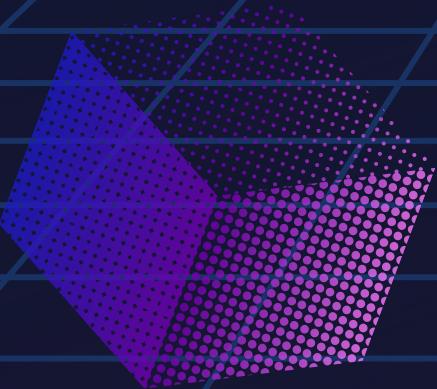
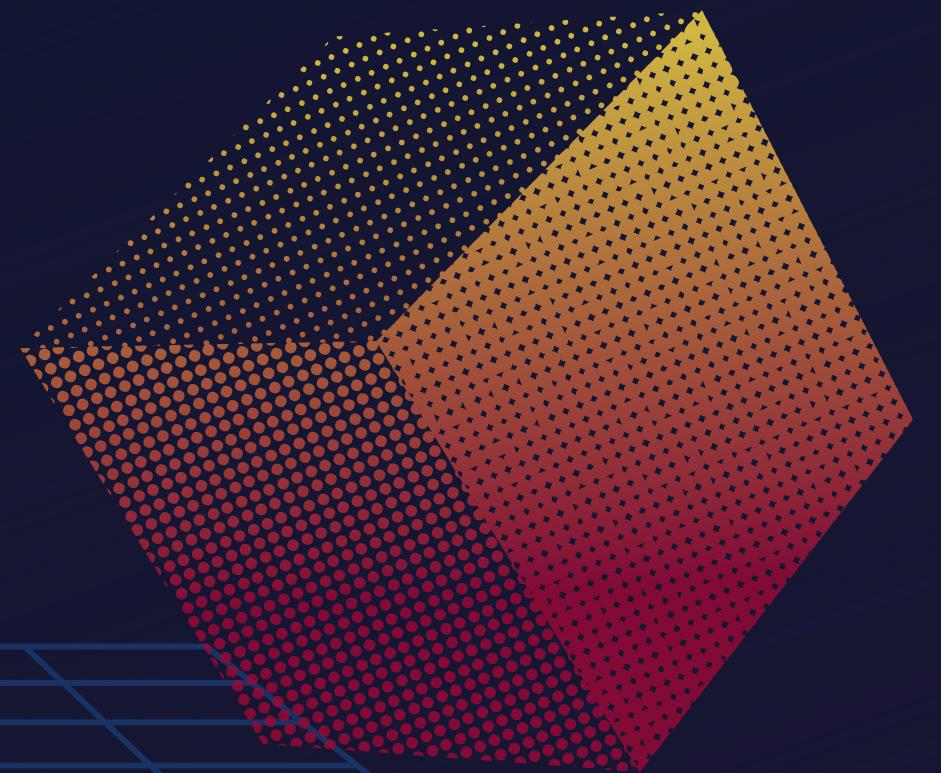
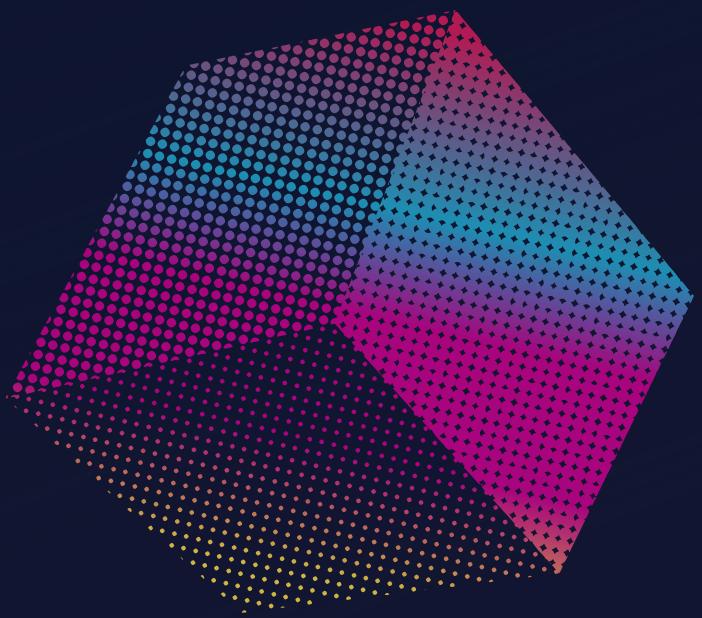


