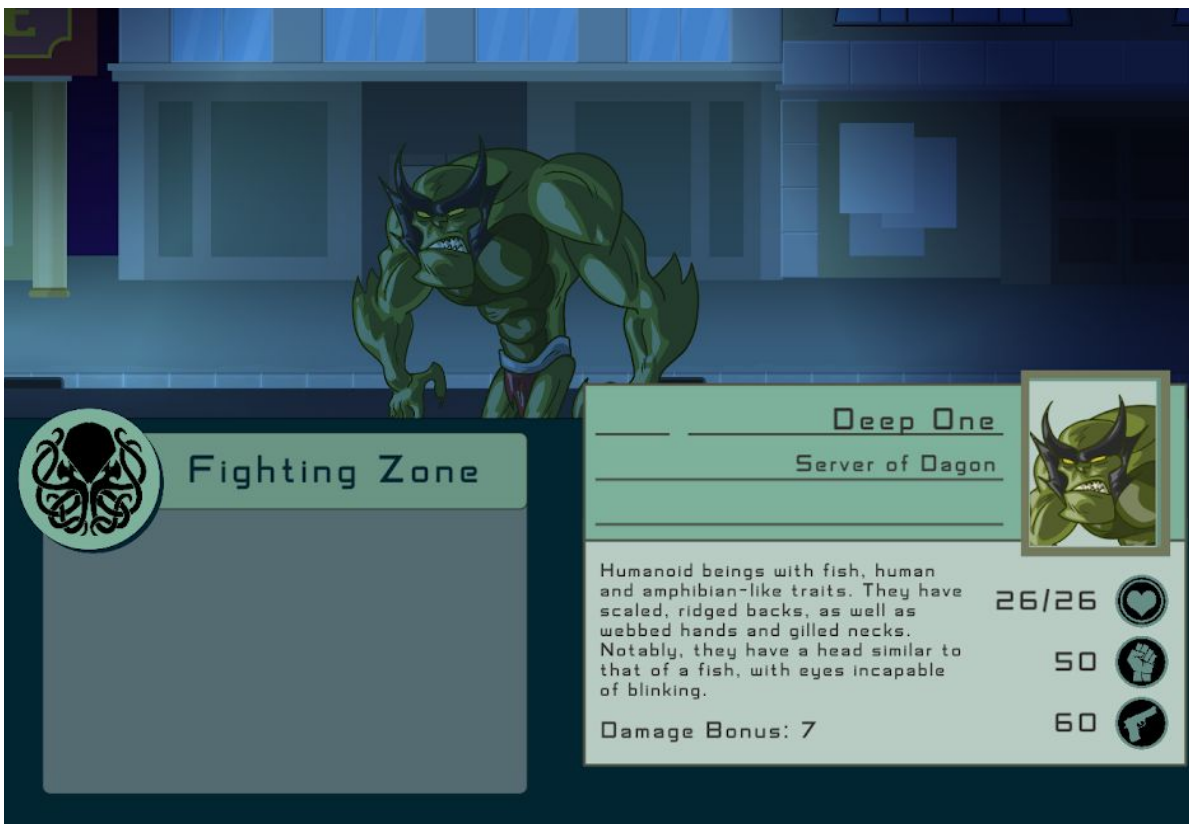
- Blue Ghost tiene que avanzar a lo largo de la calle hasta alcanzar unos de los puntos de generación de monstruos.
- La interfaz está dividida en tres paneles:
  - Hero Panel. Donde encontramos lo siguiente
    - Avatar de Blue Ghost
    - Arquetipo (Night Vigilante)
    - Vida y Cordura (esta última por implementar)
    - Cuatro habilidades de combate
  - Fighting Zone. Mostrará datos cuando haya un combate en juego
  - Enemy Zone. Mostrará los datos del enemigo con el que nos enfrentemos



- El panel de habilidades de combate muestra sus estadísticas:
  - Nombre
  - Tipo de ataque: Mellee o Range
  - % Impacto: Número porcentual, cuanto mayor sea, más fácil será que el ataque tenga éxito
  - Daño: Rango de daño que causa el ataque
  - Bonus al daño: Los ataques tipo melee causan un daño extra debido a la habilidad de lucha de Blue Ghost
  - Efecto: Puede causar efectos de
    - Aturdimiento (el enemigo no actuará durante un turno)
    - Desplazamiento (aleja al enemigo, el siguiente turno lo empleará en retomar la posición)
    - Sangrado, durante x turnos, el enemigo sangrará una cantidad de puntos de golpe
    - Todos estos efectos están por desarrollar



