

The Zazacrifice of Shaggy

TEAM ZAZA:
Ian Holender
Sergio Zuckermann
Santiago Tena
Domingo Mora
Rafael Blanga
Francisco Martinez

Pitch

Sumérgete en una emocionante aventura con The Zazacrifice of Shaggy, un juego de rol por turnos que sigue al protagonista, Shaggy, mientras se abre camino a través de una misteriosa torre. Enfréntate a feroces enemigos, navega por complicados acertijos, interactuar con personajes deslumbrantes y descubre secretos ocultos mientras viajas a través de este juego de rol desafiante e inmersivo.

Pitch

Queremos que el usuario sienta una sensación de asombro al comienzo del juego mientras se le cuenta la historia del juego. Cuando el usuario ha elegido sus habilidades de batalla y tiene un poco más de contexto y poder, queremos que el jugador se sienta poderoso y emocionado por esta nueva aventura. Para provocar aún más al jugador, planeamos hacer que sus estadísticas disminuyan para que la salvación de su compañero no sea tan fácil. Esto provocará que el jugador se prepare y juegue estratégicamente para entrar al castillo.

Género del juego

El juego será un turn-based RPG Dungeon Crawler con elementos de exploración, estrategia y juegos de puzzle.

- Incorporando acertijos, batallas difíciles y NPCs.

- El juego será muy parecido a los JRPGs de los 90s.

Elementos RPG

- Combate por turnos
- Estadísticas para el jugador y oponente
- Manejo de items y consumibles
- Interacción con NPCs
- Diferentes opciones en batalla
- Modificación a las estadísticas con la clase y equipamiento

Reglas y Mecánicas Básicas (Generales)

- El jugador podrá escoger entre tres clases (liviana, mediana, pesada) que afectarán sus estadísticas en combate
- El jugador podrá conseguir o comprar equipamiento que altere sus estadísticas
- El jugador también conseguira consumibles para regenerar HP y MP o ítems clave al completar batallas o side-quest

Reglas y Mecánicas Básicas (Stats)

Las estadísticas son las siguientes:

- HP (Puntos de vida)
- MP (Puntos de magia para usar ataques especiales)
- STR (Que tan fuerte serán los ataques)
- DEF (Que tanto resistirá ataques enemigos)
- LUC (Cuál es la probabilidad de hacer un ataque crítico)
- SPE (El personaje que más puntos de SPE tenga atacará primero)
- CHR (Permitirá conseguir descuentos en la tienda y mejores recompensas)

Reglas y Mecánicas Básicas (Combate)

- El combate será por turnos y acabará cuando el personaje o el oponente ya no tenga HP
- Durante el combate se podrá optar por usar ataques normales, ataques mágicos (consumen MP), usar un consumible o huir de la batalla
- Si se gana el combate si tiene un aumento ligero en las estadísticas y se premia al jugador con dinero o ítems
- Hay oportunidad de recibir o dar un ataque crítico que hace 200% más de daño

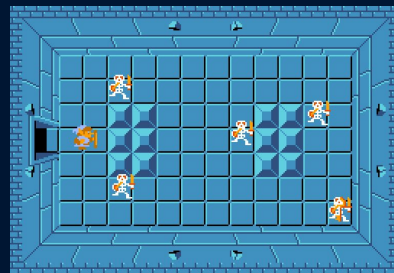
Referencias



Final Fantasy 6
Sistema de
combates por
turno basado en
estadísticas



Dragon Quest 3
Exploración en el
mundo
Interacción con
NPCs



The Legend of
Zelda
Exploración
dentro de una
mazmorra con
diferentes
caminos

Estilo visual



Personajes



Escenarios



Estadísticas en Base de datos

- **Dentro de la base de datos se guardarán las estadísticas mencionadas con anterioridad, para el jugador, como para cualquier personaje que vaya a entrar en combate**
- **Para los personajes que no sean el jugador se les pondrán valores específicos a estadísticas que no se vayan a usar.**
- **Los objetos y ataques que afectan las estadísticas, serán guardados sus efectos en la base de datos.**



Otra Información en Base de Datos

- **Se guardarán checkpoint:** Que guardarán posiciones y estados del jugador en ese momento.
- **Por último se guardarán estados para el trigger de eventos.**