# JULIO FRONTIERE: THE RESCUE

POR: CARLOS SOTO, IAN VÁZQUEZ,  
SANTIAGO BENÍTEZ

# ÍNDICE

1. RESUMEN DEL JUEGO
2. ELEMENTOS RPG DEL JUEGO
3. REGLAS Y MECÁNICAS
4. ESTILO VISUAL
5. ESTADÍSTICAS A RECOPIALAR



# MISMO JUEGO

## HISTORIA

Wild Frontier: The Rescue es un juego de acción RPG en 2D ubicado en un mundo antes de las civilizaciones modernas y en el que tomamos el papel de Kael, líder de la tribu de los lobos que se ve obligado a emprender un gran y difícil viaje después de que su hijo fue secuestrado por la tribu rival del Caimán debido a una disputa.

En esta aventura, Kael estará acompañado por el emblemático animal de su tribu: El Lobo, el cual lo ayudará a lo largo de su aventura a encontrar a su hijo. El jugador tendrá la oportunidad de escoger el estilo de combate que utilizara Kael para acabar con sus enemigos mediante la creación y elección de armas.

## PUNTOS CLAVE Y ELEMENTOS DEL JUEGO

- Juego RPG de acción.
- Combate personalizable por selección de armas
- Combate en tiempo real.
- Interacción con el entorno.





# PUNTOS CLAVE

01

El bucle de juego principal (game core loop) consiste en que el jugador principal tendrá que proteger a al lobo matando a los enemigos que lleguen por un tiempo determinado para asegurar que el lobo pueda determinar hacia donde ir.

02

Wild Frontier: The Rescue es un juego enfocado al combate y acción, por lo que gran parte de la variedad del juego estará presente en las armas a crear y el combate.

03

El jugador tendra la elección de que arma fabricar y usar, con la cual se enfrentara a diversos enemigos los cuales dependiendo de que arma se este usando contra ellos será más efectiva o menos efectiva

# ELEMENTOS RPG DEL JUEGO



1  
ELEMENTO DE DECISIÓN PARA CREAR ARMAS

2  
CARACTERIZACIÓN DE LAS ARMAS DEL JUGADOR CON XP.

3  
ELEMENTO DE DECISIÓN DE LAS ARMAS A UTILIZAR DURANTE EL NIVEL

4  
EL JUGADOR INICIA "DÉBIL" Y TIENE LA POSIBILIDAD DE VOLVERSE MÁS FUERTE.



# REGLAS Y MECÁNICAS

01

El jugador deberá matar enemigos y proteger al lobo por un tiempo determinado para que el lobo pueda determinar por donde ir.



02

El jugador puede crear sus propias armas a través de la interacción con el mundo. El jugador tendrá acceso a una hacha de mano desde el inicio con la cual puede interactuar con los árboles y las rocas para crear sus armas.

## 03

El jugador puede solamente atacar a los enemigos con 2 armas de su inventario en un momento dado. Estas armas las podrá escoger mientras se encuentra en los checkpoints que se encuentran a lo largo del mapa, sin embargo, el jugador sólo podrá hacer cambios de armamento en estos checkpoints. Después de salir de éstos, los enemigos derrotados anteriormente, revivirán.



## 04

El jugador puede acumular puntos de experiencia al matar enemigos.

## 05

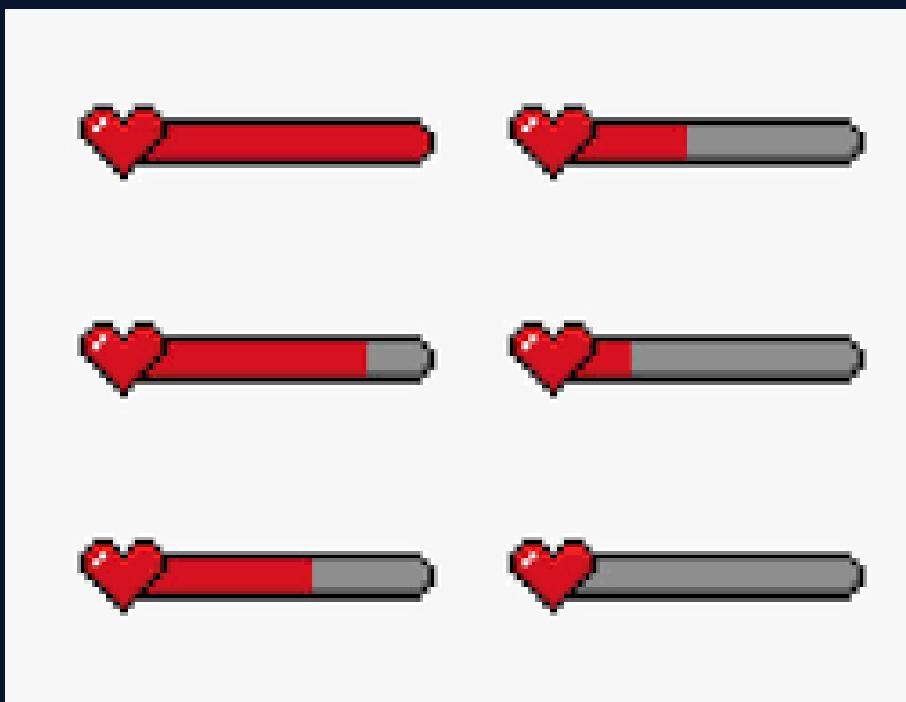
El jugador puede utilizar los puntos de experiencia (XP) para mejorar las estadísticas de sus armas.

