



FANTASTIC MISADVENTURES

1

New Game

Load Game

Options

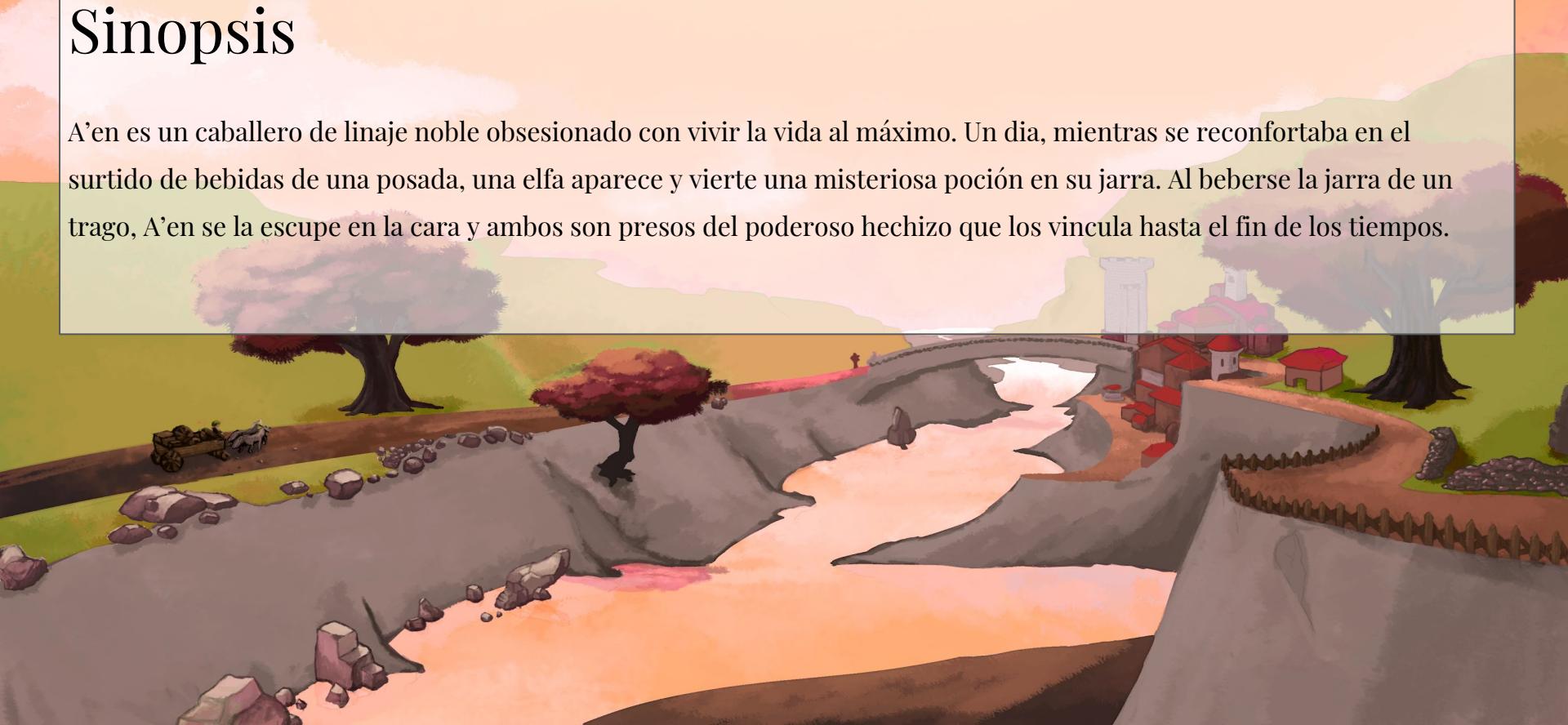
Exit Game

Ficha del juego

- Nombre del proyecto: Fantastic Misadventures
- Nombre del estudio: Wish Boundary
- Género: RPG Táctico
- Número de jugadores: 1, Singleplayer
- Plataforma: PC
- Fecha de lanzamiento: Junio del 2019
- Engine: Unity

Sinopsis

A'en es un caballero de linaje noble obsesionado con vivir la vida al máximo. Un dia, mientras se reconfortaba en el surtido de bebidas de una posada, una elfa aparece y vierte una misteriosa poción en su jarra. Al beberse la jarra de un trago, A'en se la escupe en la cara y ambos son presos del poderoso hechizo que los vincula hasta el fin de los tiempos.



Características principales

Puntos clave:

Es un juego RPG con un sistema de batalla que toma influencia de los SRPG y una exploración de mapas y interaccion con NPCs.

Mejores Virtudes:

El sistema de batalla combina sistemas de RPG clasicos con un sistema de formación con casillas en cuya se reparten los personajes involucrados en la batalla.

Ambientación:

Ambientado en el periodo medieval con toques de fantasía. Un mundo que consiste en los típicos locales del género, llanuras, bosques, pueblos, castillos y cuevas.

¿Que posibilidades, situaciones y supuestos ofrecemos al jugador?

Le ofrecemos una campaña en que el jugador puede fortalecer un grupo de personajes y un sistema de batalla que permite variedad de estrategias empleables para llegar al final de la batalla.

Ambientación y entorno



Vepolis

Raza ocupante: Humanos
Rey: O'Mega
Reina: Valopee
Party Member: A'en
Clase: Heroe

Character - A'en

Edad: 14 años

Procedencia: Príncipe de Vepolis

Clase: Hero

Equipamiento: Espada y Tomos

Especialización: Daño

Ventajas: Ninguna

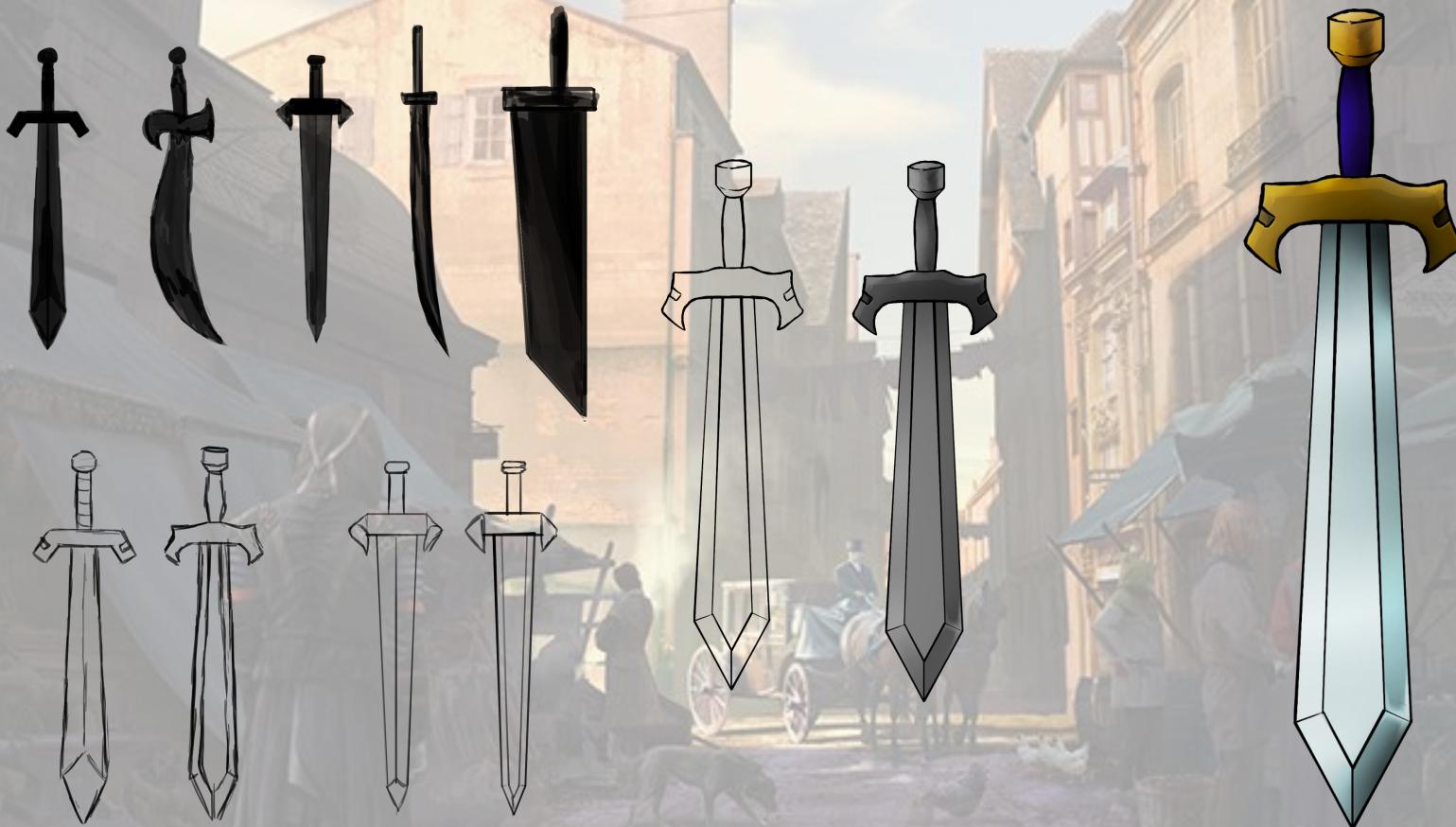
Desventajas: Ninguna





A'En





Referencias



Ambientación y entorno



Urizet

Raza ocupante: Humano-animales
Sistema de tribus
Líder (Alpha) de tribu más fuerte:
Wintial (Mujer)
Party member: Fenia