- Al alcanzar un punto de generación de monstruos, surgirá un Profundo (Deep One) y podremos ver su descripción en el panel de enemigos





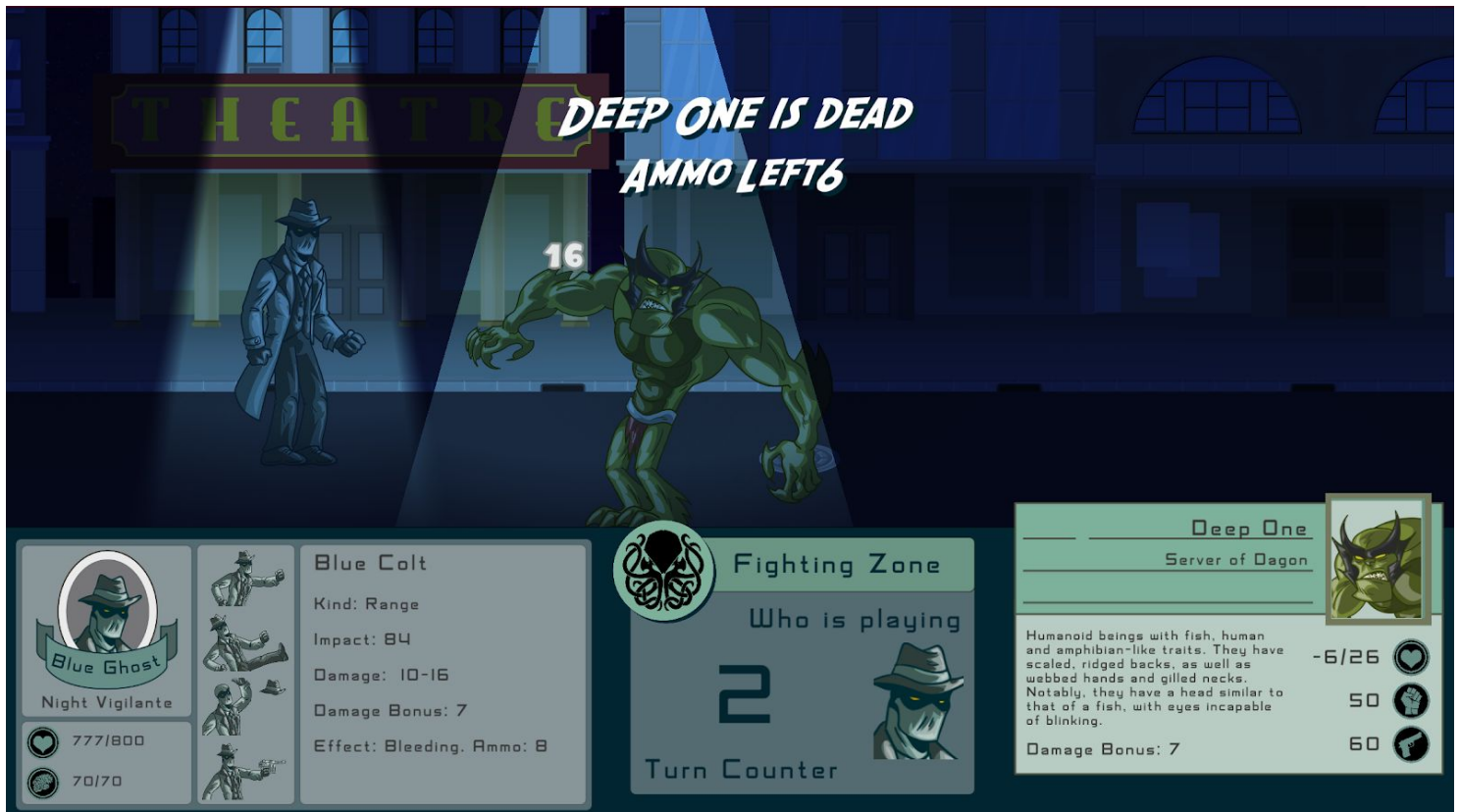
- El turno comienza, el panel Fighting Zone muestra quién comienza el combate en el primer turno, en este caso es Blue Ghost, la luz cenital cambiará su aspecto:



- Para poder actuar, hay que seleccionar al enemigo, su luz cenital también cambiará y las habilidades de combate de Blue Ghost se iluminarán. Aquí podemos ver cómo dispara con su Blue Colt:



- El ataque ha sido exitoso y por tanto, causa daño al enemigo. Podemos ver los puntos de vida que le provoca y la animación que genera.



