

Wish
Bandit



FANTASTIC MISADVENTURES

1

The title is presented within a large, stylized house-shaped frame. The roofline features a chimney with the number '1' on it. The main title 'FANTASTIC MISADVENTURES' is written in bold, gold-colored letters. The word 'FANTASTIC' is stacked above 'MISADVENTURES'. A gold infinity symbol is positioned at the bottom left corner of the frame.



Presentación

FANTASTIC MISADVENTURES es un emocionante juego de estrategia creado por la joven empresa WISH BOUNDARY. Con sólo un año de andadura, ésta dinámica empresa está integrada por tres jóvenes atrevidos diseñadores amantes de los juegos de rol.

DION | nuestro programador

DAVID | nuestro artista

MIREIA | nuestra game designer



Licha del juego

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



Público objetivo

Fantastic Misadventures hará las delicias de jugadores arriesgados y curiosos, ya que constantemente se verán enfrentados a diferentes enemigos con poderes inesperados.

Por otro lado para los jugadores no tan interesados en competir, sino con afán de descubrir lugares nuevos, este juego es la oportunidad perfecta. Descubrirán misteriosos entornos a la vez que completan la historia del juego colecciónando fragmentos de la historia.





arte y narrativa



A'en es un caballero de linaje noble obsesionado con vivir la vida al máximo. Un dia, mientras se reconfortaba con el surtido de bebidas de una posada, una elfa aparece y vierte disimuladamente una misteriosa poción en su jarra. Al beberse la jarra de un trago, se atraganta y accidentalmente le escupe en la cara; ambos son presos del poderoso hechizo que los vincula hasta el fin de los tiempos. Drain, rey de Ascendax, no permitirá que su hija esté vinculada a un humano y buscará arrebatarle la vida cueste lo que cueste dando caza a Aen para deshacer el hechizo.



Resumen general de la historia

El jugador será protagonista de nuestro juego, el caballero A'en. Se trata de un valiente aventurero de linaje noble que decide vivir sus propias aventuras abandonando las comodidades de su castillo natal en Vepolis. A'en descubrió el maravilloso mundo de la magia siendo todavía muy niño en una de sus escapadas fuera del castillo. También domina el arte de la lucha con espada debido a su entrenamiento como heredero al trono de Vepolis.

Nuestro valiente guerrero empieza su andadura con su encuentro casual con Leech, que vierte disimuladamente en su vaso una de sus pócimas experimentales. Este desafortunado primer encuentro termina accidentalmente con los dos personajes hechizados, como veréis en el transcurso de la introducción del juego.

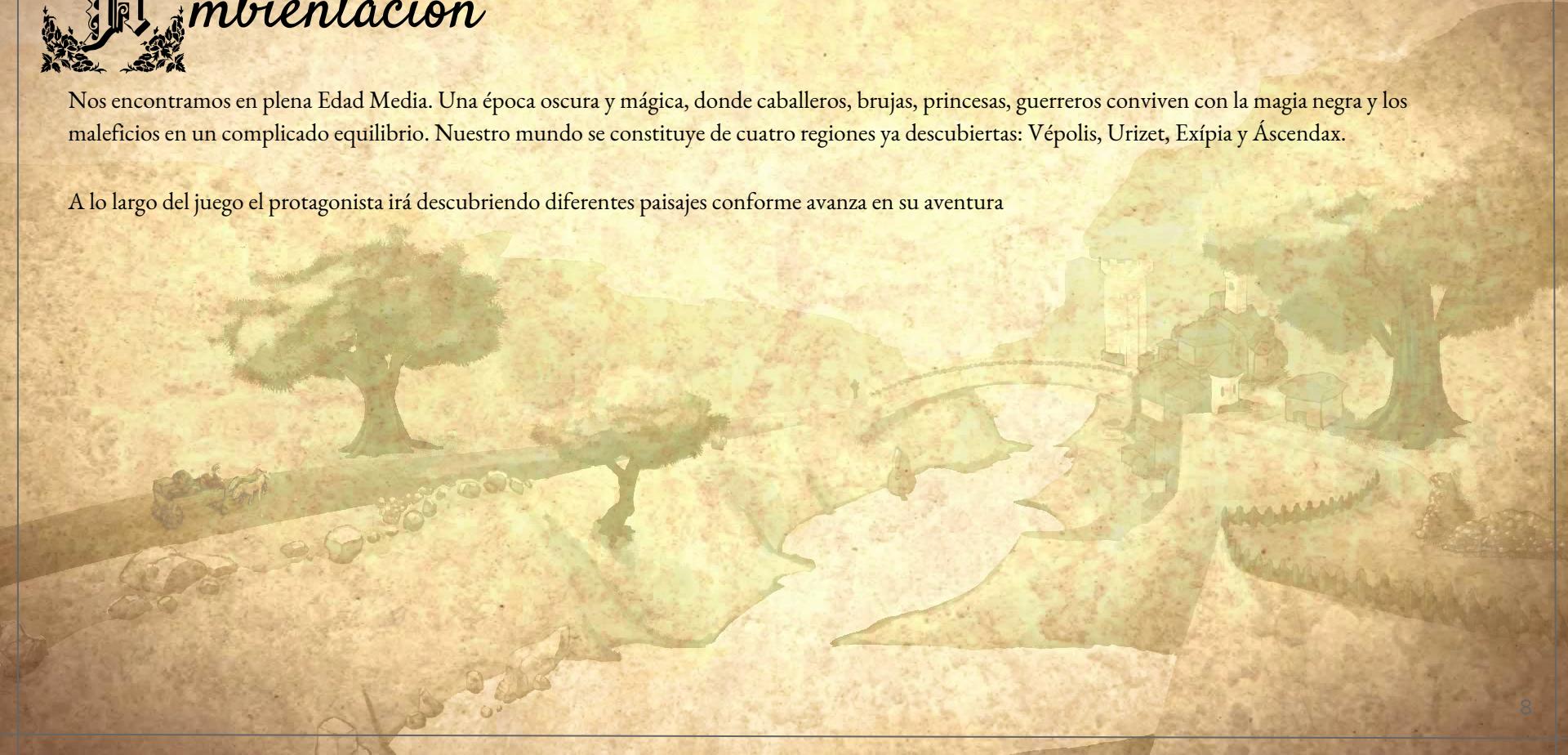
La misión de A'en será seguir con vida, ya que a partir de este momento el padre de Leech le dará caza sin descanso para anular la maldición que le une con su hija.