## 06

Los puntos de experiencia que se necesitan para mejorar las estadísticas de las armas aumentan cada vez que se mejoran.

07

El jugador tendrá acceso a una barra que se irá llenando conforme mata enemigos y cuando esté llena tendrá la decisión de utilizar la habilidad "wolf attack" (Esta habilidad efectúa un porcentaje de daño a todos los enemigos.) o utilizarla para recuperar un porcentaje de su salud.



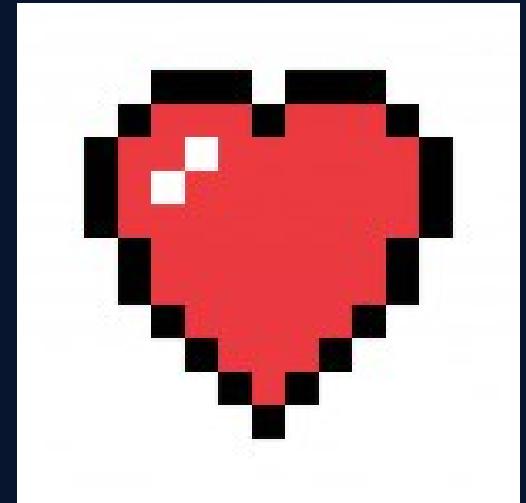
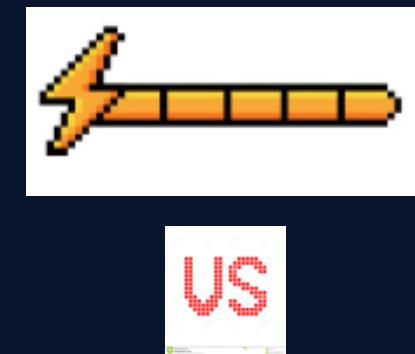
09

El jugador gana cuando vence al líder de la tribu y a los enemigos de la tribu en el último nivel.



08

Al momento de un combate, los enemigos podrán realizar un ataque imbloqueable en un momento dado, que el jugador sólo podrá esquivar moviéndose si es que quiere evitar el daño