Character - Fenia

Edad: 24

Procedencia: Tribu de Lobos de Urizet

Clase: Rogue

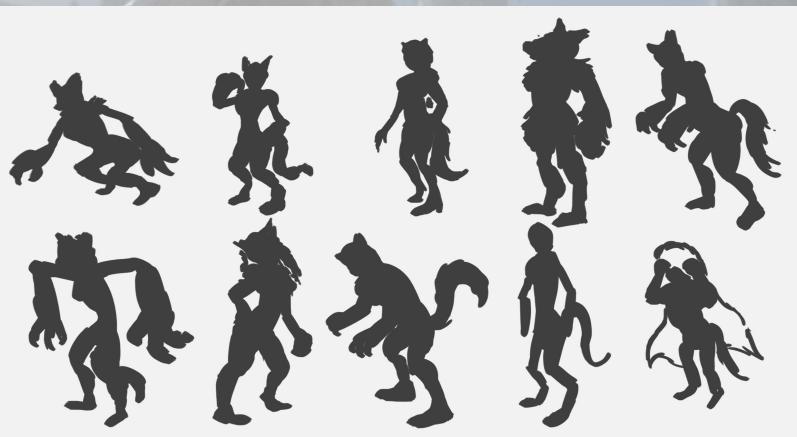
Equipamiento: Nada, lucha cuerpo a cuerpo.

Especialización: DPS

Ventajas: Mucha velocidad y ataque

Desventajas: Poca defensa, necesita protección





Referencias



Ambientación y entorno



Exipia

Raza ocupante: Ents
Anarquía
Party Member: Enano arbusto: Bonzo
Clase: Arquero/Cerbatanero

Bonzo, el árbol

Edad: es un arbol asi que mucha

Procedencia: alguna de las islas de Exipia

Clase: Archer

Equipamiento: Cerbatana/arco de hojas

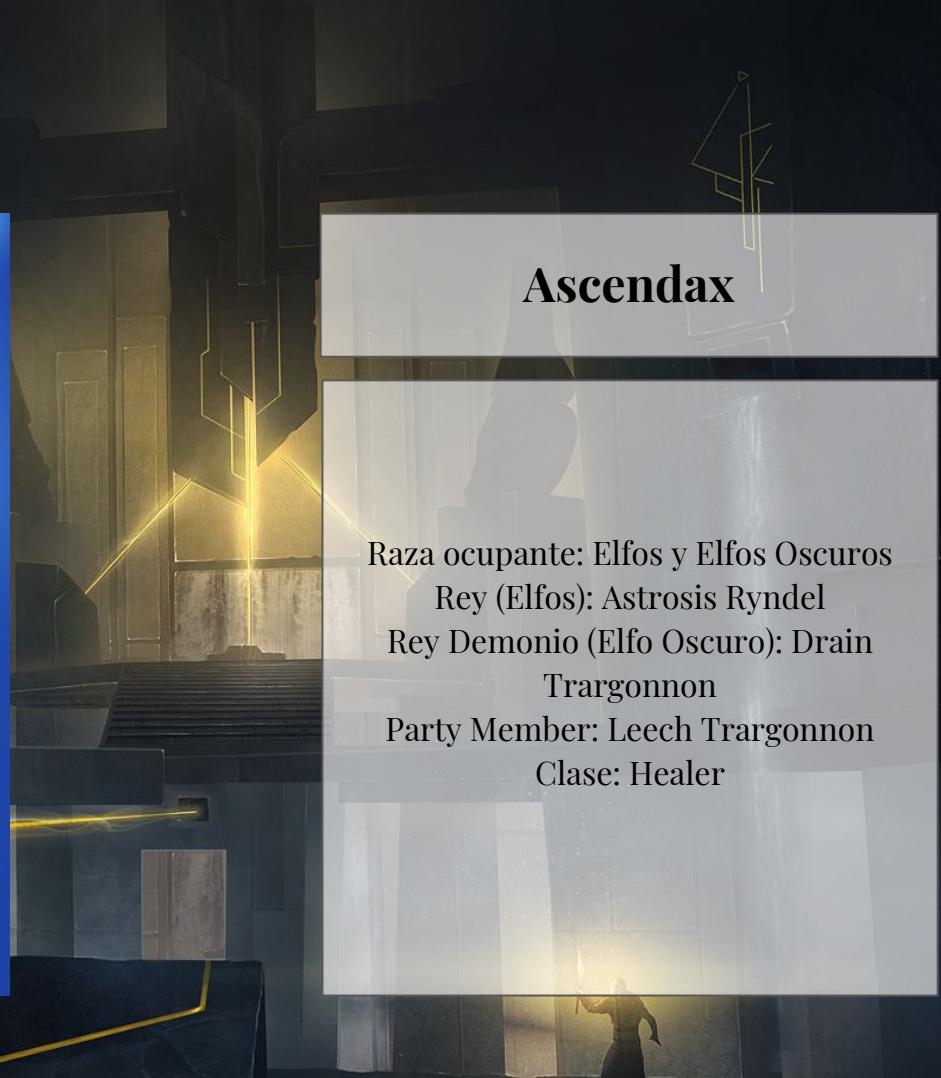
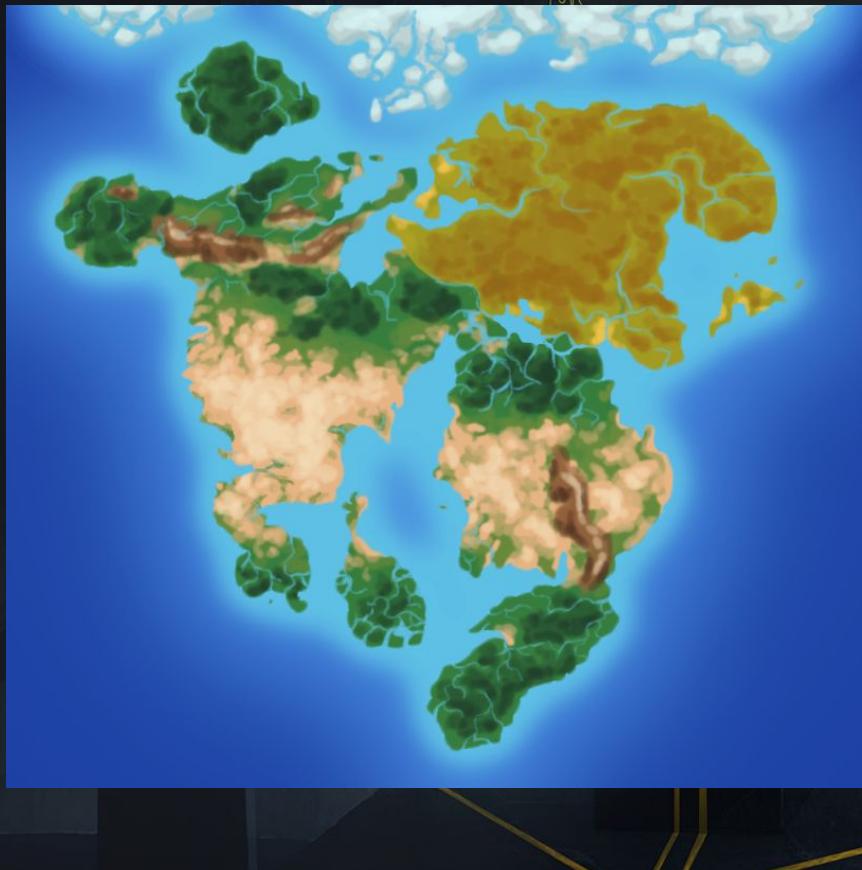
Especialización: CC y Debuffs