Ambientación

Nos encontramos en plena Edad Media. Una época oscura y mágica, donde caballeros, brujas, princesas, guerreros conviven con la magia negra y los maleficios en un complicado equilibrio. Nuestro mundo se constituye de cuatro regiones ya descubiertas: Vépolis, Urizet, Exípia y Ascendax.

A lo largo del juego el protagonista irá descubriendo diferentes paisajes conforme avanza en su aventura





El mundo

Vépolis

En región de tonos marrones y verdes encontraremos tanto llanuras como bosques. En ellas podremos hallar fauna y flora típica de Asia Continental. En Vépolis viven civilizaciones que conviven a base de agricultura, ramadería y comercio. Viven en ciudades construidas con piedra y tela.



Exípia

Jungla de tonos verdes y marrones aun que las flores contrastan con el entorno al ser más brillantes.





El mundo

Áscendax

Una población elfica que fue arrasada hasta las cenizas. Caracterizada por sus tonos lilas y azules, hallaremos imponentes montañas y sus profundas cuevas, no encontraremos fauna ni flora. La civilización que habita en estos lares sobrevive a base de los minerales que extraen de la piedra fría y las cortezas de árboles ya muertos.



Urizet

Bosque de tonos verdes y azules con frondosos árboles, hierba e infinitos ríos y lagos. Aunque aquí no encontraremos flores, si encontraremos todo tipo de fauna que solo sabíamos de su existencia por las leyendas de nuestros antepasados.





Los personajes - A'en

Ficha

Edad: 14 años

Procedencia: Vépolis

Clase: Héroe

Equipamiento: Espada y Tomos

Especialización: Ataque





Los personajes - A'en





Los personajes - A'en

Motivaciones

- Por qué está ahí?

A'en es un aventurero, con corazón noble pero le gusta dejarse llevar demasiado, no puede decir que no a una aventura.

- Por qué sucede lo que sucede en el juego?

A'en es el tipo de personas que no se deja un camino por explorar y eso le lleva a meterse en líos.

- Qué quiere A'en en la historia?

Sobrevivir a las oleadas de los enemigos, darse a conocer como el más valiente y divertido aventurero que ha existido.

- Hasta que punto está dispuesto a llegar?

Hasta el final, no se retirará por nada.

- Implicación en la historia:

Es vinculado por un hechizo con la hija del rey demonio y eso lo lleva a luchar por su vida.



Los personajes - A'en

Historia

A'en es hijo del Rey O'Mega, nació en el palacio rodeado de todo lo que podía desear, pero era un niño inquieto y a temprana edad se aventuraba fuera de los muros del castillo para vivir aventuras. Es así como aprendió hechizos mágicos y técnicas con la espada, es por este comportamiento que el Rey lo castigó con el exilio de palacio, lo cual no fue efectivo contra él.

Psicología

Es inquieto y tozudo, le gusta mucho la juerga y siempre está dispuesto a ayudar a los demás. Cuesta mucho hacerle cambiar de opinión pero en contadas ocasiones puede darse cuenta de que es la mejor opción.

Percepción

Las personas creen que es imprudente e incluso algo tonto, usualmente se mete en peleas de las que, de alguna manera, suele ganar. Este tipo de actitud le ha llevado a ser bastante reconocido por los alrededores.

Los enemigos no esperan que se desenvuelva bien en la batalla, ya sea con espada como con magia, eso es lo que hace que se confíen y acaben perdiendo.

Los aliados al principio no son capaces de aguantarlo, hasta el punto de que puedan llegar a abandonarlo. Con el tiempo suficiente descubren que en su interior se encuentra una persona noble que de verdad se preocupa por ellos.



Los personajes - A'en

Movimientos

- A'en dispara un proyectil que impacta con el primer objetivo. Las áreas circundantes también son afectadas y provoca quemadura.

- A'en asesta un mandoble frontal. Afecta a una casilla





Los personajes - Leech

Ficha

Edad: 150 años

Procedencia: Áscendax

Clase: Curandera

Equipamiento: Báculo de mago, túnicas

Especialización: Alquicina





Los personajes - Leech





Los personajes - Leech

Motivaciones

- Por qué está ahí?

Leech estaba investigando los brebajes humanos de cantina en cantina cuando se encuentra con A'en.

- Por qué sucede lo que sucede en el juego?

Leech decide experimentar su nueva poción con A'en y a causa de su mal sabor, este se la escupe y los dos se ven vinculados.

- Qué quiere Leech en la historia?

Aprender y fabricar los mejores brebajes, sopas y pociones del continente.

- Hasta qué punto está dispuesta a llegar?

Antes mordería el polvo antes de dejar atrás su sueño.

- Implicación en la historia:

Leech será la encargada de fabricar sopas, pociones y brebajes con atributos singulares para ayudar a A'en en su travesía a cambio de poder recolectar mil y un suministros peculiares para experimentar en su profesión.



Los personajes - Leech

Historia

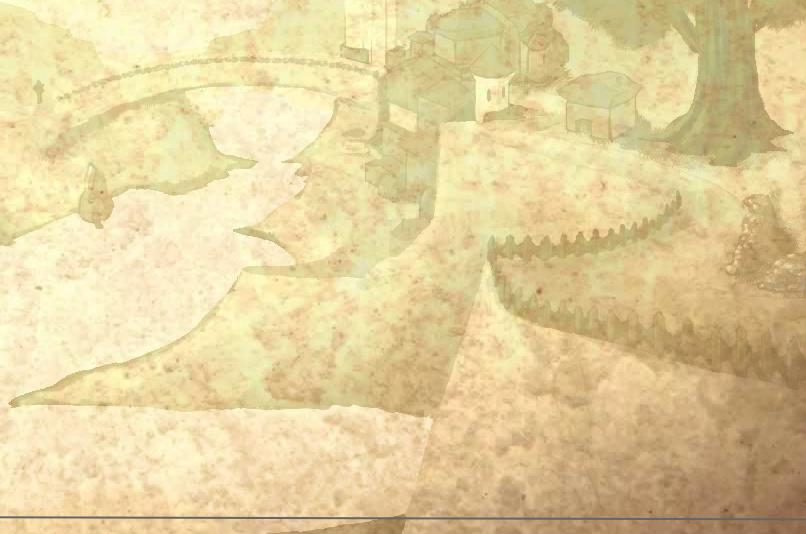
Leech es descendiente del Drain Trargonn, un rey elfo conocido por torturar hasta el extremo a sus súbditos. Adiestrada en el arte de la Alquimia para fines más bien malvados, Leech decide usar su habilidad para prosperar a gran escala y se escapa de Ascendax en busca de nuevos ingredientes para innovar en la profesión que ella denomina "Alquicina".

