

# PROMETHEUS ADVENTURES

## The Giant's Jaws

Alex Martínez, Borja Tapia, Martí de Ferrer, Michael Miranda

### 1. Level goals & summary:

#### Sobre el juego

**Target:** De 16 a 30 años, jugadores de RPG y juegos de aventura. Apasionados de los juegos de rol de mesa o virtuales.

**Plataforma:** PC

#### Sobre el nivel:

Nivel intermedio, el jugador ya tiene nociones sobre el juego y se introduce nuevas mecánicas y dinámicas alrededor de la magia.

### 1.1. Intrínsec Goals:

#### **Mecánicas:**

- [Refuerzo] Desplazamiento por el escenario
- [Refuerzo] Ataques básicos
- Magia y mana
- [Refuerzo] Usar items
- [Refuerzo] Saltar turno
- [Refuerzo] Diferentes clases (Guerrero, Rogue, Bardo, etc.)
- [Refuerzo] Huida: Pierdes puntos de vida por huir.
- Diversidad de elementos

#### **Dinámicas:**

- Combinar magia con armas
- [Refuerzo] Armas y armaduras para lotear.
- Sinergia con sets de armaduras
- Estrategia y sinergias entre clases
- Interacción entre elementos (tanto de magia como de agentes)
- Destruir obstáculos a partir de elementos

#### **História:**

Un pueblo humilde disfruta de una vida tranquila, alejada de los asaltos de bandidos, gracias al fabuloso aceite inflamable que extraen de un sistema de cuevas cercano. A cambio el rey que gobierna esas tierras, les concede protección. Pero detrás de esta ilusión se esconde un oscuro secreto: la tarea de extraer el aceite milagroso sólo puede ser dada por niños, tarea que deja muchos de ellos marcados de por vida. Las cuevas son hogar de un malvado gigante y toda cavidad está cargada por la más antigua de las magias.

## 1.2.Extrinsic Goals:

- Decision Taking: Toma de decisiones según las diferentes habilidades disponibles en una situación determinada. Capacidad de establecer una estrategia.
- Social Awareness: Comprensión ética de la libertad y los derechos de los niños para su desarrollo hacia la madurez.
- Political Awareness: Comprensión de las consecuencias de una sociedad oprimida por una política totalitaria debido a sus recursos.
- Aprendizaje: Toma de decisiones, resolución de problemas en un entorno determinado y establecimiento de estrategias.

## 1.3. Level summary:

### Summarise:

Nuestro héroe se hospeda en la pequeña villa de Wellminster, una población en medio de un hermoso valle. Al preguntar sobre los pocos niños que habitan, ninguno de los habitantes se dispone a hablar. Una de las chicas se dispone a hablar de su hermano y descubre el secreto escondido de la villa. Para acabar con esa maldición, aventureros que pasaban por la zona han intentado encontrar el orbe de Osovox, un orbe del cual solo se sabe de su existencia a partir de pergaminos de antaño. Los cuales explican que es una magia tan densa y potente que se materializó en forma de orbe. Muchos aventureros han intentado recuperarla, pero ninguno ha regresado con vida, se dice que las cuevas son la casa de un antiguo gigante que custodia el orbe.

Nuestro héroe se dispone a enfrentar el sistema de cuevas para desentrañar los misterios que aguardan.

### Gameplay:

El jugador deberá enfrentar 6 encuentros:

#### 1. Muddy Cave:

Ésta es la primera sala en la que el jugador entra. Aquí se presentan los enemigos simples de la cueva. El jugador refuerza las mecánicas de desplazarse y atacar. Una vez los enemigos son eliminados, al jugador se le presenta la primera magia (agua), la cual deberá utilizar parando el flujo de la corriente que le separa de la siguiente sala, Lichen-Covered Cave.

#### 2. Lichen-Covered Cave:

La segunda habitación, aquí se presenta el primer jefe de la zona. Es un golem de arena, creado e imbuido por la gran carga mágica que se nota en el ambiente. Al ser un golem de arena, si nuestros aventureros utilizan la magia de agua, convertirán la arena en fango, ralentizando mucho los movimientos y la potencia de los ataques del golem. Una vez eliminado, suelta la primera pieza del set de armaduras, una pechera que da un extra de protección contra el viento. Además, presentamos la segunda magia elemental (fuego). El jugador puede decidir si abrir la puerta hacia Chambre of the Sphere, ir por el tunel que le llevará a Hand of Knowledge o volver hacia atrás (hacia la The Giant Hand), el cual es un camino en el que no sabe que se encontrará aún.