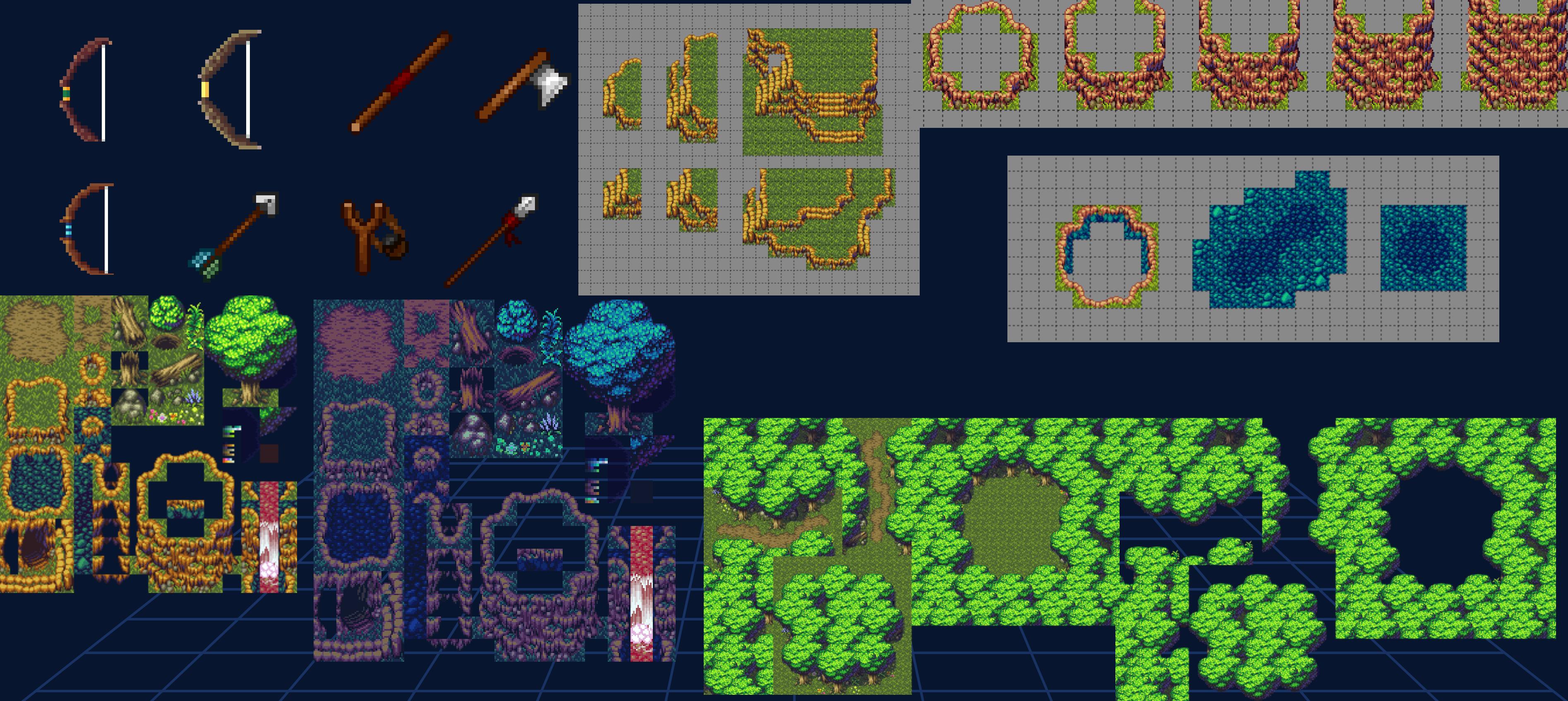
10

El jugador pierde si su barra de salud se encuentra en 0% o si la barra de salud del lobo se encuentra en 0% también.