Psicología

A pesar de lo que piensa la gente que la rodea, Leech es una elfa ambiciosa que hace lo que sea para conseguir lo que quiere. Se le da muy bien socializar para poder obtener algo a cambio y al ser bastante menuda la gente no sospecha de ella. A veces puede ser bastante irritante cuando habla demasiado.

Percepción

Leech es una chica sensible y altruista que con su presencia puede transmitirte una paz que nadie más transmite. Su sabiduría infinita hace que todo el mundo quiera acercarse a ella. Es una leyenda entre los mayores y los niños por sus brebajes curativos sin límites.

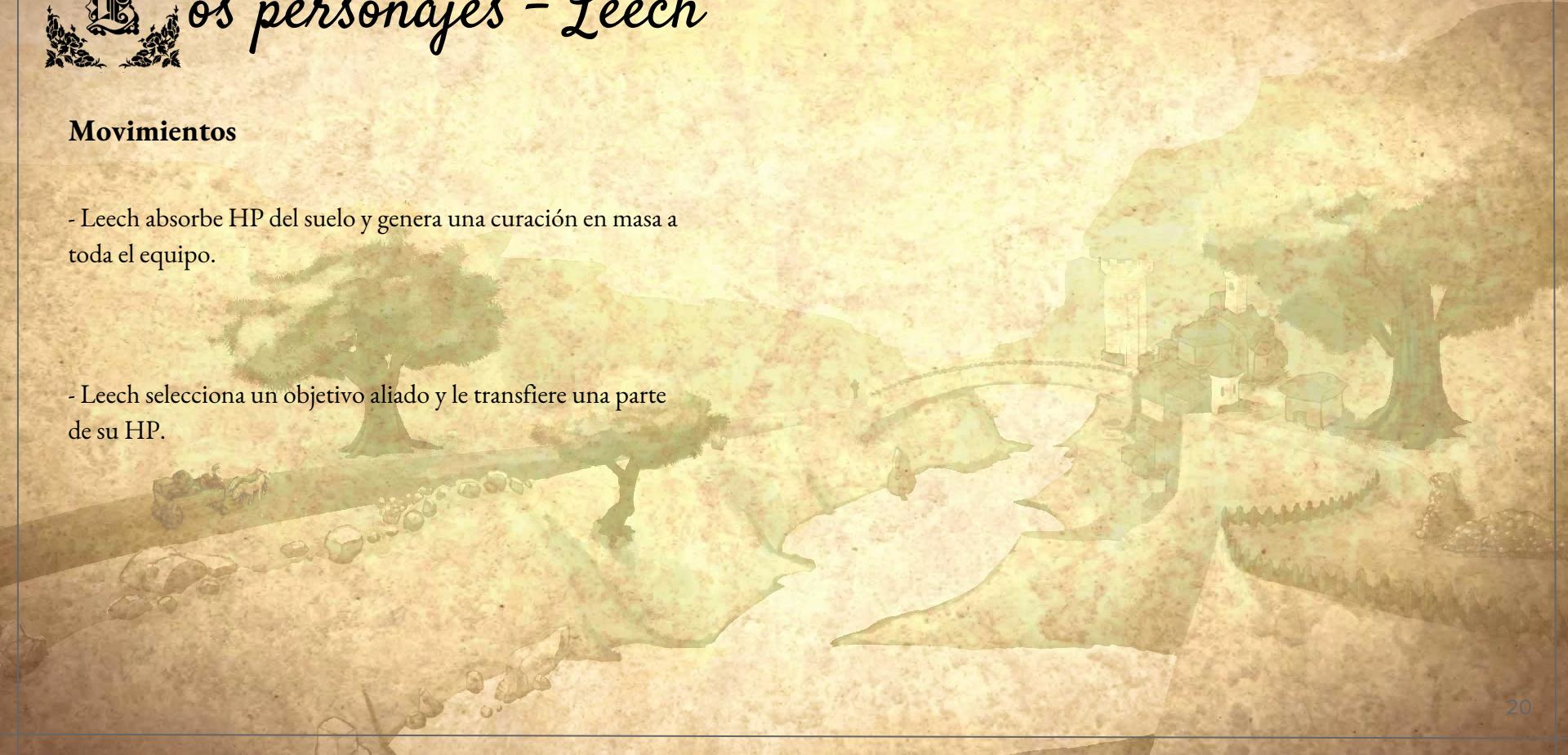




Los personajes - Leech

Movimientos

- Leech absorbe HP del suelo y genera una curación en masa a toda el equipo.
- Leech selecciona un objetivo aliado y le transfiere una parte de su HP.





