



TOTAL FANTASY

GAME DESIGN DOCUMENT



Antonio Barea García
Alejandro Trujillo Medina



| | |
|-----------------------------------------------|----|
| 1.- Introducción..... | I |
| 2.- Idea y Concepto de Juego..... | 2 |
| 2.1.- Justificación Técnica..... | 2 |
| 2.2.- Resumen de la Historia..... | 2 |
| 2.3.- Género..... | 2 |
| 2.4.- Plataforma..... | 2 |
| 2.5.- Target..... | 2 |
| 2.6.- Clasificación..... | 2 |
| 2.7.- Investigación de Desarrollo Básico..... | 3 |
| 2.8.- Estudio de Mercado..... | 4 |
| 2.8.1.- Análisis D.A.F.O. | 4 |
| 2.8.2.- Estudio de la Competencia..... | 5 |
| 2.8.3.- Estudio Demográfico..... | 5 |
| 3.- Narrativa del juego..... | 6 |
| 3.1.- Estructura Narrativa General..... | 6 |
| 3.1.1.- Historia del Mundo..... | 7 |
| 3.1.2.- Historia de la Campaña..... | 8 |
| 3.2.- Diálogos..... | 8 |
| 3.3.- Cinemática Inicial..... | 9 |
| 4.- Documento de Diseño del Proyecto..... | II |
| 4.1.- Propuesta Estilística..... | II |
| 4.1.1.- Estilo..... | II |
| 4.1.2.- Temática..... | II |
| 4.1.3.- Paleta de Color..... | 12 |
| 4.2.- Conceptos de Personajes..... | 13 |
| 4.2.1.- Protagonista..... | 13 |
| 4.2.2.- Antagonista..... | 13 |
| 4.2.3.- Personajes Secundarios..... | 13 |
| 4.3.- Objetos..... | 14 |
| 4.4.- Música y Sonido..... | 15 |

| | |
|---------------------------------------|----|
| 4.5.- Diseño del Nivel..... | 15 |
| 4.5.1.- Diseño de Escenarios..... | 15 |
| 4.5.2.- Diseño de un Niveles..... | 16 |
| 4.6.- Mecánicas Básicas..... | 17 |
| 4.6.1.- Mecánicas Generales..... | 17 |
| 4.6.2.- Mecánicas de Habilidades..... | 18 |
| 4.6.3.- Mecánicas de Niveles..... | 19 |
| 4.7.- GUI y HUD..... | 20 |
| 6.- Equipo de Trabajo y Roles..... | 21 |
| 6.1.- RRHH: Funciones y Roles..... | 21 |
| 6.2.- Recursos Materiales..... | 22 |

INTRODUCCIÓN

LA IDEA TRAS ESTE PROYECTO NACE DE UN CONCEPTO PERSONAL DE UNO DE LOS DESARROLLADORES DEL VIDEOJUEGO, ALEJANDRO TRUJILLO MEDINA, EL CUAL CREO ESTE MUNDO A PARTIR DE SU GRAN IMAGINACIÓN PARA SATISFACER SU PASIÓN POR LOS UNIVERSOS ALTERATIVOS.

LA CREACIÓN DE ESTE PROYECTO SE LLEVO A CABO COMO PRÁCTICA DEL CURSO DE CICLO FORMATIVO DE GRADO SUPERIOR DE ANIMACIÓN 3D, JUEGOS Y ENTORNOS INTERACTIVOS PARA EL MÓDULO DE PROYECTO DE JUEGO Y ENTORNO INTERACTIVO

EN ESTE DOCUMENTO SE MUESTRAN LOS DETALLES DE TODOS LOS ASPECTOS DE DISEÑO DEL PROYECTO DE JUEGO ASÍ COMO LA JUGABILIDAD, LA HISTORIA, LOS PERSONAJES Y LA AMBIENTACIÓN.

2.- IDEA Y CONCEPTO DE JUEGO

2.1.- *Justificación Técnica*

RTS (Real-Time Strategy) con mecánicas de Hunting Games en el cual el jugador entra en la piel del general de un ejército el cual ha de dirigir para combatir gigantescos monstruos en distintos reinos.

2.2.- *Resumen de la Historia*

Un general de la Unión del Sol es convocado por la Reina junto a la Princesa heredera para investigar el extraño comportamiento de los gigantescos monstruos y bestias, debido al resurgimiento de un antiguo mal, el Dragón de Sangre Negra.

El general junto con sus acompañantes y su ejército, tras descubrir la razón detrás de la agresividad de las bestias, se disponen a defender su región de la destrucción, lidiando con el resto de monstruos que amenazan a los reinos vecinos e intentar así detener al Dragón.

2.3.- *Género*

Híbrido entre RTS, con sus mecánicas de gestión de tropas, combate en tiempo real y planificación de estrategias, y la temática de los Hunting Games, en la que el objetivo de los niveles es el de derrotar a un gigantesco monstruo.

2.4.- *Plataforma*

PC por excelencia, pues al tratarse de un RTS, tendrá mucho más éxito en esta plataforma que en el resto ya que el nicho de jugadores de este género se decantan más por jugar en ordenadores.

2.5.- *Target*

El público objetivo al que va dirigido es a jóvenes desde 13 años hasta adultos de 30 años o más.

2.6.- *Clasificación*

PEGI 12: Violencia no Realista

El videojuego cuenta con violencia de una naturaleza un poco más gráfica hacia los personajes de fantasía o violencia no realista hacia los personajes humanos.



2.7.- Investigación de Desarrollo Básico

La mayoría de las mecánicas vienen marcadas por juegos como la saga *Total War*, en específico los *Warhammer* y la saga de juegos *Monster Hunter*, y que presenta una estética que mezcla la fantasía medieval con la ciencia ficción, inspirada por la estética de juegos como la saga *Final Fantasy*, *League of Legends*, *Blasphemous*, *Dark Souls*, *Skyrim*, series como *Wingx Club*, *Avatar la Leyenda de Aang*, y libros como *Memorias de Idhüm* y la saga *Malaz*.



2.8.- *Estudio de Mercado*

2.8.1.- *Análisis D.A.F.O*

Debilidades:

Nuestras mayores debilidades a mejorar frente a nuestra competencia son la falta de una amplia red de contactos y la falta de formación en gestión profesional de una empresa.

Amenazas:

Nuestra mayor amenaza es la gran competencia que existe en el sector del videojuego en general, y como somos una nueva empresa en el mercado, somos completamente desconocidos por nuestro público objetivo por lo que tendremos que esforzarnos más en dar a conocerlos en el nicho de los juegos de estrategia.

Fortalezas:

Nuestra fortaleza inicial es nuestra creatividad a la hora de desarrollar mundos complejos y con mucha historia, así como el diseño de los personajes que lo habitan y los escenarios por los que se mueven, y gracias a nuestros estudios y nuestro interés por seguir formándonos, presentamos varias habilidades y destrezas en la gran mayoría de ámbitos del desarrollo de videojuegos y en el uso de NNTT.