Ventajas: Defensa elevada, Rango

Desventajas: Poca resistencia



Ambientación y entorno



Ascendax

Raza ocupante: Elfos y Elfos Oscuros

Rey (Elfos): Astrosis Ryndel

Rey Demonio (Elfo Oscuro): Drain

Trargonnnon

Party Member: Leech Trargonnnon

Clase: Healer

Character - Leech

Edad: 150 años

Procedencia: Princesa de Ascendax

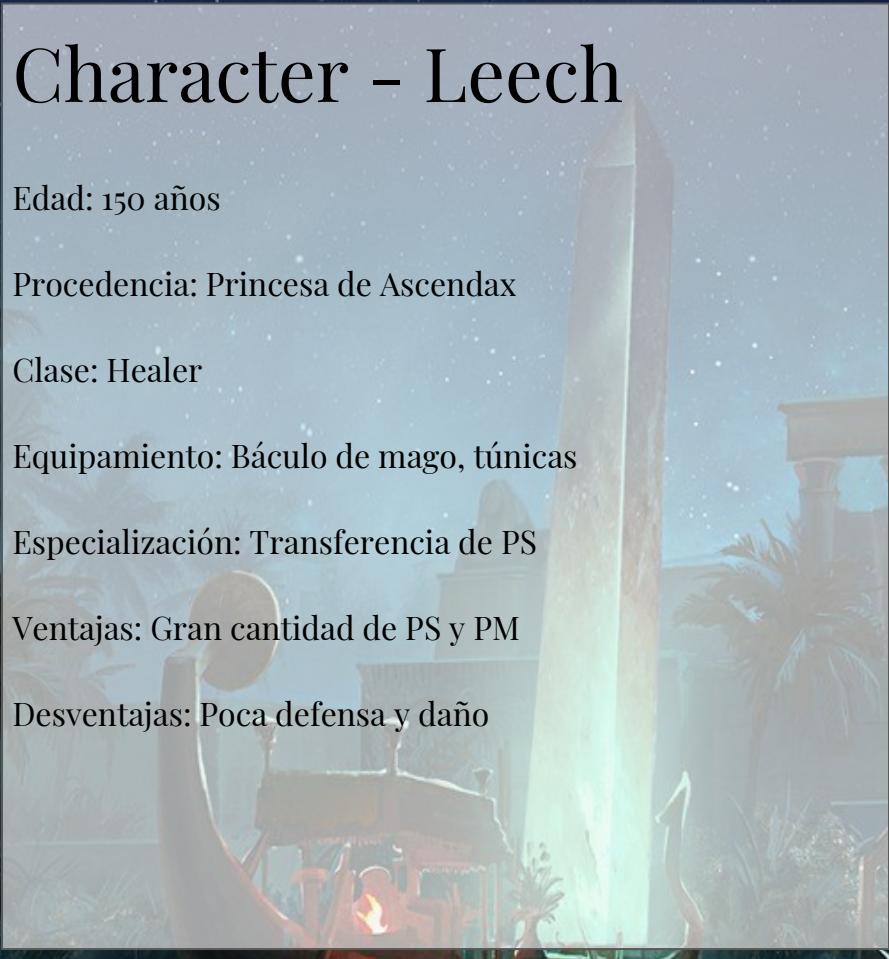
Clase: Healer

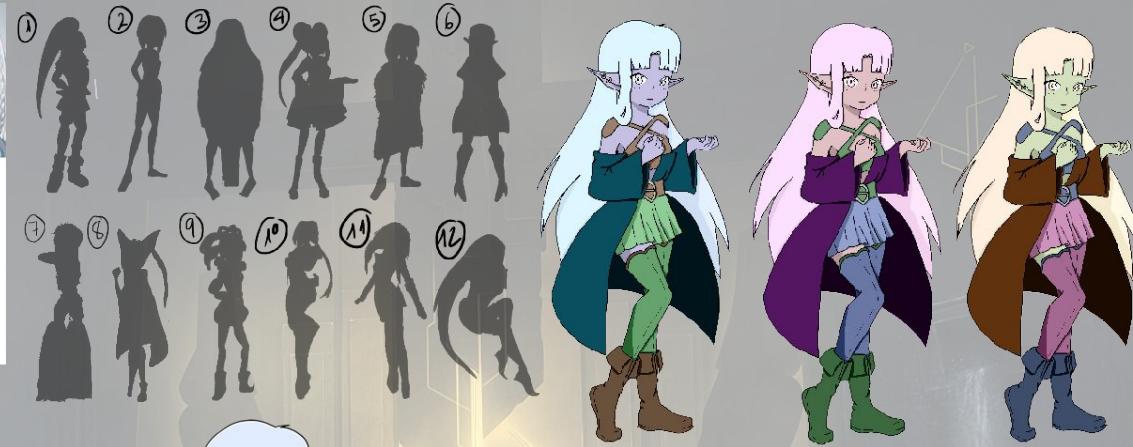
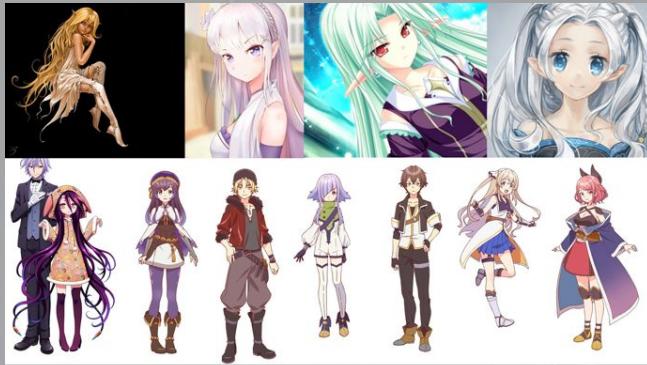
Equipamiento: Báculo de mago, túnicas