Los personajes - Fenia

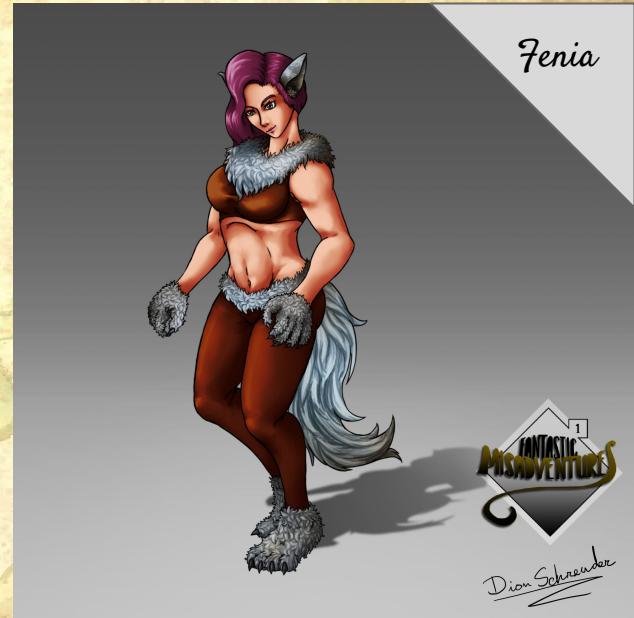
Ficha

Edad: 24

Procedencia: Urizet

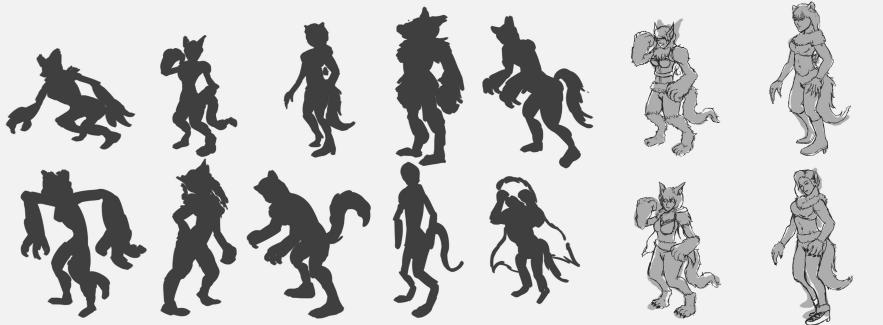
Clase: Asesina

Equipamiento: Usa sus garras





Los personajes - Fenia





Los personajes - Fenia

Motivaciones

- Por qué está ahí?

Es una mercenaria en busca de trabajo.

- Por qué sucede lo que sucede en el juego?

Porque Leech decide experimentar su nueva poción con A'en y a causa de sus efectos secundarios los dos se ven hechizados.

- Qué quiere Fenia en la historia?

Fenia quiere el dinero que le ofrecen A'en y Leech a cambio de su apoyo ya que estos dos son de linaje noble/royal. La razón por la que necesita el dinero es para las medicinas que necesita para tratar una enfermedad que un día surgió en su tribu y como única que no fue afectada por este ha caído en ella la responsabilidad de trabajar para los medicamentos.

- Hasta qué punto está dispuesta a llegar?

Está dispuesta a matar por ello, pero no a los inocentes.

- Implicación en la historia:

Es contratada por nuestro grupo de personajes después de conocerse en sus aventuras.

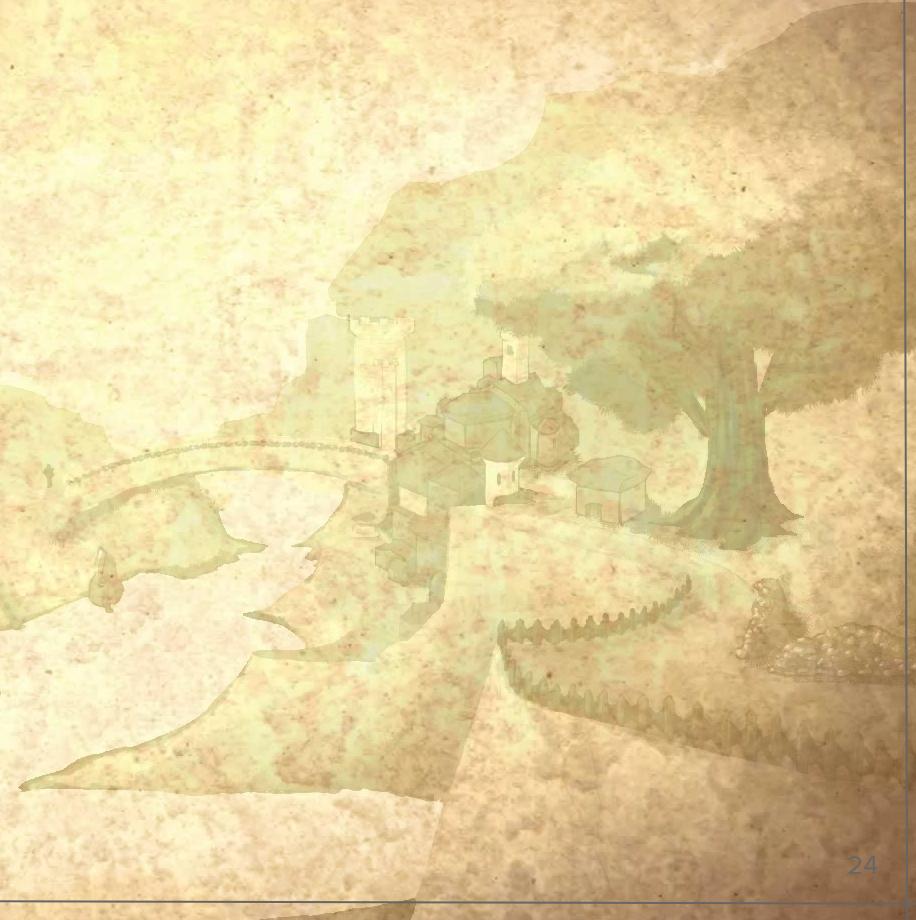


Los personajes - Fenia

Historia

Fenia proviene de una tribu de humano-lobos. Por razón desconocida, un día una enfermedad conocida como la “plaga canina” empezó a surgir en la tribu. Esta enfermedad sin cura provoca que los afectados lentamente se debiliten hasta morir. Aunque no haya medicamentos para curarla si que hay para tratarla, desafortunadamente es demasiado cara para la tribu, por eso necesitarían un trabajo para ganar mucho dinero rápido. Los líderes de la tribu concluyeron que el trabajo de mercenario sería lo más eficaz gracias al gran potencial de combate de los humano-lobos y ya que Fenia fué la única que no fué afectada este deber se dejó en sus garras.

La “plaga canina” fue creada por el rey Drain Trargononn de Ascendax y también es el creador de los medicamentos para tratarla. Él lo vende a la tribu de Fenia por medio de un agente comercial aunque todo esto es desconocido para Fenia y su tribu.