Oportunidades:

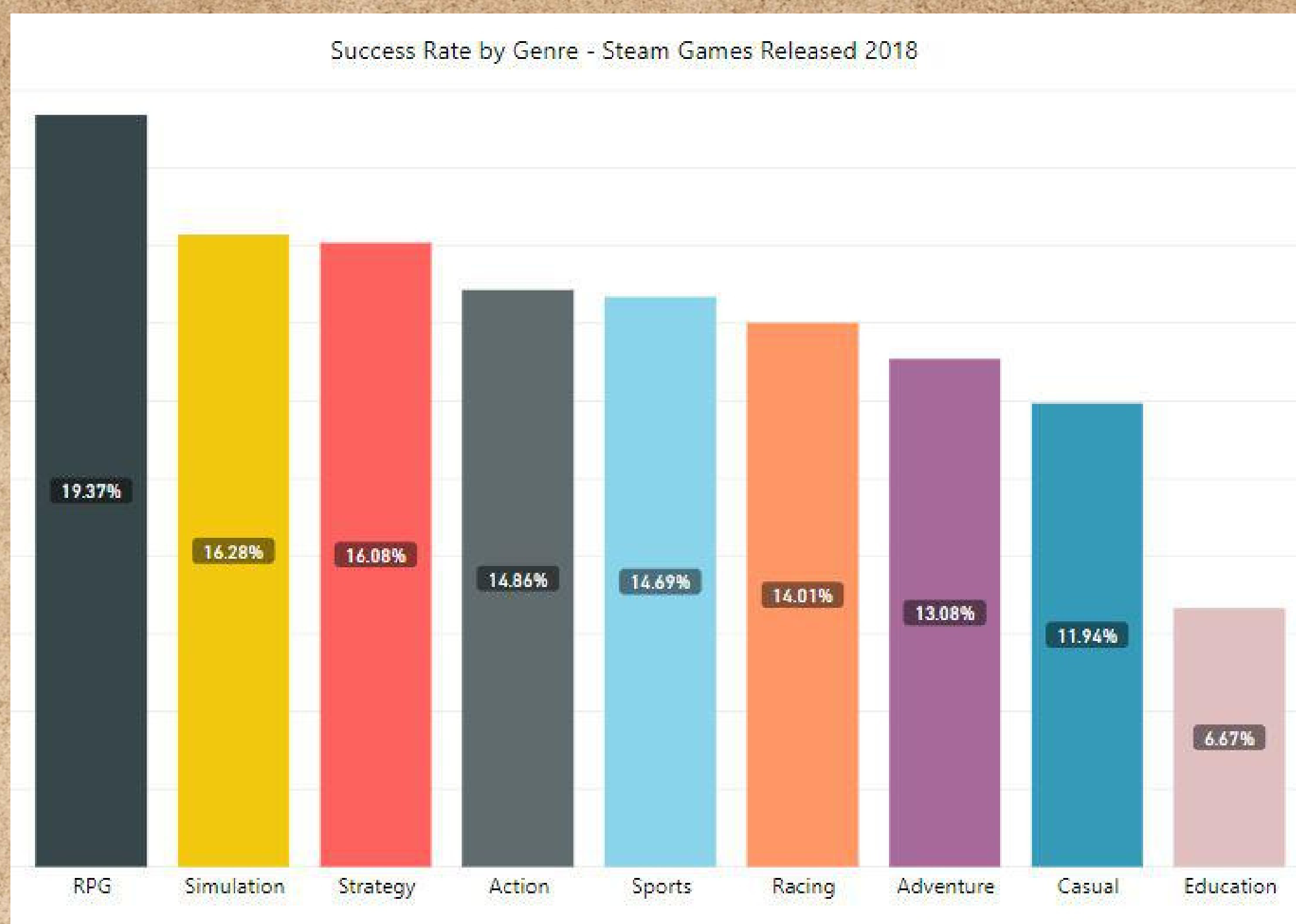
En el sector del videojuego existen programas de ayuda (Proyecto Lunar) y bonificaciones del gobierno para ayudar a nuevos emprendedores/as a montar sus empresas y desarrollar sus ideas.

2.8.2.- Estudio de la Competencia

| Nacional | Localización | Página Web |
|----------------------------|---------------------|--------------------------------------------------------------------------|
| BlitWorks | Barcelona | https://www.blitworks.com |
| Cubus Games | Igualada, Barcelona | www.cubusgames.com |
| Headquarter | Madrid | www.hqwargames.com |
| Internacional | Localización | Página Web |
| Sega The Creative Assembly | Bulgaria | www.creative-assembly.com |
| Capcom | Japón | www.capcom-europe.com |
| Relic Entertainment | Canadá | www.relic.com |

2.8.3.- Estudio Demográfico

Los jugadores de videojuegos de estrategia se caracterizan por su gran afición al factor de la inteligencia, las habilidades técnicas, la planificación y la gestión de recursos, además de ser muy aficionados a los conflictos bélicos, la fantasía y a la ciencia ficción. Estos jugadores juegan en PC y usan frecuentemente la plataformas de venta digital de juegos como *Steam* para comprar sus juegos.



3.- NARRATIVA DEL JUEGO

3.1.- *Estructura Narrativa General*

3.1.1.- *Historia del Mundo:*

- *La Unión del Sol (U.D.S.)*

Lo que antaño fue el cuarto imperio más grande, ahora ha renacido como una unión de las antiguas provincias, reunidas por un parlamento que busca mantenerlas unidas a pesar de la corrupción, la inutilidad y los viejos rencores.

Ser parte de la Unión es ser un malabarista que cuelga de una cuerda floja entre una fé fanática a la religión o una fé hacia las creencias oscuras antiguas. La Unión del Sol es una nación donde se juntan personas de extremos muy opuestos, siendo los religiosos fanáticos Las Profesiones del Arrepentimiento, contrastando con las Tribus Nair y su pasión por las artes oscuras.

- *República de los Ducados de los Xenorest (R.D.X.)*

La R.D.X. está inspirada en Francia. Se trata de una república censitaria universal en la que votan los llamados duques, los cuales poseen el poder militar y dirigen sus ejércitos tanto en la defensa del país como cazando a las posibles amenazas.

En la república predomina una sociedad clasista, intolerante a la magia, a las religiones y a otras razas.

- *Imperio Extinción*

El Imperio Extinción se inspira en Alemania. Es la gran potencia del centro del antiguo mundo y es conocido por su gran industrialización, tanto civil como armamentística. El imperio es controlado por cuatro tiranos, elegidos por el ejército, los académicos, el pueblo y las empresas militares respectivamente. En la sociedad de los extintos solo importa el poder y el sacrificio por el imperio.

- *Comunbuel*

Las tierras de Comunbuel están inspiradas en Reino Unido y son actualmente el culmen del avance tecnológico y de las teorías de la ilustración. Sus ciudades están hechas de oro y cristal, sostenidas sobre un mar de nubes negras expulsadas por una gran industria que sacrifica familias enteras de personas para mantener a la nación.

- *Pueblos del Norte*

Los Pueblos del Norte están inspirados en la Península Escandinava. Los habitantes del norte están fragmentados en cuatro grandes naciones:

Tribus del Archipiélago: Viven en islas gobernadas por un parlamento de jefes (Jards) y se mantienen fieles a las antiguas tradiciones del norte.