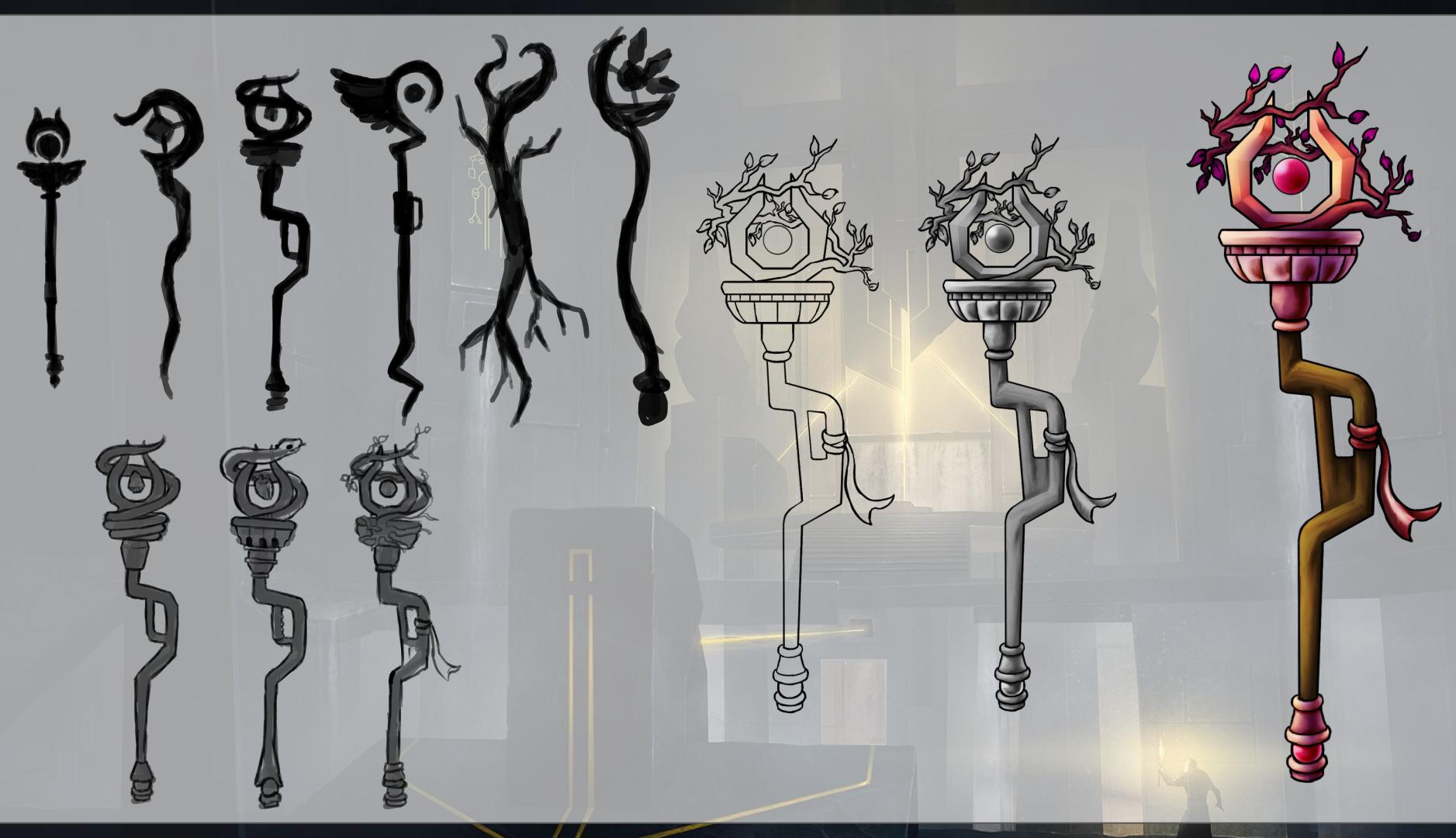
Especialización: Transferencia de PS

Ventajas: Gran cantidad de PS y PM

Desventajas: Poca defensa y daño







Character - Drain

Edad: 353 años

Procedencia: Rey de Ascendax

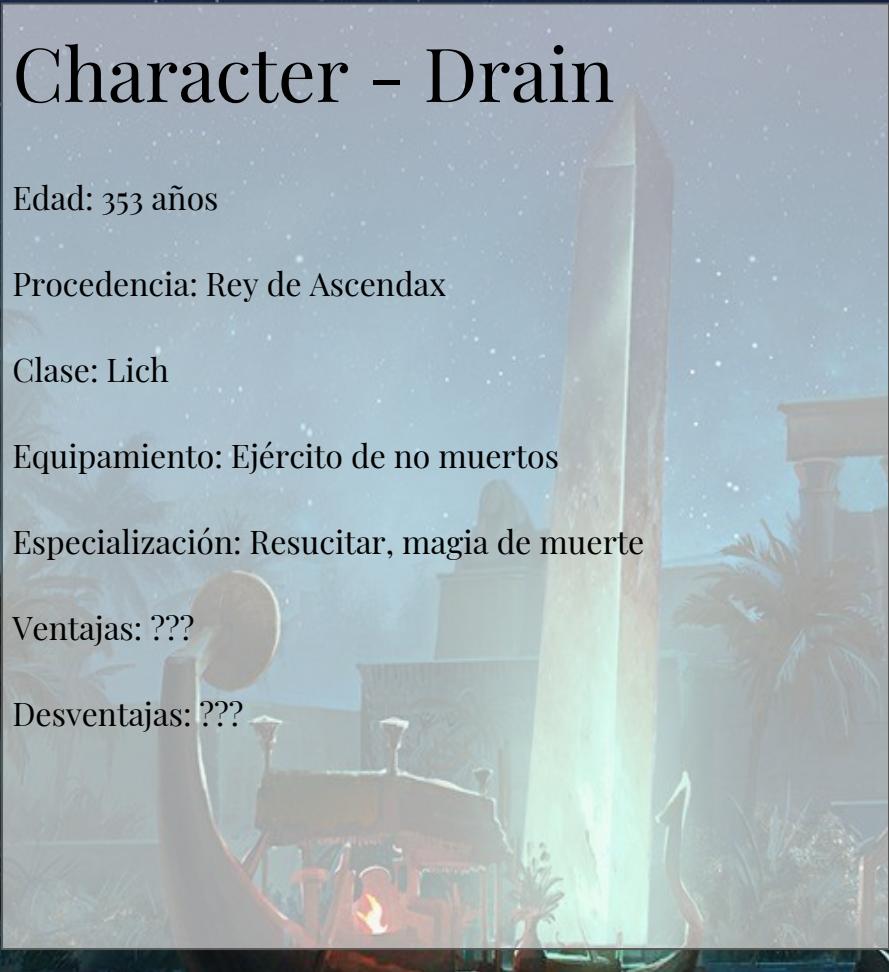
Clase: Lich

Equipamiento: Ejército de no muertos

Especialización: Resucitar, magia de muerte

Ventajas: ???

Desventajas: ???

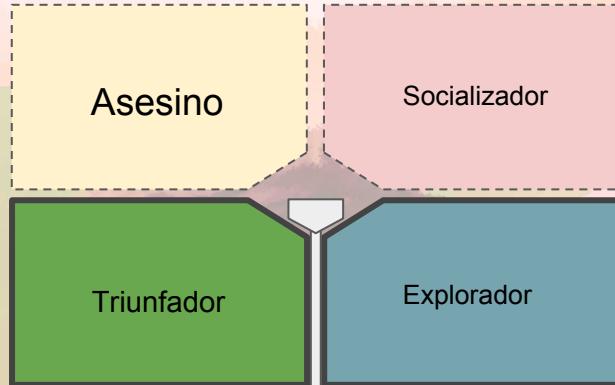




Tipos de diversión

- Narrativa: personajes interesantes con historias complejas
- Fantasía: por lo mismo que lo anterior
- Reto: El juego es de estrategia es necesario pensar
- Avance: Los personajes suben de nivel, obtienen equipamiento y aprenden habilidades
- Causar daño: Enfrentas enemigos de todo tipo con intención de matarlos
- Razonamiento espacial: sistema de áreas de combate
- Encontrar Atajos: El sistema de combate permite una variedad de estrategias
- Triunfo| Fiero: Vencer un enemigo fuerte.
- Triunfo| Kvell: Excitacion de una estrategia eficaz y eficiente.

Tipos de jugadores



- Triunfador: El juego supone un reto para este tipo de jugador por la necesidad de formular estrategias par tratar con la variación de formaciones que encontramos en cada enfrentamiento.
- Explorador: Hay varios logros y coleccionables y objetos en cofres esparcidos por el mapa que harán que este tipo de jugador este entretenido colecciónando todos.

Aspectos básicos del juego en su Gameplay

Retroalimentaciones

- Refuerzo positivo

Tus personajes reciben experiencia en vencer a un enemigo haciendo que pueden subir de nivel y hacerse más fuertes

- Castigo Positivo

Si matan/dañan a un personaje del jugador se habrá que utilizar una poción de revivir/curación que son objetos que se haya que comprar o encontrar.

Si matan a todos tus personajes te darán un game over y volverás a una parte anterior del juego.

Recompensas

- Para llegar al final de una zona te recompensa con un avance en el juego para llegar a nuevos áreas y contenidos.
- Una victoria en una batalla te recompensa con recursos como oro y objetos además nuevos poderes a tus personajes por medio del subir de nivel que se hace a partir de la subida de puntos de experiencia.
- Para mantener el interés hay una mejora de recompensas en avanzar al juego, recibirás mayor cantidad de puntos de experiencia, más oro y nuevos objetos mejores.

Flow y Microflow

Flow

- El jugador se mantiene en Flow durante las batallas por medio del sistema de este que se basa en concentración del jugador para formular una estrategia apta para cumplir con las condiciones de victoria de forma eficaz. Esto va dirigido al tipo de jugador triunfador.
- Se puede siempre acceder tu objetivo actual en la parte de “quest” en el menú de juego.
- El juego da feedback visual en forma de información como los barras de vida y auditiva en forma de efectos de sonidos que acompañan los ataques indicando si ha fallado el ataque o si fue golpe crítico.
- Los menús dan información clara y concisa con presentación simple y legible.
- Al largo del juego se irá aumentando la dificultad con más enemigos por batalla de mayor nivel y distribuido en formaciones más complejas.
- Para el tipo de jugador explorador se puede navegar por la overworld y encontrar objetos fuera del camino lineal.

Microflow

- Momentos de microflow se encuentra mayoritariamente durante los bosses que tienen su música diferente a una batalla normal para indicar contraste, serán más fuertes y sacarán más utilidad de los mecanicas en forma de buffs, nerfs y otros.
- También se pueden encontrar encuentros con enemigos que no son bosses pero son de un nivel mayor a la mayoría que encuentras.

Sistemas

- **Sistema de combate:**
 - **Sistema de formación:** Los personajes están esparcidos en una formación de casillas por el campo de batalla.
 - **Sistema de turnos:** Los personajes toman sus acciones cuando sea su turno indicado por una barra de energía que se va llenando con una velocidad dependiendo de la velocidad del personaje.
 - **Sistema de Stats:** Todos personajes tiene stats asignados que afectan su rendimiento dentro del combate.
 - **Sistema de Magia:** Ciertos ataques requieren y consumen puntos de magia.
- **Sistema de progresión de los personajes:** Personajes reciben puntos de experiencia y suben de nivel aumentando stats y haciendo que aprenden nuevos ataques.
- **Sistema de inventario:** Se puede colecciónar objetos y usarse con efectos diversos, cada objeto tiene su propia entrada dentro del inventario. Se puede acceder desde el Game Menu para mirarlos, utilizarlos y equiparlos.

Sistemas

- **Sistema de Equipamientos:** A los personajes jugables se pueden asignar objetos de equipamiento que incrementan ciertos stats.
- **Sistema de diálogo:** Cuando se interactúa con un NPC o durante una cutscene se desplegará una caja de diálogo con el nombre del hablante encima representaciones visuales en forma de “mugshots” de los personajes que intervengan en la conversación, en momentos se dara una opcion para elegir una respuesta/sentencia u otra que afectará cómo progresará la resta de la interacción.
- **Sistema de mercadeo:** Ciertos NPCs tienen un sistema de tiendas donde puedes comprar ciertos objetos o vender los que tienes.
- **Sistema de quests:** Cuando interactúas con un NPC alguno te pedirá un favor (un quest), estos se pueden acumular y puedes manejarlos en la parte de quests en el game menú donde encontrarás la información de la quest: Nombre, Descripción, Objetivo y cliente.