- Aquí podemos ver cómo el ataque del Profundo ha fallado y cómo Blue Ghost se protege de él:



- En este caso, Blue Ghost lanza su patada y el Profundo se protege:



- El lanzamiento del sombrero, sin mucho éxito...:



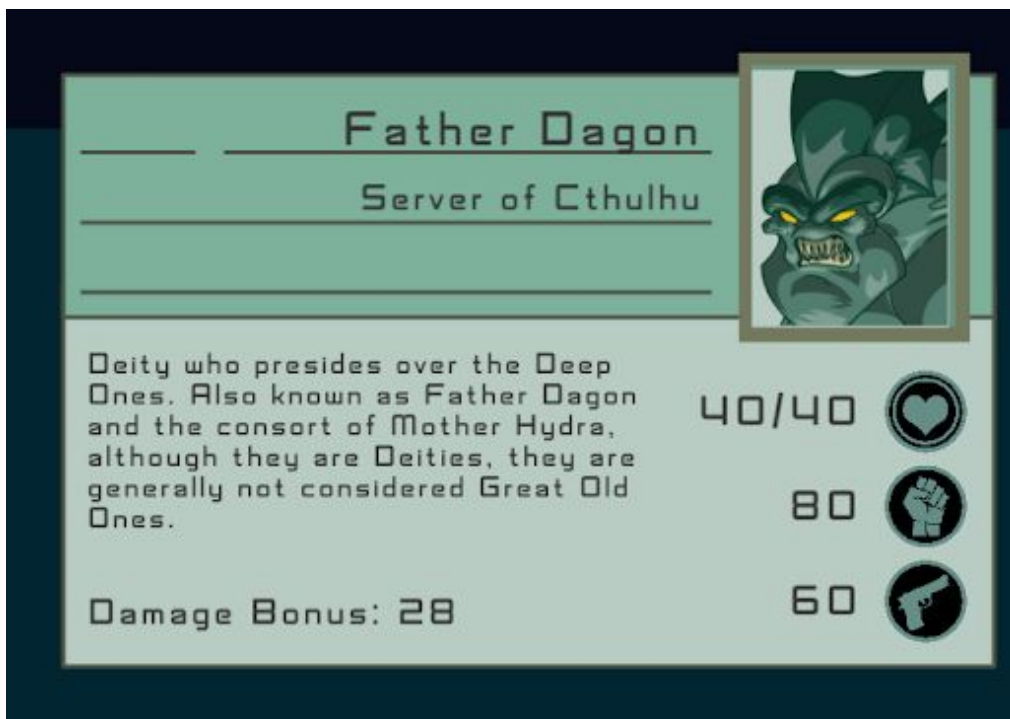
- Cuando el combate acaba, al haber terminado con los enemigos generados, Blue Ghost puede seguir avanzando:





- Finalmente, se topará con Dagon, el dios primigenio:





- Tras vencer a Dagón, habremos terminado el juego e iremos a la escena final:





## Listado de Assets utilizados

El único asset que he utilizado ha sido Universal Render Pipeline:

<https://docs.unity3d.com/Packages/com.unity.render-pipelines.universal@10.2/manual/index.html>

## Conclusiones

Si bien en los dos anteriores proyectos trabajé basándome en assets gratuitos que pudieran ayudarme a crear gráficamente un mundo en 3D y 2D respectivamente, este proyecto final he intentado construirlos utilizando la ilustraciones que me ha facilitado Víctor Gómez y que ha hecho posible crear esta ambientación.

Además, he intentado hacer más hincapié en la programación orientada a objetos, construyendo clases maestras para los personajes del juego y sus habilidades y creando clases hijas para definir cada una de ellas en función de cada personaje, lo que admito no ha sido fácil pero sí creo que he aprendido y he cogido algo más de soltura para futuros proyectos.

La interacción de animaciones entre los personajes a la hora de combatir ha sido otro reto y no he podido pulirlo todo lo que quisiera, el timing de acción/reacción debe corregirse.

Cada uno de los proyectos ha sido una propuesta distinta de juego, una forma de retarme a mí mismo a la hora de crear y desarrollar cada y uno y una forma también de crear un pequeño portfolio de trabajos que muestre variedad.

## Material Entregable

Video con Gameplay: <https://youtu.be/AnxIbc-ORNk>

Resto de documentación: <https://bit.ly/2KtlEwz>