Los Guardianes de la Tundra: Es un grupo de monjes guerreros que se encargan de proteger a las tribus de las amenazas de los no muertos y de los horrores del largo invierno.

Los Hijos de Thor: Son los habitantes de la parte peninsular y siguen las antiguas tradiciones del norte. Saquean y atacan a otras naciones débiles para demostrar su valía ante Thor.

El Último Hogar: Es la única nación del Norte que rechaza las antiguas tradiciones, cambiándolas por las creencias de la nueva cruz. Son gobernados por una monarquía republicana.

3.1.2.- *Historia de la Campaña:*

El Dragon de Sangre Negra, tras años en letargo, se ha vuelto a alzar junto a su legión de archimonstruos. Tras este inesperado regreso, el orden social de los reinos están al borde del colapso, surgiendo así revueltas y anarquía, y a su vez, poniendo en peligro las defensas contra los no muertos. En una desesperada decisión, un experimentado general de la Unión del Sol será el elegido por la Emperatriz Anárquica para comandar un ejército contra el archimonstruo que aterroriza con destruir la capital. Tras salir victorioso de su combate, la voz sobre su hazaña recorre todos los reinos, los cuales depositan sus esperanzas de sobrevivir en él. Es entonces cuando el general recibe las llamadas de auxilio de dos reinos vecinos a la U.D.S., la R.D.X. y el Imperio Extinción. En su camino el general se topará con diversas criaturas, bandas anárquicas y hordas de no muertos, que intentarán frenar su llegada a los reinos, teniendo que deshacerse de ellos y ayudando a los asentamientos en peligro de los alrededores, consiguiendo así mejorar su imparable ejército. Tras dos largas campañas, el general es capaz de combatir ambos adversarios en ambos reinos, consiguiendo así restaurar el orden en cada zona y siendo venerado por su valentía y honor, recibiendo nuevas tropas y mejoras de equipamiento.

El siguiente archimonstruo se encuentra en los Pueblos del Norte, y no tan solo amenaza con su presencia sino que una de las tribus locales, los Hijos de Thor, se encuentran asaltando todas las aldeas por las que pasan y ayudan a guiar al archimonstruo hacia la tribu principal, pesado debido a su fe extrema que la bestia es una divinidad que viene a destruir a los enemigos de Thor y las tradiciones nórdicas antiguas. El general es llamado por el resto de tribus unidas y tras una larga campaña, el general conseguirá su cometido, ganándose el respeto y la ayuda de los Pueblos del Norte. El último archimonstruo que amenaza el continente esta en la isla de Comunbuel, desafortunadamente, cuando el general y su ejercito llega al territorio el archimonstruo se encuentra arrasando con la capital. Así es como comienza una encarnizada batalla sobre las ruinas de la capital. Una vez derrotado, llega un rumor a los oídos del general de que algo esta ocurriendo en el palacio real. Al llegar allí, El Dragón de Sangre Negra acaba de ser invocado por la Emperatriz Anárquica y revela al general de que él no fue elegido al azar, sino que él es su heredero. ¿Conseguirá el general lograr doblegar al dragón o cumplirá el cruel destino de los dracovarones?

3.2.- *Diálogos*

Los diálogos en los combates son en desarrollo (se producen mientras se juega.) en el que un narrador indica al jugador el estado en el que se encuentra la batalla y las acciones de las tropas.

En cambio, entre niveles se producen secuencias de diálogo de acción para brindar al jugador información clave para el desarrollo de la historia.



Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Phasellus vitae aliquam lacus. Proin sed venenatis libero. Curabitur bibendum arcu at orci iaculis, at interdum dui pellentesque. Aliquam erat velit, euismod eu molestie at, rhoncus viverra sapien. Donec ipsum metus, finibus ut purus a, euismod fermentum massa. Ut et orci ultrices, suscipit turpis quis, cursus nisl.

3.3.- *Cinematika Inicial*

SECUENCIA 1-1: INT - SALA DEL TRONO

Un escudo se encuentra sobre un charco de sangre rodeado por una masacre conformada por los cuerpos sin vida y los miembros cercenados de diferentes guerreros alrededor de un trono, del cual encima de él se encuentra en la pared un octaedro que contiene en cada punta una piedra brillante.

ACAQUIANAR ZIRTAMEREP, una emperatriz de pelo blanco y cuya espalda está repleta de espinas, se encuentra en medio de la sala, girándose repentinamente mostrando su rostro demoníaco de cuernos cérvidos en su frente que crecen mientras sus ojos se iluminan uno de color negro absoluto y otro de blanco puro.

La sala entera tiembla y toda la sangre de los guerreros caídos se acumulan en un único punto a los pies del trono, formando un charco de sangre enorme del cuál emerge el DRAGÓN DE SANGRE NEGRA, un dragón de siete cabezas de color negro el cuál mira fijamente a Acaquianar. La sala es consumida por la oscuridad hasta quedar completamente en negro.

Aparecen repentinamente seis instantes en los que los ojos de varios monstruos despiertan de su letargo.

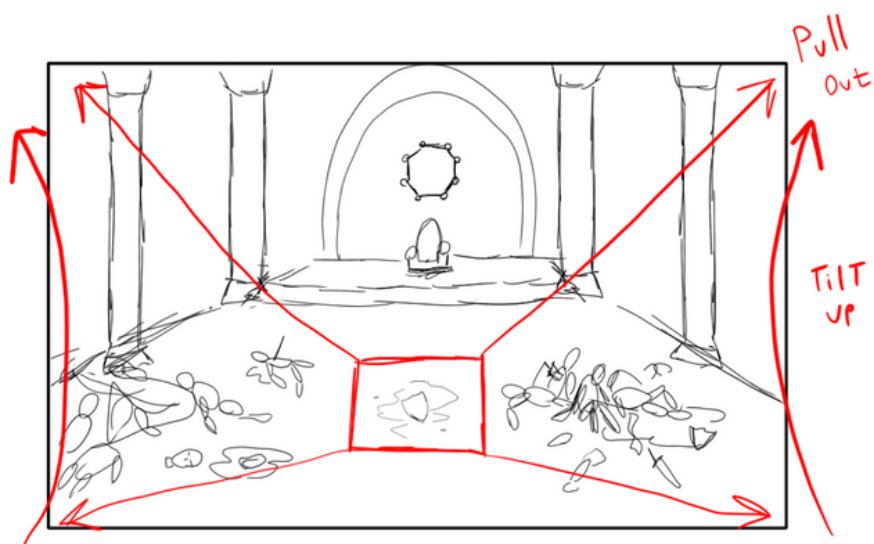
SECUENCIA 1-2: INT - DORMITORIO DE ACAQUIANAR

Acaquianar se levanta de su cama bruscamente aterrorizada tras el sueño premonitorio, temblando y al borde del colapso mientras solloza.