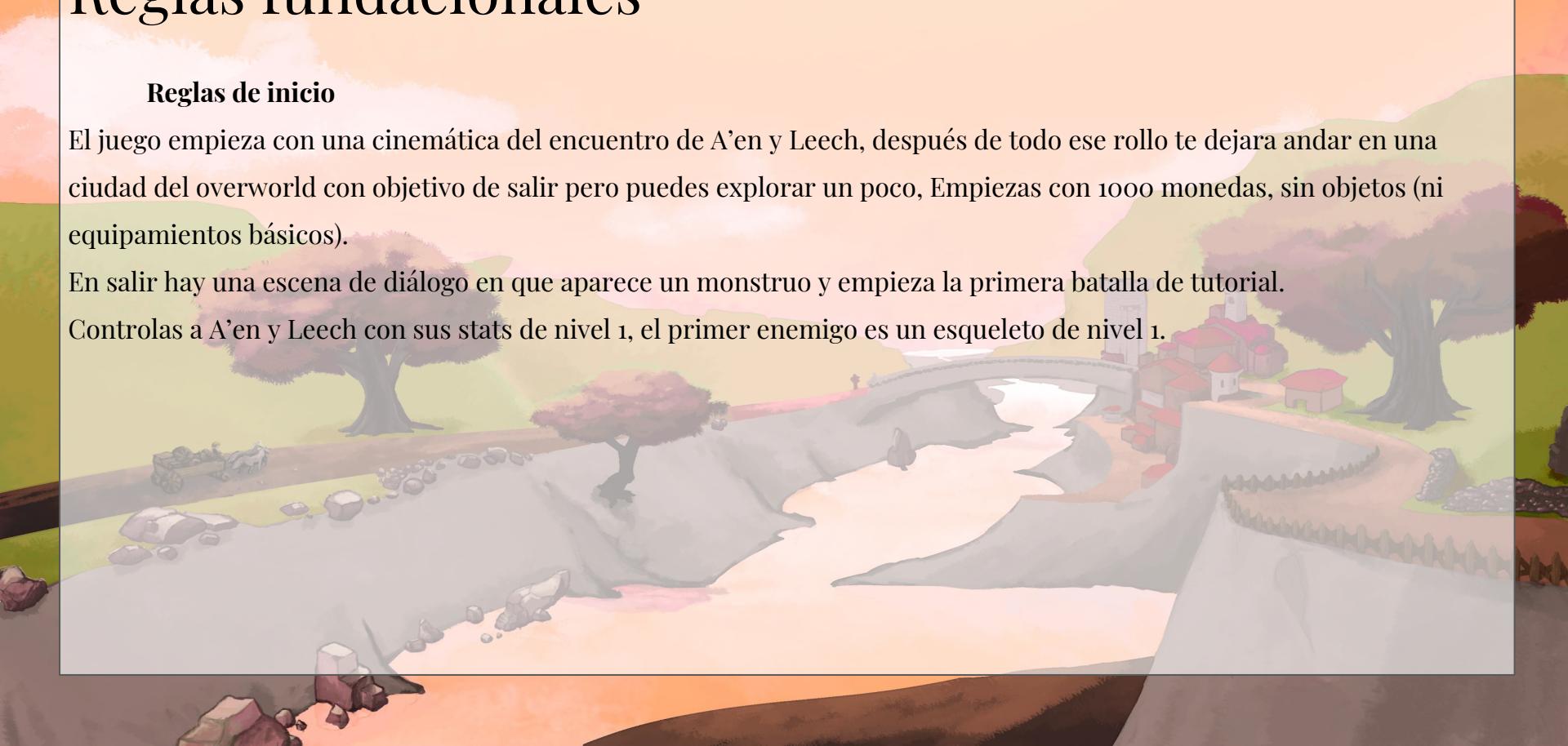
Reglas fundacionales

Reglas de inicio

El juego empieza con una cinemática del encuentro de A'en y Leech, después de todo ese rollo te dejará andar en una ciudad del overworld con objetivo de salir pero puedes explorar un poco, Empiezas con 1000 monedas, sin objetos (ni equipamientos básicos).

En salir hay una escena de diálogo en que aparece un monstruo y empieza la primera batalla de tutorial.

Controlas a A'en y Leech con sus stats de nivel 1, el primer enemigo es un esqueleto de nivel 1.



Reglas fundacionales

Reglas de progresión

A medida de que el jugador vaya progresando por el juego recibirá nuevos personajes jugables para su equipo, y todos irán subiendo de nivel que hace que suben sus estadísticas y aprenderán nuevos ataques y con el dinero que se va ganando podrá comprar más objetos y equipamiento más caro y fuerte. También podrá visitar más ciudades con más quests, tiendas etc.

Según la zona los enemigos serán más fuertes y más difícil, básicamente como más progresas en el juego tendrás acceso a zonas más difíciles.

El jugador irá avanzando en la narrativa adicional a medida que vaya obteniendo los colecciónables del juego

Reglas fundacionales

Reglas de finalización

Finalices una batalla o encuentro por medio de matar a todos los enemigos, con una victoria, huyes de la batalla (neutral) o todos tus personajes se quedan inconscientes (Game Over)

Finalices un “nivel” o área/dungeon cuando llegas al final de este y finalices con una victoria la batalla del boss.

El juego finaliza cuando finalices la batalla con el boss final por medio de una victoria en el dungeon final.

El efecto de un Game Over es que vuelves a donde habías guardado últimamente.

Cuando complete los coleccionables tendrá un final alternativo.

Reglas fundacionales

Reglas constitutivas

-Cuando te encuentras un nuevo personaje principal en la historia se te une al equipo.

-Si dejas que un aliado se queda inconsciente no podrás utilizarlo hasta utilizar un objeto de revivir. O acabar la batalla en cuyo caso tendrá 1Ps.

-Cuando un personaje sube de nivel sus estadísticas incrementan y a veces aprende nuevos ataques.

-Si hablas con los npcs pueden darte información, quests y/o objetos.

-Ganar una batalla recibes puntos de experiencia, oro y objetos.

-Al declinar una misión podrás aceptarla en cualquier momento futuro

Reglas fundamentales

Reglas implícitas

- Si un personaje le falta suficientes puntos de mana no puede utilizar magia.
- Si un personaje pierda todos sus puntos de vida se queda inconsciente e incapaz de hacer nada.
- Recibir suficientes puntos de experiencia significa subir de nivel

Condiciones de victoria

- Derrotar cada enemigo en una batalla
- Derrotar al jefe de una zona
- Sobrevivir cierto número de turnos

Definición de objetivos

- Desbloquear nuevas zonas del juego.
- Vencer enemigos.
- Vencer jefes de zonas.
- Obtener objetos al explorar las zonas y al vencer enemigos.
- Mejorar niveles y equipamiento de los personajes.
- Completar quests.
- Vencer al boss final.

3C: Character

A'en

Habilidades: Ataque con espada, Parry ,Pyro, Aegis.

Armas e items: Espadón, tomo de piromancia, poción de vida, Cadena del destino

NPC: No

Nivel: 1

- Max HP: 100 hp
- Max MP: 50 mp
- Attack: 10
- Defense: 10
- Resistance: 7
- Speed: 5

3C: Character

Leech

Habilidades: Ataque mágico, proyectil mágico, Curar a otro, Autocura

Armas e items: Bastón mágico, Túnica de mago, Cadena del destino

NPC: NPC overworld, jugable modo batalla

Nivel: 1

- Max HP: 130 hp
- Max MP: 75 mp
- Attack: 7
- Defense: 7
- Resistance: 5
- Speed: 5

3C: Character

Fenia

Descripción: Humano-lobo, Mujer, asesina, usa garras

Habilidades: Arte marcial, Ataques rápidos

Armas e ítems: Sin equipamiento

NPC: NPC overworld, jugable modo batalla

Nivel: 5

- Max HP: 300 hp
- Max MP: 350 mp
- Attack: 50
- Defense: 25
- Resistance: 25
- Speed: 50

3C: Camera

Vista: Isométrica

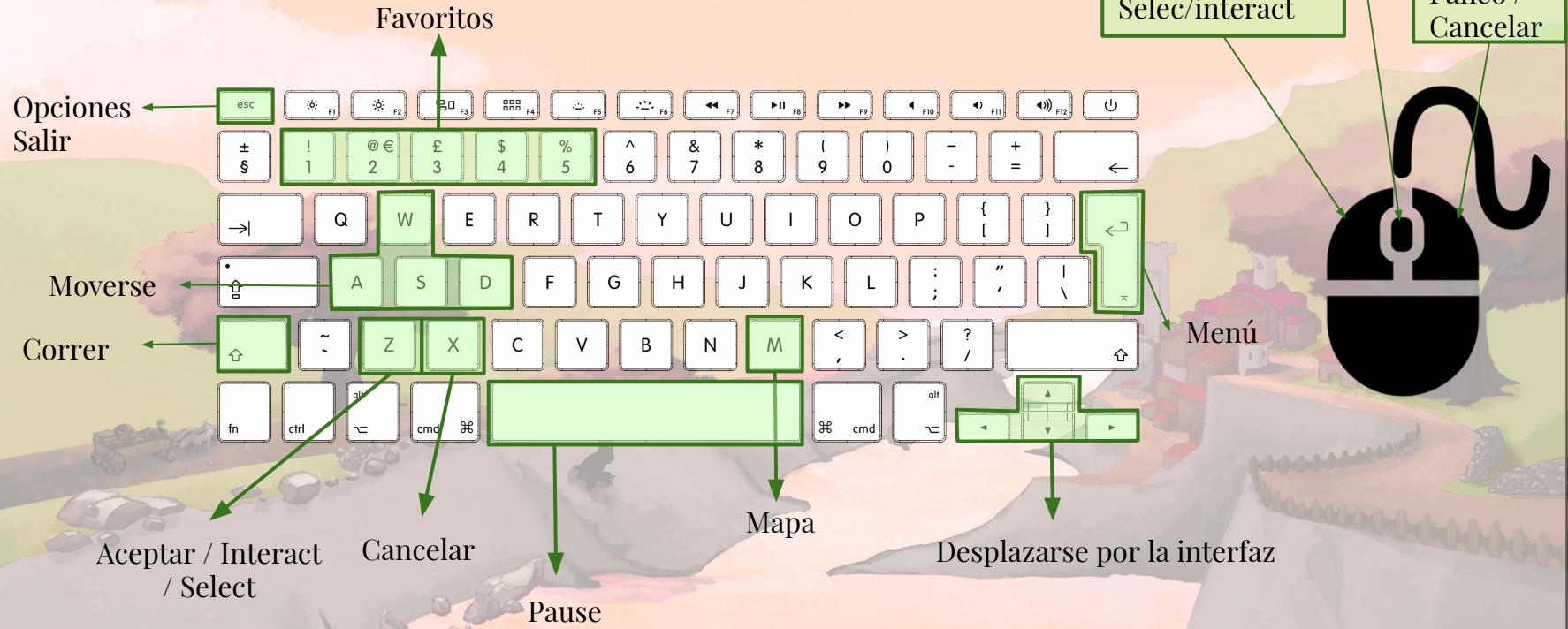
En el mundo abierto la cámara se centra en el protagonista a cierta distancia de él que prioriza el entorno. será dinámica ,pivotable y tendrá zoom