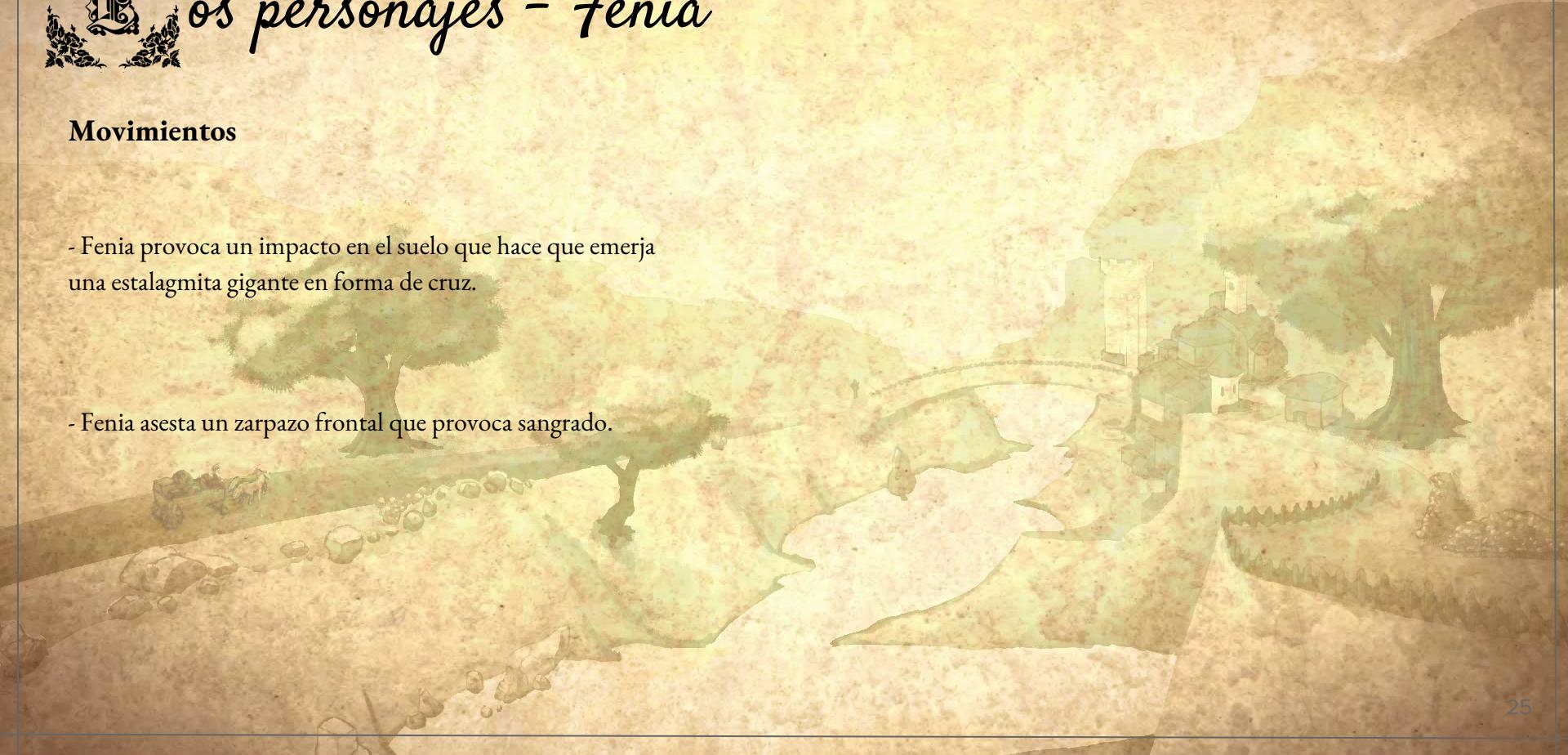




Los personajes - Fenia

Movimientos

- Fenia provoca un impacto en el suelo que hace que emerja una estalagmita gigante en forma de cruz.
- Fenia asesta un zarpazo frontal que provoca sangrado.





Los personajes - Drain

Ficha

Edad: 353 años

Procedencia: Ascendax

Clase: Nigromante

Equipamiento: Bat'lenth

Especialización: Invocación





Los personajes - Drain





Los personajes - Drain

Motivaciones

- Por qué está ahí?

Es el rey de la región de Ascendax.

- Por qué sucede lo que sucede en el juego?

Al ser demasiado estricto con su hija, esta decide escaparse de casa para no aguantar más las tiranías de su padre.

- Qué quiere Drain en la historia?

Destruir a A'en para que el efecto del hechizo se anule.

- Hasta que punto está dispuesto a llegar?

Antes mordería el polvo antes de dejar atrás su sueño.

- Implicación en la historia:

Drain será el enemigo más poderoso del juego. Su papel, a parte de ser el boss final, será enviar esbirros para completar su misión por él, porque estará demasiado ocupado torturando a sus esclavos



Los personajes - Drain

Historia

Antes de ser rey, Drain era un elfo entregado al pueblo. La gente no dudaba en acudir a él necesitara lo que necesitara. Tenía una esposa preciosa que era la mujer más bella de la región, pero tenía un secreto: en casa, cuando nadie miraba, esta hacía una muesca en las orejas de su marido como símbolo de posesión. El día de las elecciones, Drain salió elegido por mayoría absoluta por elección del pueblo gracias al esfuerzo que había dedicado a cada uno de ellos.

Pero a la hora de sentarse en el trono su esposa no estaba. Dejó la ceremonia para salir a buscar a su amada por todas partes. Y allí estaba, colgada de una viga con las orejas cortadas. En su piel había una nota escrita con cortes que decía "El pueblo te libera". Drain, con los ojos inyectados en sangre desató su ira contra su pueblo por

haberle confiscado aquello que más amaba.

Psicología

Dominado por la ira, Drain es un elfo malvado obsesionado con hacer sufrir a su pueblo. Busca en el progreso, descubrir nuevas y excitantes formas para oírlos gritar, para disfrute propio. Es sabio y quiere transmitir a su hija el odio que tiene al resto de seres que habitan en el mundo.

Percepción

Vigila no aparezcas en su punto de mira. La gente trabaja para no llamar la atención a su rey para no ser objeto de su diversión. Se dice que una vez fué un hombre que trabajaba para bien de su pueblo pero alguien provocó que el demonio de su interior saliera.



Los personajes - Drain

Movimientos

- Se desliza sobre sí mismo dañando las casillas circundantes.

- Invoca un espectro básico.

- Evoluciona un espectro básico en uno mejorado.





Objetos - Espada de élite



Dion Schreuder



Objetos - Bastón del abismo otoñal





Características principales *del proyecto*



Puntos fuertes

Puntos clave

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

Mejores Virtudes

El sistema de batalla combina sistemas de RPG clásicos con un sistema de formación con casillas en cuyas 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.