FADE OUT

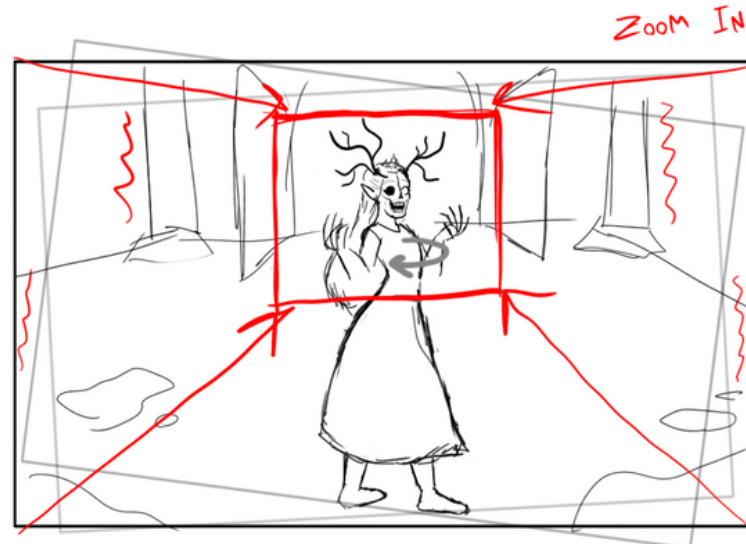
- FIN -

| SECUENCIA | ESCENA / PLANO | DESCRIPCIÓN | ENCUADRE | ÁNGULO | MOVIMIENTOS DE CÁMARA | TRANSICIONES | SONIDO | DURACIÓN (APROX.) | DURACIÓN TOTAL |
|-----------|----------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------|------------------------|-----------------------|--------------|--------------------------------|-------------------|----------------|
| 1 | 1-1 | Un escudo sobre un charco de sangre rodeado por una masacre que se extiende alrededor de un trono, encima de él se encuentra en la pared un octaedro que contiene en cada punta una piedra brillante. | Plano detalle / Plano general | Cenital / Contrapicado | Dolly Out / Tilt Up | Corte | Sonido ambiente | 9" | 9" |
| 1 | 1-2 | ACAQUIANAR ZIRTAMEREP se encuentra en medio de la sala, girándose repentinamente mostrando su rostro demoníaco, sus cuernos crecen mientras sus ojos se iluminan, uno de color negro y otro de blanco, mientras la sala tiembla detrás de ella. | Plano entero / Plano medio | Normal | Zoom In / Cam Shake | Corte | Susurros fantasmales | 10" | 19" |
| 1 | 1-3 | La sangre de los guerreros caídos se acumulan en un único punto a los pies del trono, formando un charco de sangre enorme. | Plano general | Cenital | Travelling | Corte | Líquido | 9" | 28" |
| 1 | 1-4 | Del charco de sangre emerge el DRAGÓN DE SANGRE NEGRA. La sala es consumida por la oscuridad hasta quedar completamente en negro. | Plano general | Contrapicado | Cam Shake | Fade Out | Rugidos | 8" | 36" |
| 1 | 1-5 | Aparecen repentinamente seis instantes en los que los ojos de varios monstruos despiertan de su letargo. | Plano detalle | Normal | - | Corte | - | 6" | 42" |
| 1 | 2 | Acaquianar se levanta de su cama bruscamente tras el sueño premonitorio. | Plano general aberrante | picado | Zoom Out | Fade out | Chirrido de la cama / Sollozos | 6" | 48" |



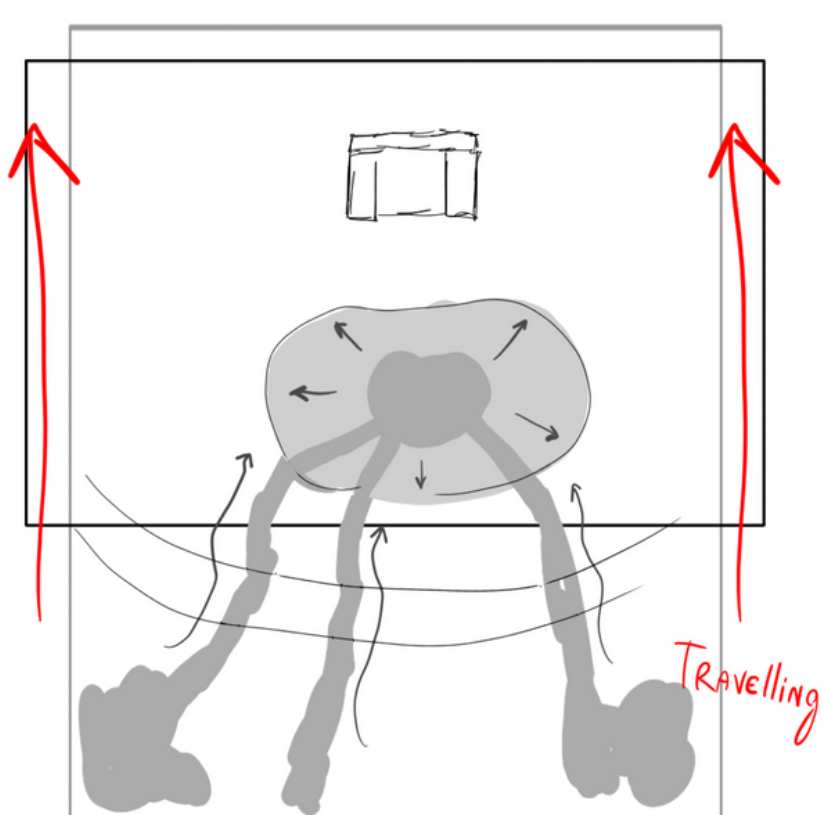
Secuencia 1 / Escena 1 / Plano 1
Plano detalle, Plano general
Angulo: Picado, Contrapicado
Mov. Cámara: Zoom Out, Tilt Up
Duración: 9"

Acción: Un escudo sobre un charco de sangre rodeado por una masacre que se extiende alrededor de un trono, encima de él se encuentra en la pared un octaedro que contiene en cada punta una piedra brillante.



Secuencia 1 / Escena 1 / Plano 2
Plano entero, Plano medio
Angulo: Normal
Mov. Cámara: Zoom In
Duración: 10"

Acción: ACAQUIANAR ZIRTAMEREP se encuentra en medio de la sala, girándose repentinamente mostrando su rostro demoníaco, mientras sus cuernos crecen.



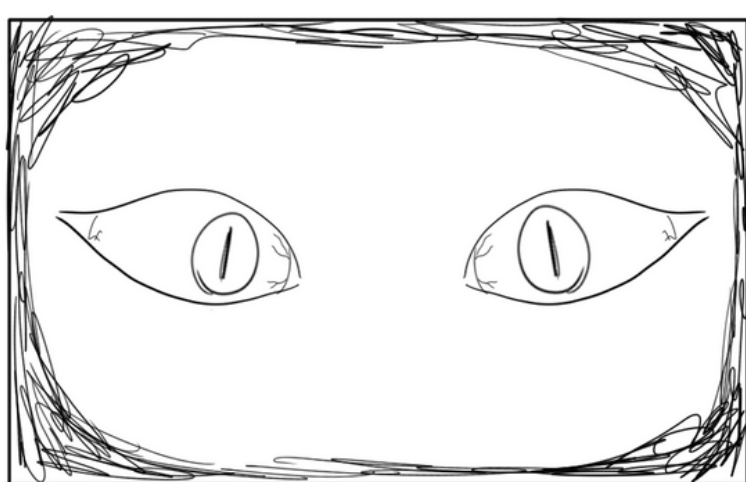
Secuencia 1 / Escena 1 / Plano 3
Plano general
Angulo: Cenital
Mov. Cámara: Travelling
Duración: 9"

Acción: La sangre de los guerreros caídos se acumulan en un único punto a los pies del trono, formando un charco de sangre enorme.