En conversaciones adopta un ángulo más bajo y cercano a los personajes

En el combate la cámara adopta un movimiento más activo, en el que hace zoom al personaje que va a atacar y vibra cuando se inflige daño. También se podrá rotar



3C: Control



Enemigos

Slime

Descripción: Blandito, toda gama de colores

Habilidades: Placaje, babear

Armas e ítems: Jugo de slime

Nivel: 1 a 10

- Max HP: 30 - 85hp
- Max MP: 0 mp
- Attack: 10 - 40
- Defense: 0 - 20
- Resistance: 5 - 30
- Speed: 5 - 10

Enemigos

Squelital

Descripción: No muerto resucitado

Habilidades: Depende el arma (Arco, baculo, Espada)

Armas e ítems: Oro, (Arco, baculo, Espada), armadura

Nivel: 5 a 20

- Max HP: 80 - 300hp
- Max MP: 0 - 200 mp
- Attack: 30- 100
- Defense: 30- 100
- Resistance: 30- 100
- Speed: 30- 100

Enemigos

Drain (Final Boss)

Habilidades: Spawn undead (Genera de 1 a 4 esqueletos en la casilla adyacente), death magic (probabilidad de matar al instante)

Armas e ítems: ???

Nivel: 30

- Max HP: 5000 hp
- Max MP: 5000 mp
- Attack: 100
- Defense: 100
- Resistance: 255
- Speed: 75

Definición de elementos jugables

Items

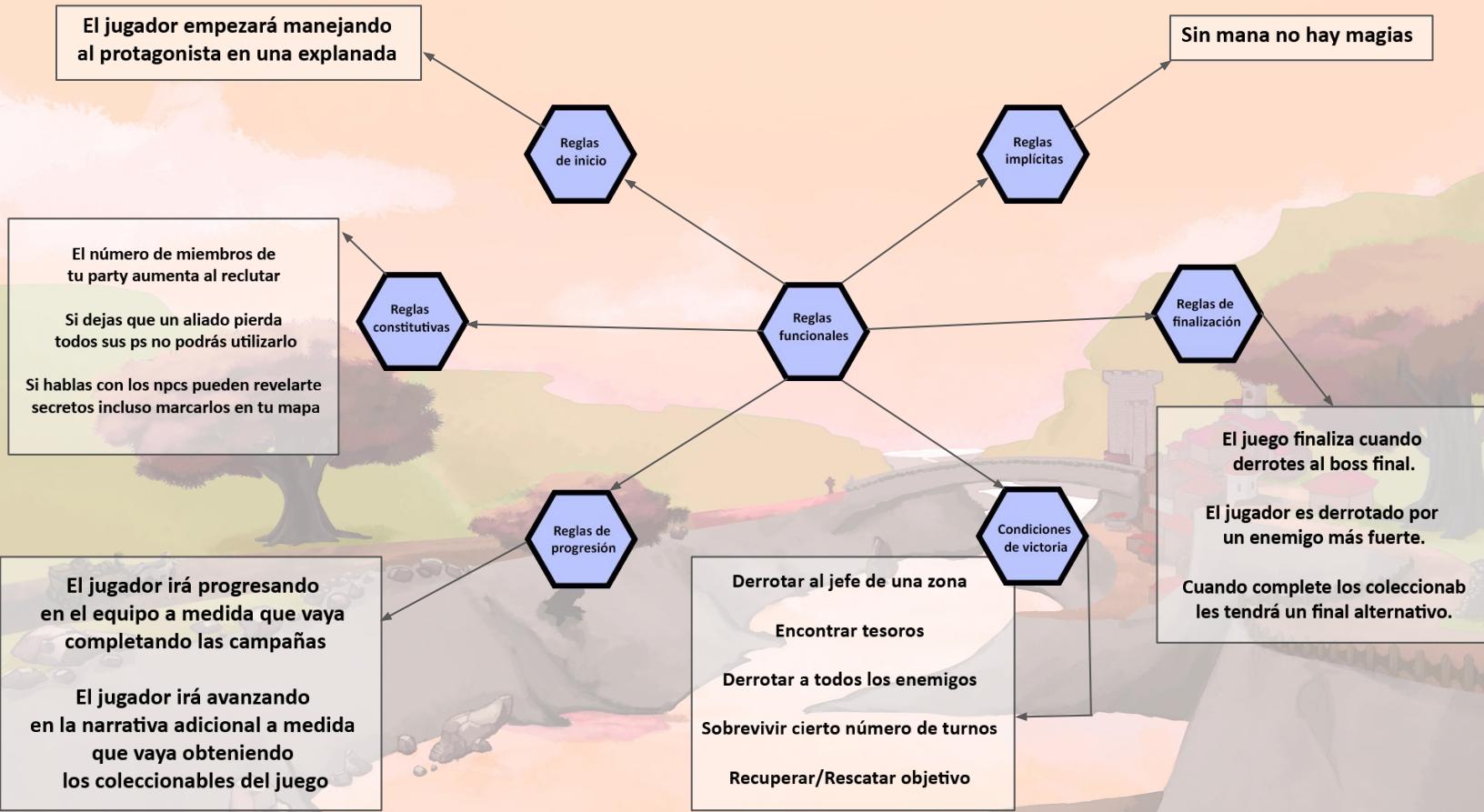
- **Energy Bread:** Cura 75 puntos de vida
- **Magic Potion:** Cura 50 puntos de magia.
- **Life Flower:** Cura un personaje con 50% de sus máximos puntos de vida y le revive si está inconsciente.

Equipment

- Elite Sword:
 - Effect: Attack +20.
 - Type: Sword.
- Fall of Autumn Staff:
 - Effect: MP +15, Attack +5.
 - Type: Staff.

Retroalimentación

- Refuerzo Positivo
 - Tus personajes reciben experiencia en vencer a un enemigo haciendo que pueden subir de nivel y hacerse más fuertes
- Castigo Positivo
 - Si matan/dañan a un personaje del jugador se habrá que utilizar una poción de revivir/curación que son objetos que se haya que comprar o encontrar.
 - Si matan a todos tus personajes te darán un game over y volverás a una parte anterior del juego.