Tipos de diversión

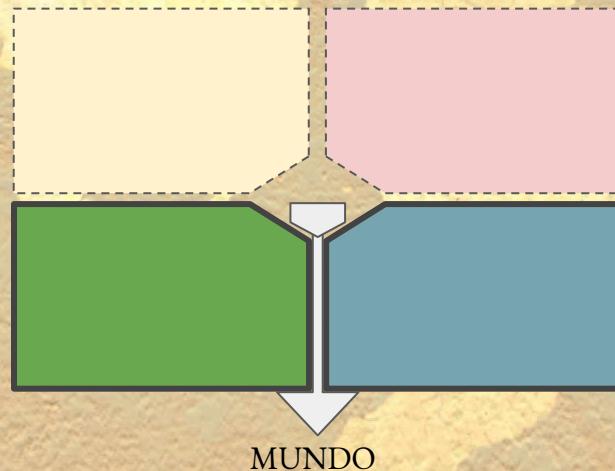
- **Narrativa:** cuidada y extensa con argumentos profundos.
- **Fantasía:** variedad de razas fantásticas y escenarios impresionantes.
- **Reto:** cada combate es único y un reto para el jugador.
- **Avance:** Los personajes suben de nivel, obtienen equipamiento y aprenden habilidades.
- **Causar daño:** Te 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:** Excitación de una estrategia eficaz y eficiente.



Tipos de jugador

Triunfador El juego supone un reto para este tipo de jugador por la necesidad de formular estrategias para 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 coleccionando todos.





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).

Al salir hay una escena de diálogo en la que aparece un monstruo y empieza la 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 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 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



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 1HP.
- Cuando un personaje sube de nivel sus estadísticas incrementan y a veces aprende nuevos ataques.

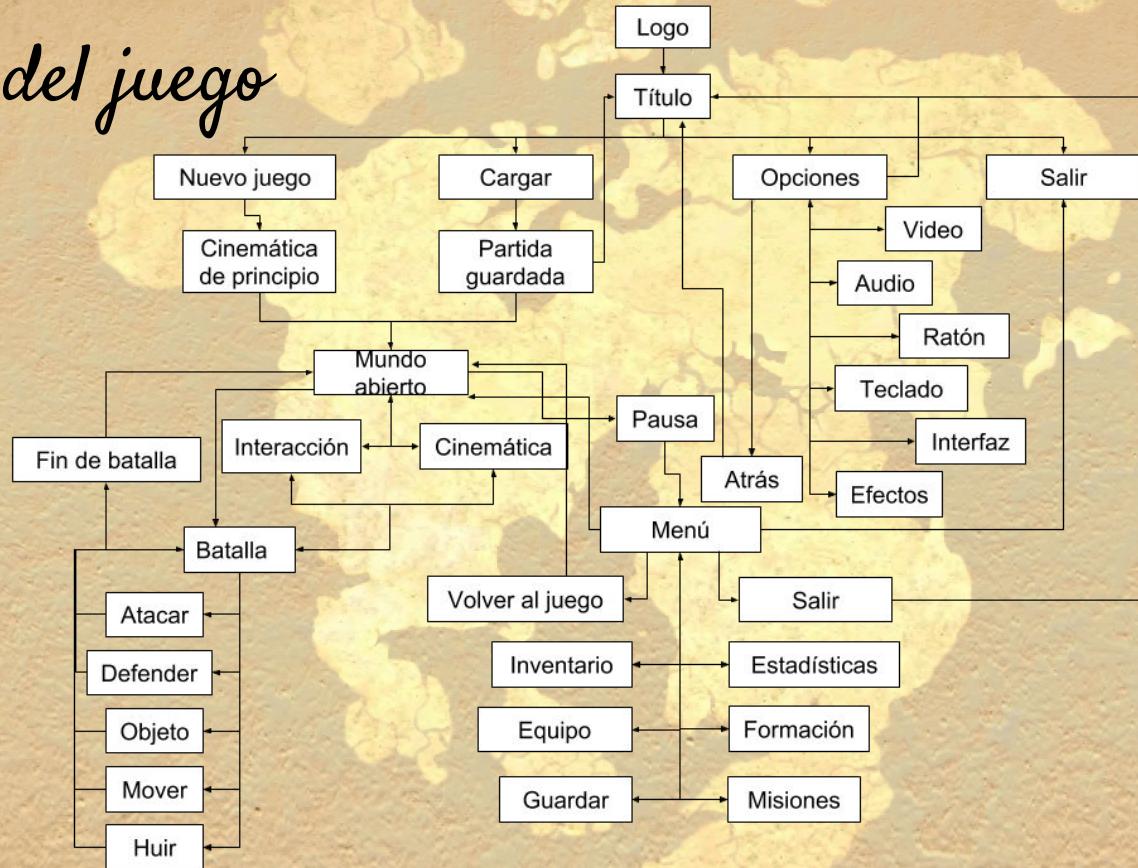
- Si hablas con los npcs pueden darte información, quests y/u objetos.

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

- Al declinar una misión podrás aceptarla en cualquier momento futuro



Flujo del juego





Definición de objetivos

- Desbloquear nuevas zonas del juego
- Vencer enemigos
- Vencer jefes de zonas
- Obtener objetos al explorar las zonas
- Subir niveles y mejorar equipamiento de los personajes
- Completar misiones
- Vencer al enemigo final
- Coleccionar recuerdos



Definición
de las 3C



Vista: Isométrica

En el mundo abierto la cámara se centra en el protagonista a cierta distancia, 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.