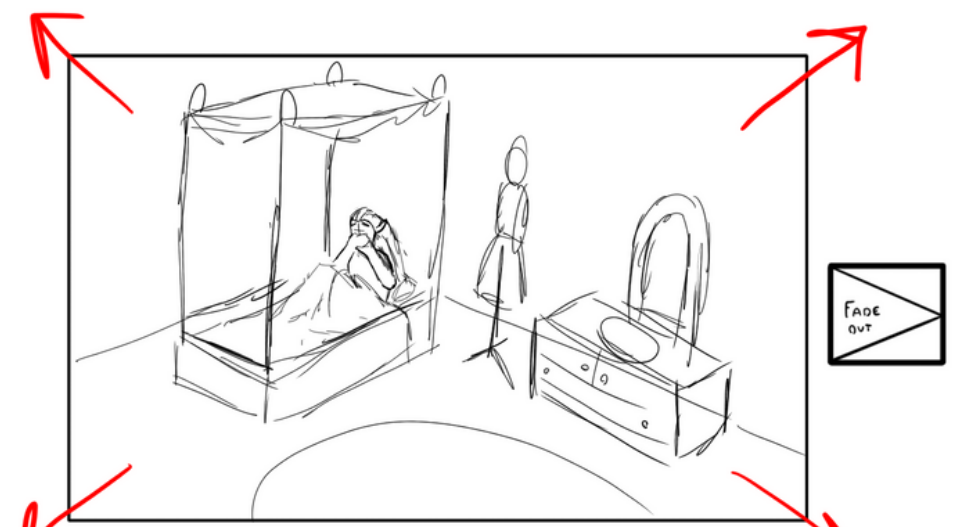
Secuencia 1 / Escena 1 / Plano 4
Plano general
Angulo: Contrapicado
Mov. Cámara: Cam Shake
Duración: 8"

Acción: Del charco de sangre emerge el DRAGÓN DE SANGRE NEGRA. La sala es consumida por la oscuridad hasta quedar completamente en negro.



Secuencia 1 / Escena 1 / Plano 5
Plano detalle
Angulo: Normal
Mov. Cámara: -
Duración: 6"

Acción: Aparecen repentinamente seis instantes en los que los ojos de varios monstruos despiertan de su letargo.



Secuencia 1 / Escena 2 / Plano 1
Plano general aberrante
Angulo: Picado
Mov. Cámara: Zoom out
Duración: 6"

Acción: Acaquianar se levanta de su cama bruscamente tras el sueño premonitorio.

4.- DOCUMENTO DE DISEÑO DEL PROYECTO

4.1.- *Propuesta Estilística*

4.1.1.- *Estilo*

Mezcla entre realismo en las texturas, con un diseño de personajes y mundo muy estilizado para hacer énfasis en la temática de mundo alternativo.

4.1.2.- *Temática*

Temática bélica mezclada con la fantasía y el retro-futurismo (dieselpunk y steampunk) en la época medieval junto a todos sus estilos entremezclados (gótico, romano, nórdico, árabe, renacentista).

4.1.3.- *Paleta de Color*

(Justificación técnica)



4.2.- *Conceptos de Personajes*

4.2.1.- *Protagonista* (hoja modelo)

Alias: “General”

Edad: Personalizable entre 35 - 50

Raza: A elección del jugador:

- Humano (por defecto)
- Humanoide: Nair, Fae, Unic, Meca o Monsust

Ocupación: General de la armada de la U.D.S. (Unión Del Sol)

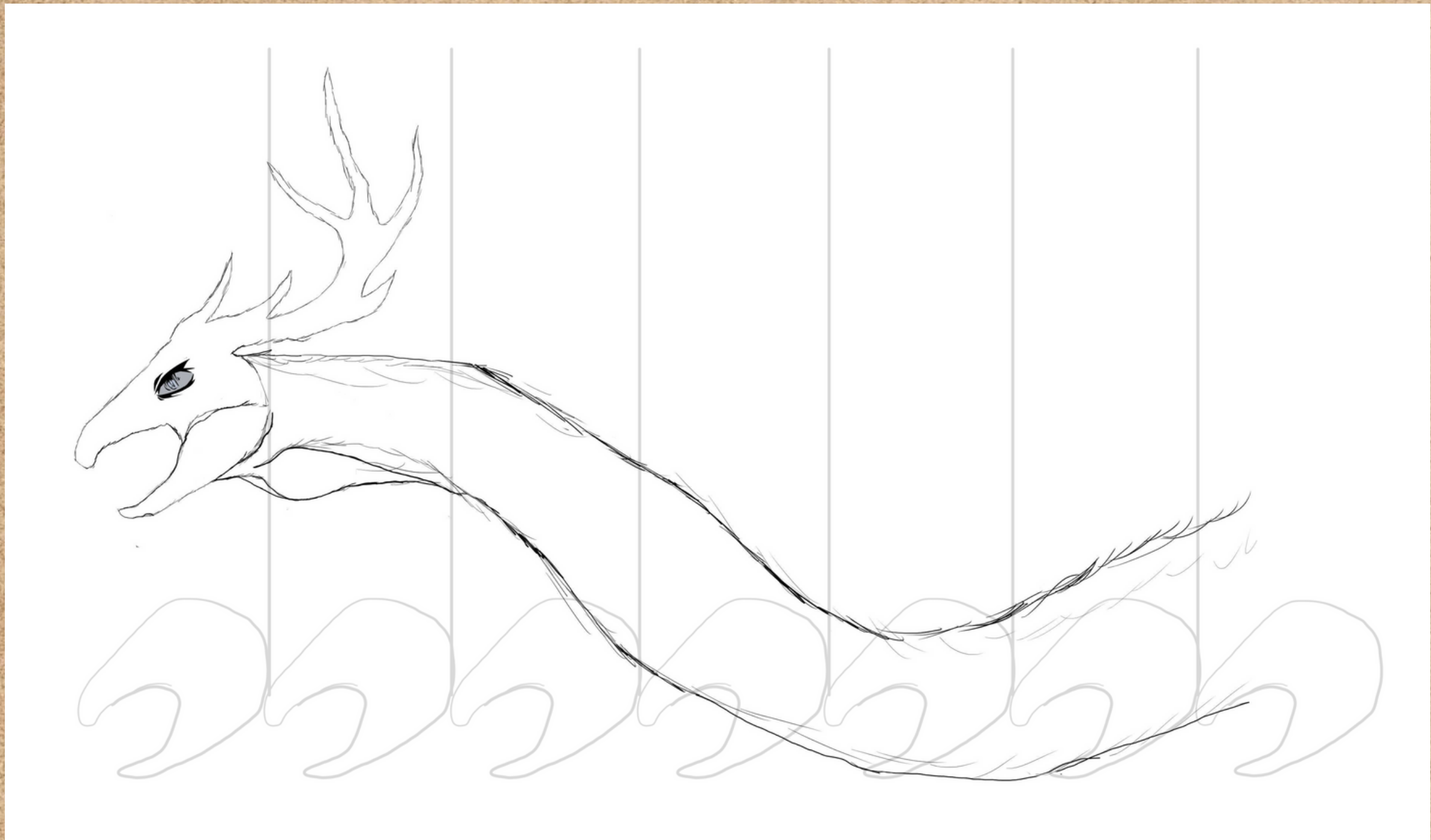
Antecedentes: Años de participación en diversas batallas.