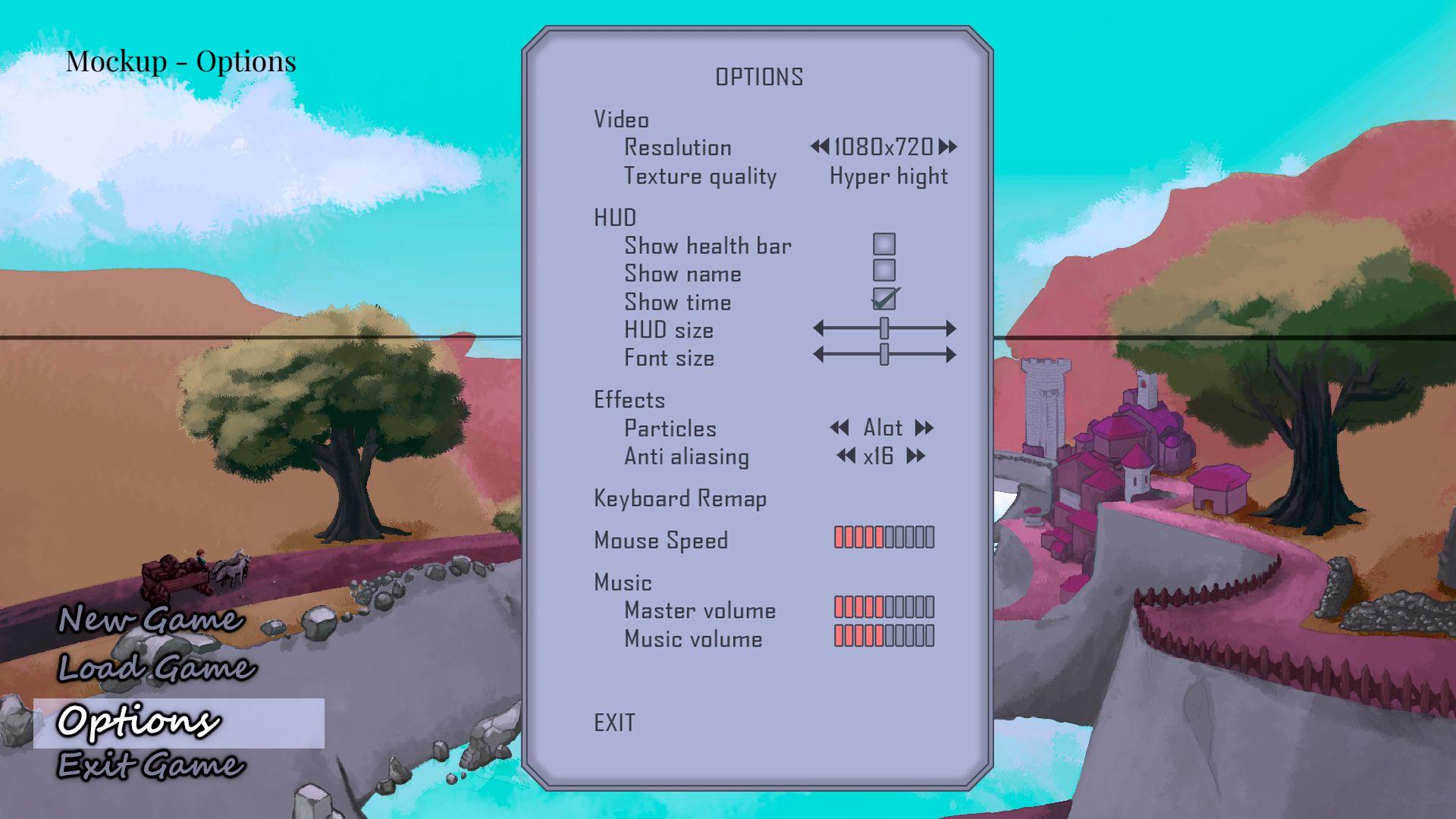
Mockup - Title

FANTASTIC MISADVENTURES

1

New Game
Load Game
Options
Exit Game

Mockup - Options



Mockup - Overworld

1 2 3 4 5



A'En
HP 45020 / 45020
MP 700 / 700
Lv: 99

Leech
HP 54900 / 54900
MP 922 / 922
Lv: 99

Fenia
HP 40158 / 40158
MP 540 / 540
Lv: 99

???
HP 39022 / 39022
MP 652 / 652
Lv: 99



Mockup - Combat

1 2 3 4 5

It's a group of enemies



► Attack
Magic
Item
Move
Guard
Run

HP: 45020 / 45020
MP: 700 / 700
A'En Lv: 99

WAIT

HP: 54900 / 54900
MP: 922 / 922
Leech Lv: 99

WAIT

HP: 40158 / 40158
MP: 540 / 540
Fenia Lv: 99

WAIT

HP: 39022 / 39022
MP: 652 / 652
??? Lv: 99



Tomas de decisiones

- La formación estratégica que el jugador elige es una toma de decisión en sí mismo.
- Ya que estamos con las batallas, cada acción que elige durante el turno de un personaje que controla es una toma de decisión, ¿Ataca, a quien? ¿Defiende? ¿Utiliza un objeto, cual? ¿Se mueve de casilla, a donde? ¿huye? Todos son decisiones que el jugador tomará repetidamente al largo del juego. De ellos dependerá el resultado de los batallas, ¿Victoria o derrota?
- También hay decisiones más indirectas que no se toman por medio de un menú, el jugador puede decidir farmear para subir más de nivel, puede decidir a dónde ir , en el camino para llegar al siguiente boss o en otra dirección para explorar y buscar objetos y beneficios extras.
- Además hay decisiones en interacciones con NPCs, de cosas más comunes como hablar con un NPC hasta elegir la respuesta a un diálogo para, por ejemplo, aceptar un quest. Finalmente, en las tiendas el jugador decide qué comprar y/o vender y puede decidir cómo y cuando utiliza estos objetos en el menú de juego.

Definición de Mecánicas

Stats que tienen Los personajes:

- **Puntos de Vida:** Máximos puntos de vida del personaje, en llegar a 0, se vuelve inconsciente.
- **Puntos de Magia:** Puntos máximo de magia, cada habilidad mágica sustrae cierta cantidad de puntos de magia en utilizarse, si no quedan suficientes puntos de magia el hechizo no se podrá lanzar.
- **Ataque:** En combinación con los puntos de fuerza del ataque que se utiliza indica cuánto potencial de daño tendrá un ataque. Se utiliza tanto para determinar fuerza de ataque físico como mágico.
- **Defensa:** La defensa sustrae del potencial de ataques físicos del oponente para el daño final que recibirá uno en ser atacado.
- **Resistencia:** Resistencia sustrae del potencial de ataques mágicos del oponente para el daño final que recibirá uno en ser atacado.
- **Velocidad:** Indicará el orden de turnos, si es 40% mayor al que recibe su turno como último, recibirá un segundo turno antes del último.

Definición de Mecánicas

En el “overworld” controlarás al protagonista , que se puede mover en 8 direcciones (horizontal, vertical y los diagonales), estos direcciones funcionan en sentido de la vista de la cámara. Con estos navegaras el entorno, cuando llegas a ciertos puntos del mapa habrá un cambio de escena.

Podrás interactuar con NPCs por medida del botón de interactuar, estos tendrán un simple sistema de diálogo en la cual aparece una caja en la interfaz con el diálogo.

También se podrá obtener objetos después de hablar con un NPC.

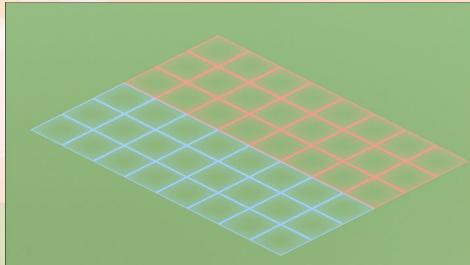
Ciertos NPCs serán tiendas que tienen un menú de comprar y vender objetos, para esto hay una moneda en forma de oro.

Otra manera de obtener objetos y oro es a medida de encontrarlos esparcidos en el mundo (en un cofre o otra cosa), además de la obvia manera de conseguirlos como recompensa de una batalla.

Habrá un tipo de sistema de quests con objetivos para ir cumpliendo que puede ser obtener objetos, hablar con alguien o luchar con un enemigo un enemigo.

En los mapas de aldeas generalmente no hay encuentros pero en varios mapas sí que habrán encuentros aleatorios al navegar el mapa (el porcentaje de oportunidad de encuentro cada cierta distancia movido irá aumentando lentamente si el jugador lleva mucha distancia desde el último encuentro, empezará a 0% y de allí va subiendo) también habrán eventos en que encontrarás en el overworld un NPC enemigo que puede ser un grupo de enemigos no aleatorios o un jefe.

Definición de Mecánicas



El sistema de batalla consiste en un campo con casillas como un RPG estratégico, la mitad de estas casillas es el campo enemigo y la otra mitad el campo del jugador. El campo total es de 8x6 casillas.

Los ataques tienen cada uno un patrón de casillas asignado, este patrón indica que grupo de casillas el ataque afectará, Por ejemplo un patrón de dos casillas horizontales separados por una casilla. El patrón puede ser uno fijo(siempre dará exactamente a los mismas casillas) o una dinámica (el jugador puede indicar qué grupo de casillas sean afectados por el patrón).

El jugador, tanto fuera del combate en un menú de party, como durante una batalla puede modificar las posiciones de sus personajes dentro del campo de batalla, para ajustarse mejora los patrones de los ataques del enemigo a cual se enfrenta.

Aunque si lo hace en el combate será visto como un uso de turno (esto se puede cambiar si resulta hacer se ve que cambio de formación es visto como un desperdicio de turno) y solo podrá mover al personaje activo en ese momento.

Definición de Mecánicas

Los ataques también tienen oportunidad de fallar o dar golpe crítico, Por regla general a medida que más casillas afecta el patrón de un ataque su oportunidad de fallar será más alta para prevenir que el jugador se queda con solo utilizar ataques con áreas de efecto muy grandes.

Los ataques no solo tendrán un patrón asignado, cada una tiene una fuerza, en el caso de magia un gasto de puntos mágicos y en algunos casos un efecto especial como subir un stat suyo o bajar el de un enemigo (Stats que se pueden afectar son: Ataque, Defensa y velocidad) y también estados alterados como envenenamiento y silenciado:



- **Subida (Buff) de stat propio**

Afecta ataque, defensa o velocidad. 3 Niveles: multiplicado por 1.45, 1.75 o 2.0.



- **Bajada (Nerf) de stat enemigo**

Afecta ataque, defensa o velocidad. 3 Niveles: multiplicado por 0.1, 0.25 o 0.5.