Character - Aliados

A'en

- **Habilidades:** Doble filo, Igneaus
- **Armas e items:** Espada de élite, tomo de piromancia, Cadena del destino
- **NPC:** No

- Obtencion al Nivel: 1

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

Leech

- **Habilidades:** Aliento de la naturaleza, Último respiro.
- **Armas e items:** Bastón del abismo otoñal, Túnica, Cadena del destino
- **NPC:** NPC overworld, jugable modo batalla

- Obtención al Nivel: 1

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



Character - Aliados

Fenia

- **Habilidades:** Degolladoras, Instinto primitivo
- **Armas e ítems:** Garras
- **NPC:** NPC overworld, jugable modo batalla

- **Obtención al Nivel: 5**
 - Max HP: 300 hp
 - Max MP: 350 mp
 - Attack: 50
 - Defense: 25
 - Resistance: 25
 - Speed: 50



Character - 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

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



Character - Enemigos

Drain

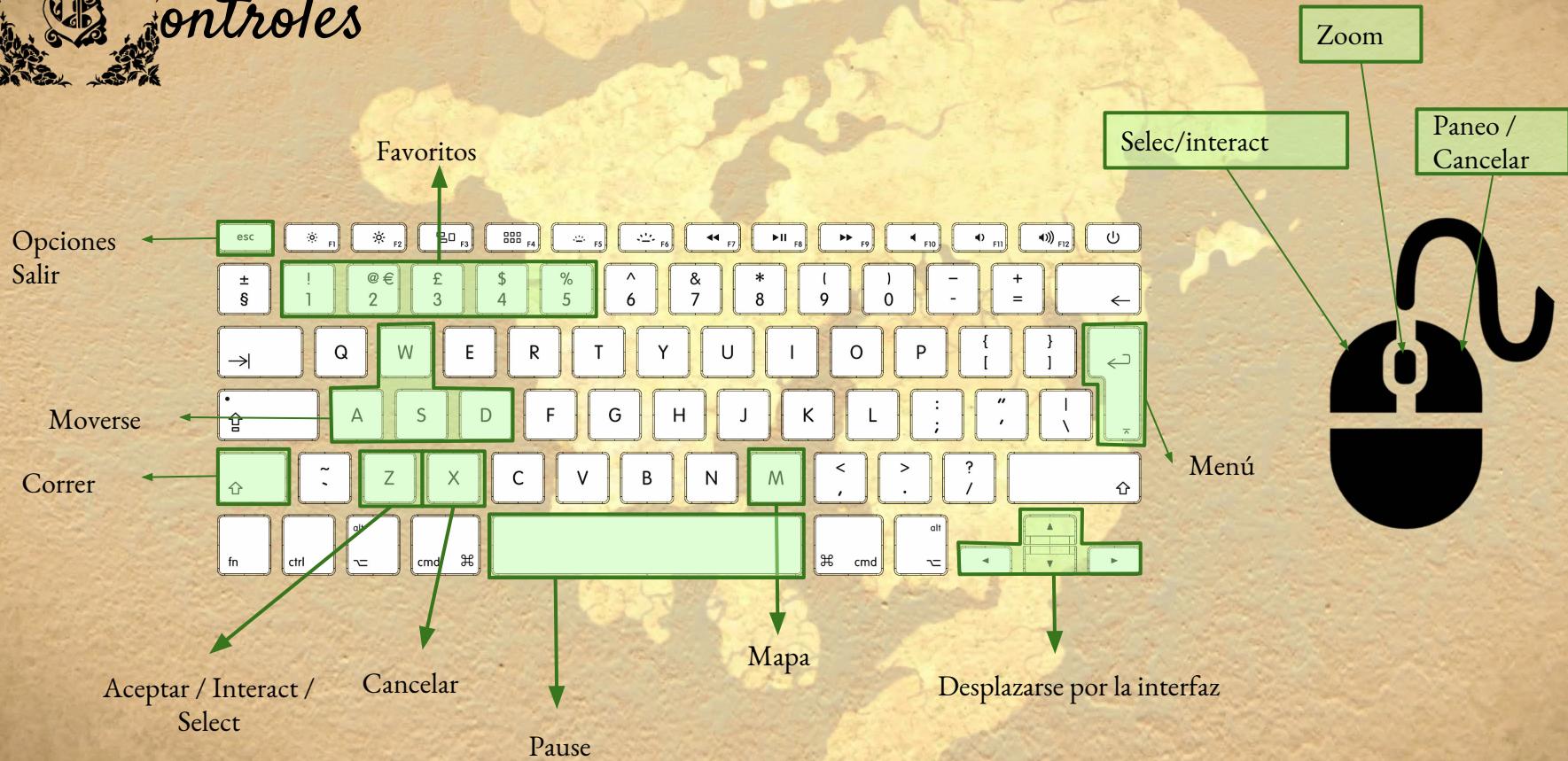
- **Habilidades:** Metamorph, Baile afilado.
- **Armas e ítems:** Bat'leth

- Nivel: 30

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



controles





*I*spectos básicos

en su gameplay



Retroalimentación

Refuerzo Positivo

- Tus personajes reciben experiencia al vencer a un enemigo haciendo que puedan subir de nivel y hacerse más fuertes.

Castigo Positivo

- Si matan/dañan a un personaje del jugador podrá utilizar una poción de revivir/curación.
- Si matan a todos tus personajes 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 nuevas áreas y contenidos.
- Una victoria en una batalla te recompensa con recursos como oro y objetos, además de nuevos poderes para tus personajes cuando suben de nivel.
- Para mantener el interés hay una mejora de recompensas al avanzar el juego. Recibirás mayor cantidad de puntos de experiencia, más oro y objetos mejorados.



Toma de decisiones

- La formación estratégica que el jugador elige es una toma de decisión en sí misma.
- Opciones como: ¿Ataca, a quien? ¿Defiende? ¿Utiliza un objeto, cual? ¿Se mueve de casilla, a donde? ¿huye? Son decisiones que el jugador deberá tomar repetidamente a lo largo del juego. De ellas dependerá el resultado de las batallas, ¿Victoria o derrota?
- El jugador puede decidir farmear para subir más de nivel, puede decidir a dónde ir: ¿al camino para llegar al siguiente boss o en otra dirección para explorar, buscar objetos y beneficios extras?.
- Hablar con un NPC hasta elegir la respuesta en un diálogo para, por ejemplo, aceptar una misión.
- En las tiendas el jugador decide qué comprar y/o vender, puede decidir cómo o cuando utiliza estos objetos.



- El jugador se mantiene alerta y concentrado durante las batallas para formular una estrategia eficiente para poder ganar de forma triunfal.
- Se puede acceder tu objetivo actual en la parte de misión en el menú del juego.
- El juego dará feedback visual, con las barras de vida, y auditivo, con efectos de sonido, que acompañarán las animaciones de ataques indicando la efectividad del ataque.

- Los menús dan información clara y concisa con una presentación simple y visual.
- El número de enemigos y su distribución en el tablero se irá volviendo más difícil a medida que la partida avance.
- Se puede navegar por el mundo abierto y encontrar objetos fuera del camino lineal.



icroflow

- 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 estados alterados.
- También encontraremos enemigos que no son bosses pero son de un nivel mayor que con los que estaremos familiarizados.