Personalidad: Implacable, tenaz, estratega, frío, altruista, heroico.

Habilidades: Es capaz de levantar los ánimos de sus tropas incluso en el peor de los momentos del combate.

4.2.1.- *Antagonista*

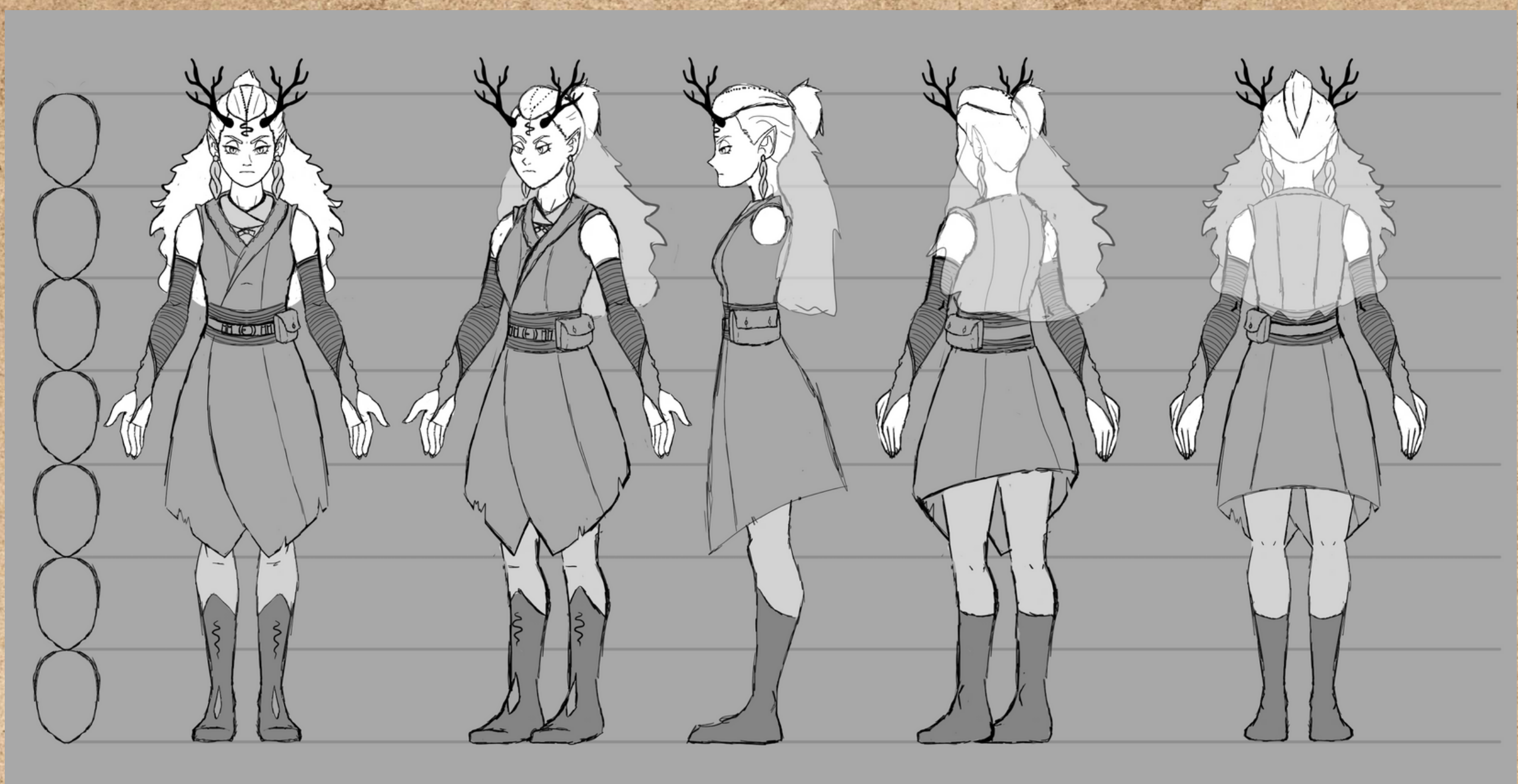
Nombre: El Dragón de Sangre Negra



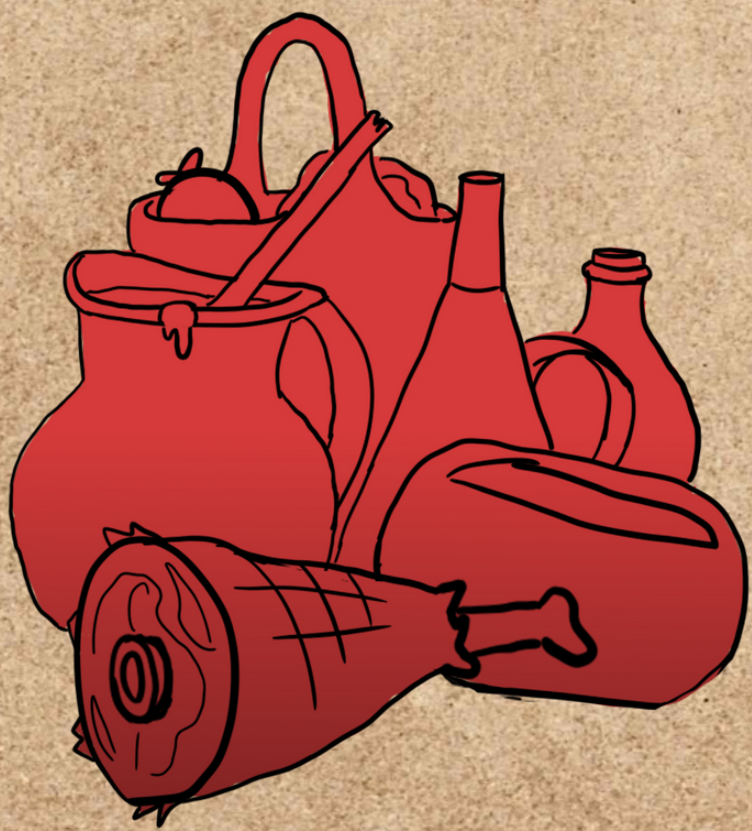
4.2.1.- *Personajes Secundarios*

Nombre: Acaquianar Zirtamerep

Alias: La Emperatriz Anárquica



43.- Objetos



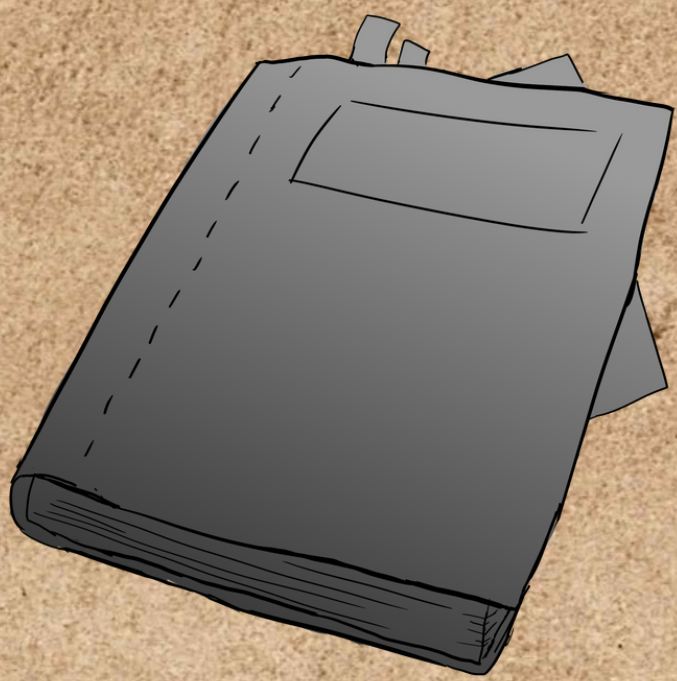
Suministros:

Poco comunes de encontrar. Restauran un 30% la salud de las tropas y proporciona un 15% más de daño durante sus tres siguientes ataques.



Suministros en mal estado:

Son comunes de encontrar. Restauran un 15% de la salud de las tropas pero tienen la posibilidad de causar un -10% de daño en los tres siguientes ataques.



gj6yhu °

Manual de estrategias de combate:

Poco comunes de encontrar. Las tropas consiguen un 20% más de experiencia al derrotar un enemigo.



Mapa:

Solo existe uno por zona y se encuentran escondidos en distintos niveles. Permite quitar la niebla que esconde el mapa de niveles para mostrar zonas de interés.

4.4 - *Música y Sonido*

La música en el mapa es un canto bélico algo calmado que es traído a la vida por el intercambio de melodías entre tambores, trompetas y violines, en comparación con la que suena al estar en combate, la cual empieza calmada pero rápidamente asciende a una más caótica acorde con la batalla que se lleva a cabo, donde tambores, trompetas y violines se entrelazan en sus melodías como si estuvieran en guerra, acompañado de los gritos de guerra de las tropas, el blandir de sus espadas y el impacto en sus armaduras, culminando con la muerte del monstruo dando lugar a una melodía de victoria algo melancólica en la que se celebra la muerte del monstruo pero se venera a los caídos en combate.

4.5 - *Diseño de Niveles*

4.5.1 - *Diseño de Escenarios*





Los escenarios se presentan desde una vista en tercera persona con un ángulo de cámara en picado/cenital. Son escenarios de gran escala y de distintos relieves a los que el jugador tiene que adaptarse pues pueden servir como obstáculos (Por ejemplo, montañas muy altas que han de rodearse), y otros que el jugador puede usar en su ventaja (Puntos elevados como colinas, bosques en los que las tropas pueden pasar desapercibidas, etc.).