# ESTILO VISUAL

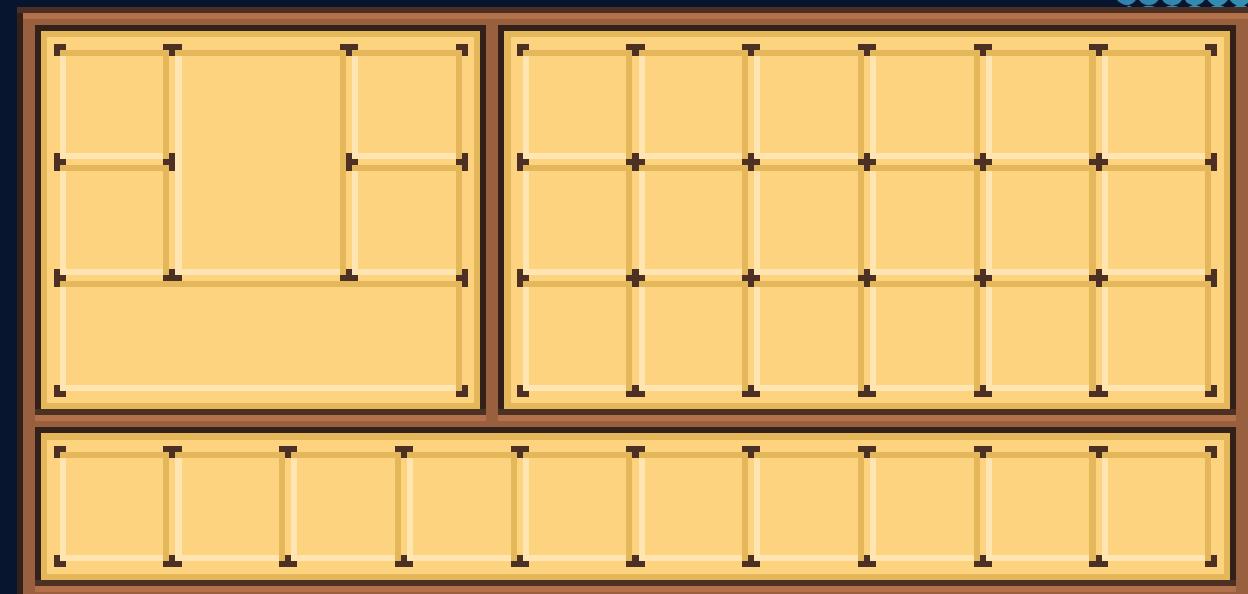
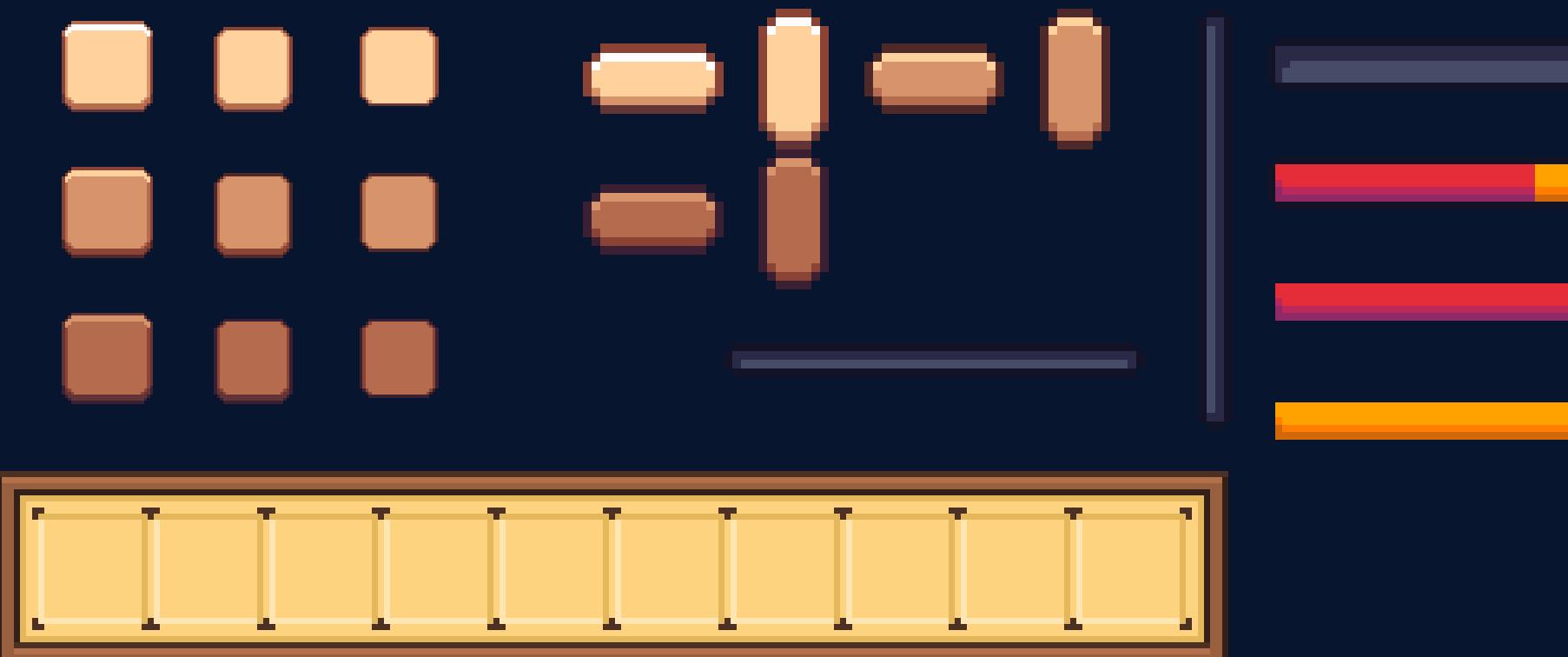