Mecánicas



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 actúan cuando sea su turno, éste será indicado por una barra de energía que se irá llenando con una rapidez u otra dependiendo de la velocidad del personaje.
- **Sistema de estadísticas:** Todos los personajes tienen estadísticas asignadas que afectan a su rendimiento dentro del combate.
- **Sistema de magia:** Ciertos ataques requieren puntos de magia.

Sistema de progresión de los personajes: Los personajes reciben puntos de experiencia y suben de nivel aumentando sus estadísticas y haciendo que aprendan nuevos ataques.

Sistema de inventario: Se pueden colecciónar objetos y usarlos con efectos diversos, cada objeto tiene su propia entrada dentro del inventario. Se puede acceder desde el menú del juego para verlos, utilizarlos y equiparlos.



Sistemas

- **Sistema de equipamientos:** A los personajes jugables se pueden asignar objetos de equipamiento que incrementan ciertas estadísticas.

- **Sistema de diálogo:** Cuando se interactúa con un NPC o durante una cinemática 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, a veces se dará una opción para elegir una respuesta/sentencia u otra que afectará a cómo progresará 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 (misión), estas se pueden acumular y puedes manejarlos en la parte de misiones en el menú del juego donde encontrarás la información de la misión: el nombre, la descripción, el objetivo y el cliente.



Elementos jugables

Objetos

- **Pan energético:** Cura 75 puntos de vida
- **Poción mágica:** Cura 50 puntos de magia.
- **Flor de la vitalidad:** Cura un personaje con 50% de sus máximos puntos de vida y le revive si está inconsciente.

Coleccionables

- **Recuerdos:** Te proporcionan el conocimiento de una parte de la historia que no habías averiguado. Si los colecciónas todos se desbloqueara un final alternativo.

Equipamiento

- **Espada elitista**
 - Effect: Attack +20.
 - Type: Sword.
- **Bastón de la caída de Autum**
 - Effect: MP +15, Attack +5.
 - Type: Staff.



Estados base

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 puntas 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.



Mundo abierto

En el mundo abierto 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 barra de dinero 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 o 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.



odo combate

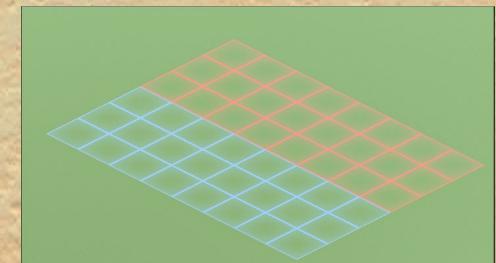
El sistema de batalla consiste en un campo con casillas como un RPG estratégico, la mitad de estas casillas es el campo enemigo y la otra mitad el campo del jugador. El campo total es de 8x6 casillas.

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 las 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 mejor 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 hacerse que cambio de formación es visto como un desperdicio de turno) y solo podrá mover al personaje activo en ese momento.

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.





estadísticas variables

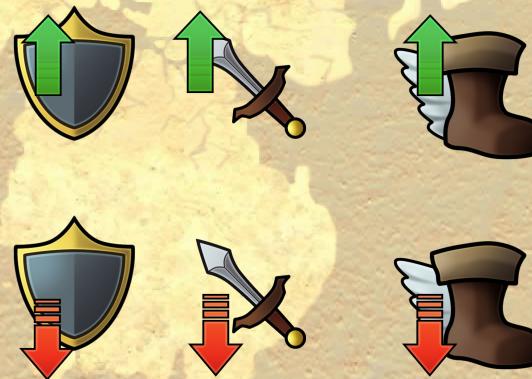
Los ataques no solo tendrán un patrón asignado, cada uno tiene una fuerza, en el caso de la magia un gasto de puntos mágicos y en algunos casos un efecto especial como subir un estadística suya o bajar el de un enemigo (las estadísticas que se pueden ver afectadas son: Ataque, Defensa y velocidad) y también estados alterados:

- Subida (Buff) de estadísticas

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

- Bajada (Nerf) de estadísticas

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





Estados alterados

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 de duplica 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 reduce el escudo de mana: un 80% del daño es infligido al maná en lugar de la vida.

Ojo de halcón: Aumenta la precisión y la posibilidad de penetrar armadura.

Movimiento rápido: el intercambio de casillas no consume el turno.

Francotirador: La posibilidad de atacar a objetivos alejados aumenta.



Estados alterados

Inconsciente: el personaje se queda sin puntos de vida y es incapaz de hacer cualquier cosa.

Veneno: sustrae un 10% de los máximos puntos de vida de su vida actual al final de cada turno.

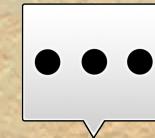
Silenciado: No puede utilizar ataques de magia.



Paralizado: Pérdida de maná por turno -50% a la velocidad.

Helado: imposible moverse -50% a la defensa.

Sueño: El personaje no puede atacar ese turno, si no recibe daño se dormirá o del contrario el efecto se anulará.





Estados alterados

Robo: Imposible usar objetos.

Atado: Imposible usar ataques de tipo físico.

Quemado: Pérdida de vida por turno -50% al ataque.

Etéreo: Inhabilita a un personaje (no puede usarse ni recibir daño).

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, pérdida de maná por turno, -25% Ataque, defensa y velocidad, Impossible cambiar de posición. Si el afectado muere extenderá el tóxico en las casillas circundantes.

Deshabilitado: Bloquea una opción del menú.



n 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 queda inconsciente pierde 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 todas las 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.



Acciones de batalla

Atacar: Ataque(s) en melee que no utiliza puntos de magia.
Afectada por la defensa del enemigo.

Magia: Ataques mágicos que requieren y consumen puntos de magia para utilizarlos. Afectados por la resistencia del enemigo.

Defender: Defenderse hasta su próximo turno para que qualsevol ataque que le lanza el enemigo tendrá menos efecto.

Mover: Cambiar su lugar en la formación del equipo.

Objeto: Utilizar un objeto como una poción.

Huir: Intentar huir de la batalla.





Definición de audio 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.



Definición de audio que utilizamos en el juego

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



Puntos fuertes

mecánicas

un gran mundo para explorar

cell shading
&
pixel art

combates complejos

dlc's