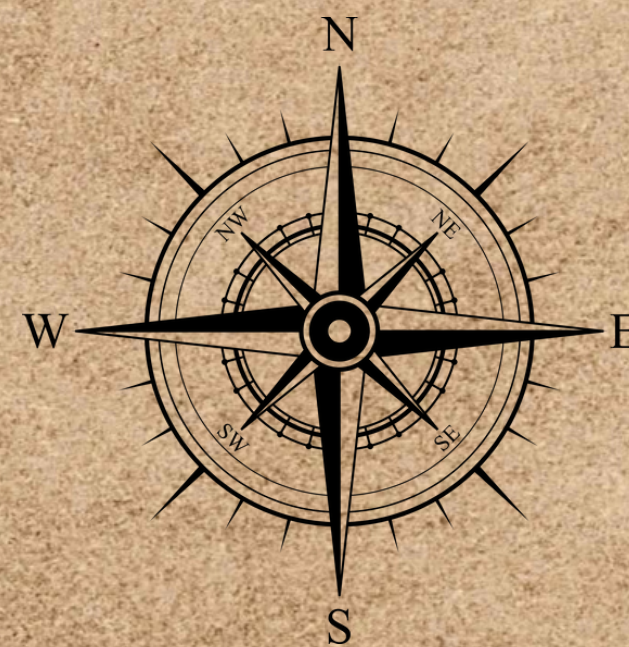
Los efectos atmosféricos del escenario juegan un papel importante en la jugabilidad: lluvias torrenciales y tormentas de nieve que dificultan el movimiento de las tropas, calor sofocante que hace que la estamina del ejército se acabe antes, niebla que dificulta la visibilidad del jugador, etc. La iluminación suele empezar muy clara, atenuando conforme pasa el tiempo en la batalla por humo y polvo, y llegando incluso a veces a oscurecerse bastante por ciertos efectos atmosféricos como tormentas y niebla.

4.5.2.- *Diseño de un Nivel*



-  Límites
-  Spawn
-  Bosque
-  Colina
-  Elevación Inescalable
-  Cima Montaña

-  Campamento (Loot)
-  Fortaleza (Loot+)
-  Enemigo
-  Jefe Final



4.6.- *Mecánicas Básicas*

4.6.1- *Mecánicas Generales*

Mecánica Principal: Gestionar tropas y sus habilidades siguiendo una estrategia para combatir contra monstruos en tiempo real. El ejército del jugador está conformado por distintos pelotones de tropas, cada uno con distintos rangos de ataque y número de soldados, así como características especiales y habilidades únicas.

Controles:

- **Point and Click:** seleccionamiento y movimiento de los pelotones por el campo de batalla. También pueden activarse las habilidades de las tropas, aunque existen atajos de teclado para ello.
- **Números de 1 al 9:** Para seleccionar rápidamente al grupo de tropas según el orden que aparece en la interfaz
- **Q, W, E, R, T:** para activar las distintas habilidades del pelotón de tropas seleccionado.
- **A:** Pausa el tiempo para crear un momento de calma para que el jugador pueda analizar la situación y adaptar su estrategia.

Progreso: Los niveles del mapa se van desbloqueando uno a uno al terminar el nivel anterior a él. Los monstruos que el jugador combate en cada nivel pueden ser capturados y añadidos al ejército (con el coste de que los futuros enemigos sean más fuertes), o pueden ser ejecutados para obtener recursos y así mejorar las tropas del ejército.

Guardado: El juego se guarda automáticamente al acabar un nivel, también existe la posibilidad de guardar manualmente la partida en el mapa de niveles. En cambio, no existe posibilidad de guardar la partida dentro de un nivel para no abusar de este sistema en beneficio del jugador para acabar los niveles de una forma muy sencilla.