# ESTILO VISUAL

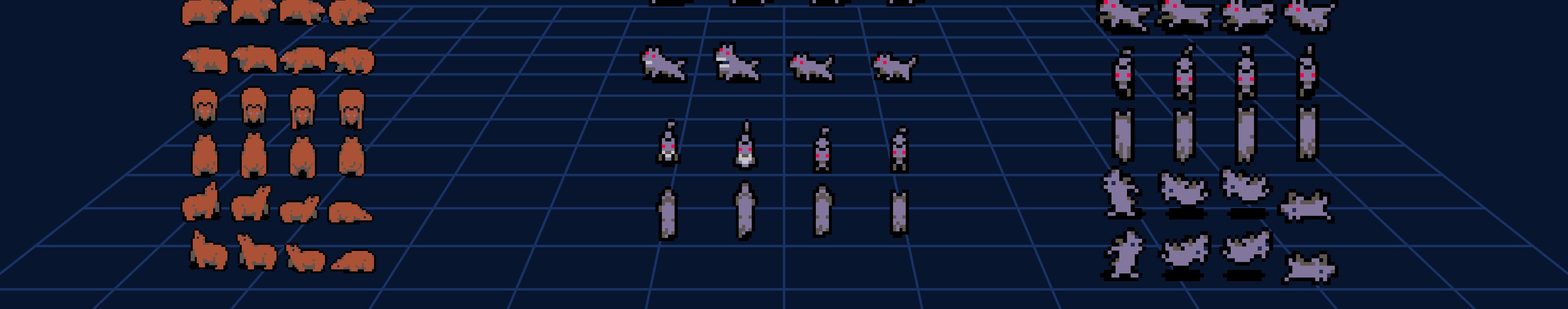
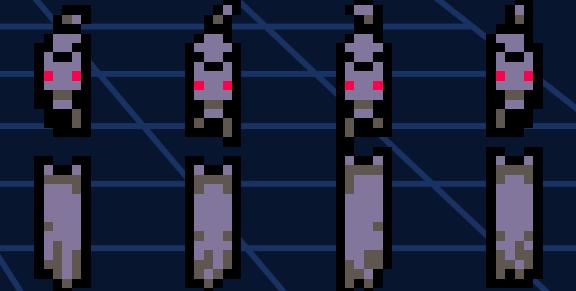
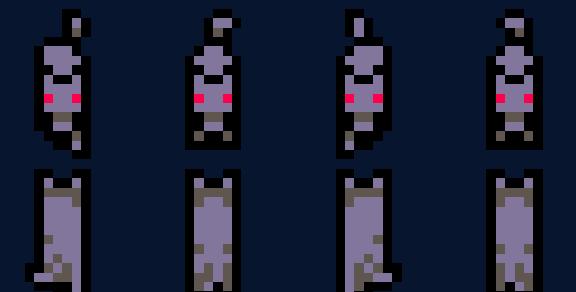
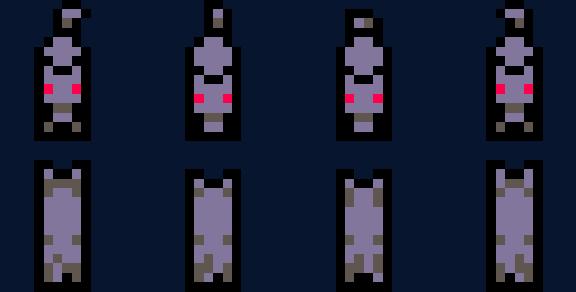


# ESTILO VISUAL

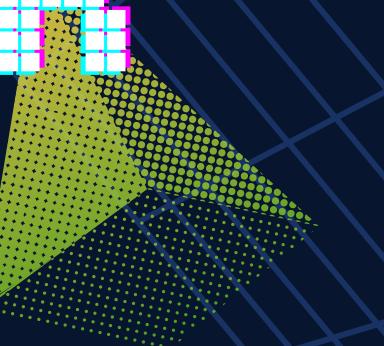
La perspectiva del juego será de 45 grados o topdown



# ESTILO VISUAL



# ESTADÍSTICAS A RECOPILAR



## Estadísticas de Armas

01

Armas que más se crean por los jugadores.

02

Armas que más se utilizan durante el combate.

03

Armas que más se mejoran.

04

La cantidad de veces que se utiliza la habilidad "animal attack" dentro de un nivel.

05

Las dos armas más seleccionadas del inventario por los jugadores en un momento dado.

06

La cantidad de veces que el jugador tiene que repetir un nivel por haber perdido.

## Estadísticas de Juego



## Estadísticas del Jugador

01

La cantidad de puntos de experiencia que se acumulan en un nivel.

02

La cantidad de veces que se crean pociones para restaurar el nivel de salud.

03

La cantidad de enemigos que se matan en un nivel.

## Estadísticas Generales

04

El nivel que más se repite.

05

La cantidad de veces que el jugador pierde en un nivel por haber desprotegido a su acompañante.

06

El nivel en el que más pierden los jugadores.

# GRACIAS

POR: CARLOS SOTO, IAN VÁZQUEZ,  
SANTIAGO BENITEZ