Definición de Mecánicas

- Buff de efectos

- Arma de fuego/hielo/electrico: Infinge daño adicional por el elemento correspondiente de un 20 a 70%, infinge con 10 a 40% un estado alterado según el elemento (enemigos débiles al elemento en cuestión reciben más daño o posibilidad)
- Hemorragia: Al tercer ataque consecutivo el daño se duplica y aumenta la probabilidad de causar veneno al objetivo
- Arma mágica: Daño adicional mágico a los ataques físicos
- Excalibur: Los ataques mágicos infligen daño físico adicional
- Sacrificio: Absorbe el daño causado a un aliado y lo reduce
- Escudo de mana: un 80% del daño es infligido al maná en vez de a la vida
- Ojo de halcón: Aumenta la precisión y la posibilidad de penetrar armadura
- Movimiento rápido: intercambio de casillas ya no consume el turno ?¿?¿??
- Francotirador: La posibilidad de atacar a objetivos alejados aumenta

Definición de Mecánicas

- Debuffs / Estados alterados

- **Inconsciente:** Recibido en quedar sin puntos de vida Personaje se queda incapaz de hacer cualquier cosa.
- **Veneno:** sustrae un 10% de los máximos puntos de vida de su vida actual a final de cada turno.
- **Silenciado:** No puede utilizar ataques de magia.
- **Robo:** Imposible usar objetos
- **Atado:** Imposible usar ataques de tipo físico
- **Quemado:** Pérdida de vida por turno -50% al ataque
- **Paralizado:** Perdida de mana por turno -50% a la velocidad
- **Helado:** imposible moverse -50% a la defensa
- **Sueño:** El personaje no puede atacar ese turno. Se anula al recibir daño. Avanza a dormido
- **Dormido:** Ataque y defensa imposibles, el personaje recibirá el doble de un daño crítico (si critico = 250% daño, crítico dormido 500% daño), Se anula al recibir daño.
- **Tóxico:** Pérdida de un 25% puntos de vida máximos, Perdida de mana por turno, -25% Ataque, defensa y velocidad, Imposible cambiar de posición si el objetivo muere extiende el tóxico.
- **Deshabilitado:** Bloquea una opción del menú
- **Etéreo:** Inhabilita a un personaje (no puede usarse ni recibir daño)

Definición de Mecánicas

En resumen, los ataques pueden tener:

- Puntos de fuerza
- Gasto de puntos de magia
- Patrón de casillas
- Buffs y debuffs
- Estados alterados

Un personaje que se pone inconsciente pierda todos los buffs, nerfs y estados alterados.

La manera como funciona el sistema de turnos es que hay una barra de energía que se va llenando con el tiempo y cuando la barra de un personaje se llena se paran todos los barras de energía hasta que el jugador haya seleccionado que acción llevará a cabo ese personaje partiendo del menú de acciones los enemigos en llegar su turno lanzan su ataque o otra acción de inmediato basado en la IA.

Definición de Mecánicas

Los acciones que un personaje puede tomar son:

- Attack: Ataque(s) en melee que no utiliza puntos de magia. Afectada por la “Defense” del enemigo.
- Magic: Ataques mágicos que requieren y consumen puntos de magia para utilizarlos. Afectados por la “Resistance” del enemigo.
- Defend: Defenderse hasta su próximo turno para que qualsevol ataque que le lanza el enemigo tendrá menos efecto.
- Move: Cambiar su lugar en la formación del equipo.
- Item: Utilizar un objeto como una poción.
- Run: Intentar huir de la batalla.

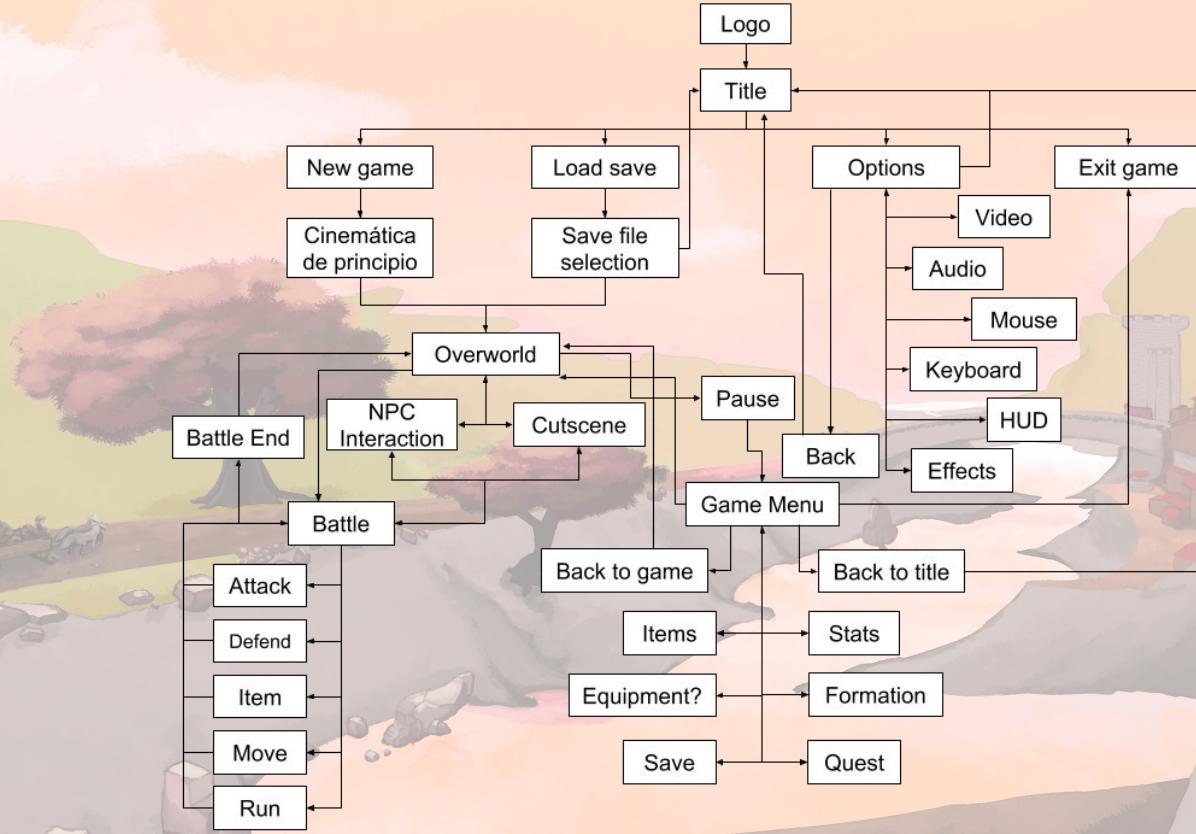
Definición de Mecánicas

Una batalla acaba cuando todos los personajes enemigos son vencidos o cuando llegas a un Game Over por medio de que todos tus personajes se quedan inconscientes.

En caso de que la batalla acaba con la victoria del jugador, recibirá una cierta cantidad de oro, en algunos casos una posibilidad de obtener un objeto (o en el caso de jefes sería un 100% ya que no se podrá repetir) y puntos de experiencia dependiendo de qué enemigos, cuántos y quin nivel tenían.

En llegar a los puntos de experiencia minimo para subir de nivel un personaje subirá y recibirá mejoras a sus stats y dependiendo de qué nivel aprenderá un nuevo ataque. Los puntos de experiencia necesarias para subir de nivel aumentarán a medida de que el nivel sea más alto, junto con el aumento de puntos de experiencia recibidos por vencer monstruos más fuerte esto se balancea para que a fin de subir de nivel el jugador vaya a por monstruos más fuertes e ignora los más débiles.

Game Flow



Definición de Objetivos del proyecto

- Puntos fuertes
 - Mezcla estrategia y rpg con movimientos por el mapa y habilidades con efectos interesantes
- ¿Porque es especial?
 - Es un juego basado en posiciones y combinación de estrategias
- ¿En qué se diferencia con otros del mercado?
 - Da un giro inusual y poco común al sistema de batalla típico de los RPGs por turnos que hace que la experiencia de jugarla sea fresca y única.
- ¿Qué podemos aportar para que destaque sobre la competencia?
 - Jugabilidad interesante que deja que el jugador pueda formular estrategias de los cuales se puede sentir orgulloso de ponerlas en práctica y conseguir la victoria.

El objetivo del juego es tener una jugabilidad estratégica que da sensación de triunfo al jugador por pasarlo

Audio

- Definición de sonido y músicas que utilizamos en el juego:

En el caso de los menús usaremos una melodía agradable, de la época, estilo baile medieval. Al entrar en el juego el tono de la música pasa a ser un poco más de fondo, con música tipo rpg, pero cuando llegamos al momento de una batalla cercana la música pasa a tenebrosa, un ejemplo es la música de este [video](#) pero sin darle mucho volumen, solo de fondo para dar sensación de que algo malo va a pasar. Al entrar en batalla sonará una música que estimule al jugador dentro de la confrontación, un muy buen ejemplo es la música que suena en darksiders 2 en la pelea del “guardian boss”.

Para los sonidos del juego se usarán varias plataformas de audio gratuito, grabaciones caseras y material ya acumulado a lo largo del curso. La mayoría de los sonidos serán retocados para que todos queden bien ambientados dentro del juego. El juego tendrá sonidos bastante explícitos pero retros para representar bien la dureza de los ataques, por ejemplo un ataque suave de espada sonara menos dañino que un ataque cargado. En el caso de los ataques de magia tendrán más duración, volumen y espectacularidad dependiendo de cuan poderosos sean.

Audio

Menús:

- Menú de inicio:
- Sonidos de interfaz:
- Cambio de botón
- Pulsación de botón
- Cancelar

Música de fondo:

- Menú de pausa:
- Sonidos de interfaz:
- Cambio de botón
- Pulsación de botón
- Cancelar

Audio

Sonidos de personajes:

A'en: Ataque con espada, Parry ,Pyro, Aegis.

Armas e items: Espadón, tomo de piromancia, poción de vida, Cadena del destino

Gritos y onomatopeyas de ataque y de recepción de ataques

Leech: Ataque mágico, proyectil mágico, Curar a otro, Autocura.

Armas e items: Bastón mágico, Túnica de mago, Cadena del destino

Gritos y onomatopeyas de ataque y de recepción de ataques

Fenia (por desarrollar)

Drain (por desarrollar)

Esbirro ???