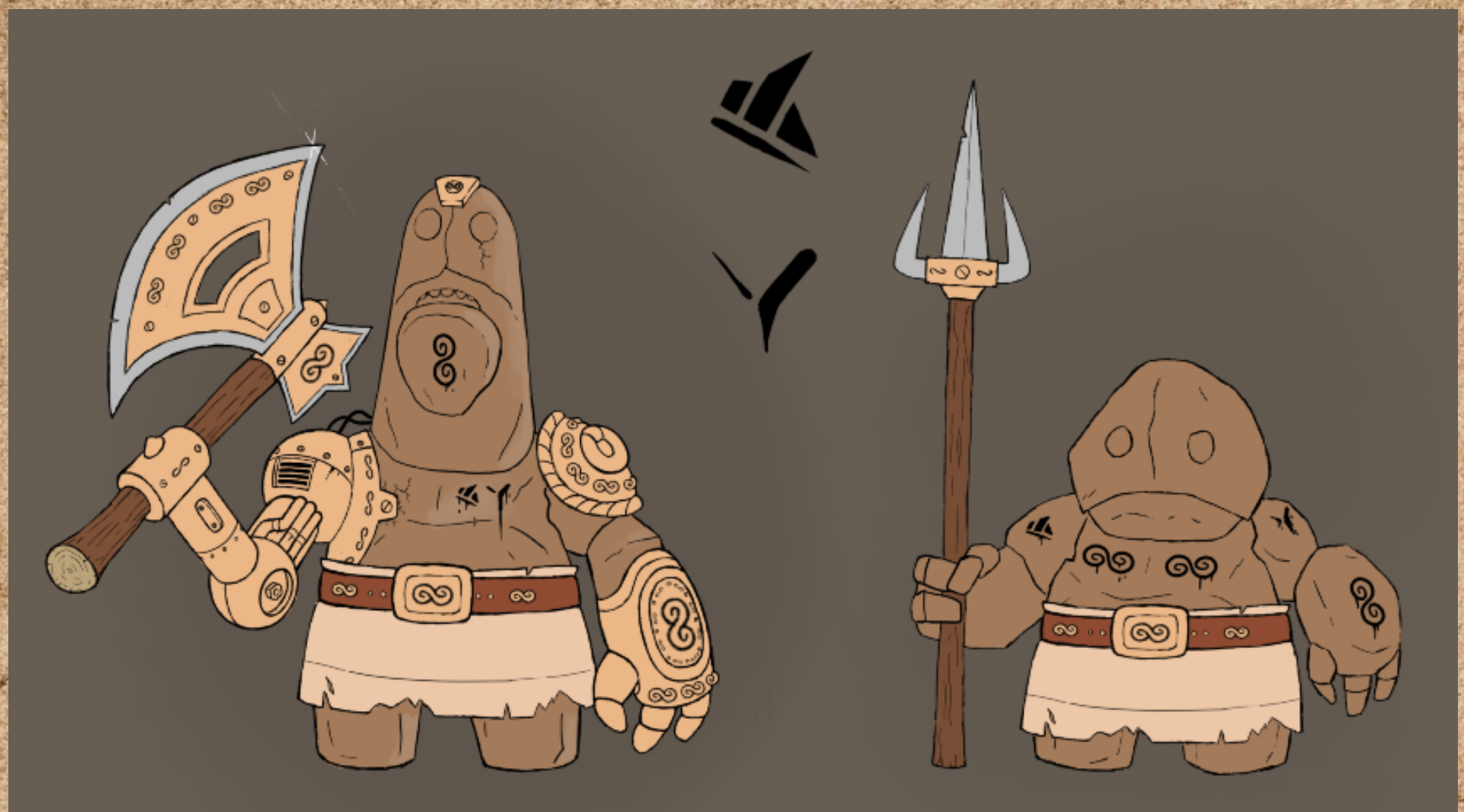
4.6.2.- *Mecánicas de Habilidades*

General: El general es tu unidad principal, si muere pierdes la partida. Su mecánica en combate es la de tener un área a su alrededor limitada en la que el miedo de las tropas se reduzca.

Tropas: Las tropas conforman el ejército del general y serán las que el jugador controle para enfrentarse a las bestias. Cada grupo de tropas cuentan con habilidades únicas cuyo uso se ha de planear para derrotar a la bestia de forma efectiva o para sacar de un apuro al resto de grupos. Las tropas tienen una barra de miedo que conforme vayan muriendo tropas se va rellenando y si llega al máximo abandonarán el campo de batalla. Si todas las tropas mueren o huyen y solo queda el general con vida, se pierde la partida.

Algunas tropas son:

OKEROS



NAIR

4.6.3.- *Mecánica de Niveles:*

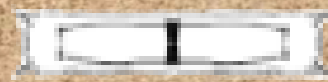
El juego presenta un mapa abierto que el jugador es libre de explorar. La partida empieza en la zona de la Unión del Sol donde el jugador recibe un tutorial de las mecánicas del juego y antes de poder explorar el resto del mapa libremente, deberá derrotar al primer jefe final. Una vez el mapa está desbloqueado, el resto de los jefes finales se encontrarán en cada uno de los cuatro reinos restantes que irán apareciendo al transcurrir cierta cantidad de turnos. Esparcidos por el mapa se encuentran otros monstruos de nivel y tamaño inferior los cuales el jugador deberá enfrentarse para ganar más puntos y mejorar tropas, así como otros ejércitos que buscan conflicto con el jugador. El mapa se encuentra oculto por una niebla excepto las zonas de la historia a las que el jugador deberá ir. Cuando el jugador se mueva por el mapa, la niebla se irá disipando poco a poco para mostrar el territorio que el jugador va explorando.

El jugador deberá también conseguir provisiones para mantener a su ejército, las cuales se consiguen durante los combates o gastando dinero en mercados localizados en distintos puntos del mapa. Al acabar un combate contra un enemigo monstruo, el jugador puede optar por sacrificarlo para obtener recursos o capturarlo para incorporarlo a su ejército, pero asumiendo el riesgo de aumentar la dificultad de los siguientes combates para así mantener un equilibrio en la jugabilidad.

(mapa de niveles)

4.7.- *GUI y HUD*

(diagrama de flujo)



6.- EQUIPO DE TRABAJO Y ROLES

6.1.- RRHH: Funciones y Roles

- *Diseño*

Diseñador del juego:

Alejandro Trujillo Medina

Diseñador de niveles:

Alejandro Trujillo Medina y Antonio Barea García

- *Programación*

Programador de Gameplay:

Alejandro Trujillo Medina y Antonio Barea García

Programador de Inteligencia artificial:

Alejandro Trujillo Medina y Antonio Barea García

Programador de Efectos/Shaders:

Alejandro Trujillo Medina y Antonio Barea García

- *Arte*

Director de arte:

Alejandro Trujillo Medina

Artista conceptual:

Antonio Barea García

Artista 2D:

Antonio Barea García

Artista 3D:

Alejandro Trujillo Medina y Antonio Barea García

Texturizador:

Alejandro Trujillo Medina y Antonio Barea García

Rigger:

Antonio Barea García

Animador:

Alejandro Trujillo Medina y Antonio Barea García

Constructor de niveles:

Alejandro Trujillo Medina y Antonio Barea García

Iluminador:

Alejandro Trujillo Medina y Antonio Barea García

- *Producción y Gestión*

Productor:

Alejandro Trujillo Medina

Gestor:

Antonio Barea García

6.2.- *Recursos Materiales*

- *Hardware*

Ordenadores

Tabletas gráficas

- *Software*

Photoshop

Krita

Wonderdraft

Blender

Unity

Visual Studio Code

Premiere Pro

Celtx