### 3. The Giant Hand:

La cámara con el jefe más fuerte. Es por eso, que este jefe es opcional. Además, deberás cumplir ciertos requisitos para poder acabar con el jefe. Como el propio nombre indica, aquí se encontrará la mano del gigante que habita la cueva. Es aquí, donde nuestros viajeros descubren que el resto del cuerpo fue sellado en el orbe de Osovox y que es gracias a esta y su gran magia que la mano continúa moviéndose. Existen dos casos:

- El jugador llega a la sala sin haber conseguido el orbe ni tener todas las magias que se consiguen en la mazmorra. En este caso, el gigante puede utilizar todo su poder y acabar con los jugadores. Sin embargo, caen por el agujero que les llevará a la Mud Pool.
- El jugador llega a la sala con el orbe y las tres magias. En este caso, pueden restringir hasta cierto punto la magia que está dando el orbe a la mano. Con esta ayuda más la eficacia de las magias elementales, la mano podrá ser destruida. Si lo consiguen, verán como suelta una espada legendaria que está imbuida en los tres elementos de la mazmorra, viento, fuego y agua.

### 4. Mud Pool:

El jugador deberá enfrentar a pequeños enemigos. Si los derrota a todos antes de escapar, puede explorar la zona. Allí encontrará las claves para descubrir la realidad que el pueblo tiene.

### 5. Hand of Knowledge:

El jugador enfrenta enemigos medianos y después el jefe de zona. Los enemigos son un grupo de goblins, respaldados por un par de golems medianos de piedra. En cuanto acabas con ellos, te aparece un dragón elemental de roca. Este recompensa con otra pieza del set de armadura, un casco que aumenta la resistencia al elemento roca. Una vez eliminado el jugador puede dirigirse a la Mud Pool o, combinando las magias que tiene disponibles, accede a las Chamber of the Sphere.

### 6. Chamber of the Sphere:

La última de las salas. El jugador debe enfrentar el segundo al mando de la mazmorra para conseguir la última pieza del set de armadura. Una vez eliminado obtiene la tercera y la última magia (viento) además de poder obtener el orbe de Osovox.



Mapa del nivel The Gian's Jaws

#### 1.4. References:

El principal tema de Prometheus Adventurers es RPG de aventuras. Todo y ser uno de los géneros que más ha bajado en las edades de 13 a 17 años, observamos que es todo lo contrario en la franja de 18 a 22 años. En esta franja de edad es el género top jugado por la gran parte de jugadores. Las principales referencias de juegos RPG actuales con grandes ventas en el mercado son las siguientes:

- ***OCTOPATH TRAVELLER - Square Enix, 2018***  
Referencia de JRPG basado en **sistema de turnos, diferencia de clases y géneros.**



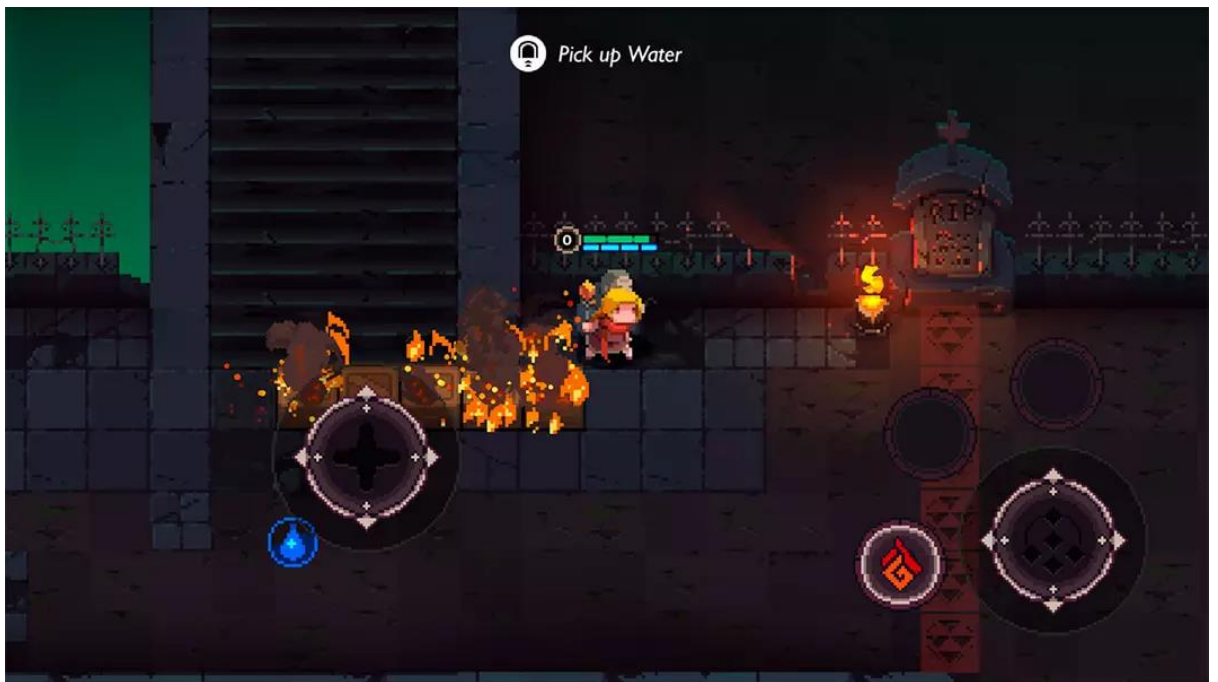
- **POKÉMON, Edición Rojo Fuego - GameFreak, 2004**  
Referencia en la **estética visual** del juego y **disposición de la cámara**.

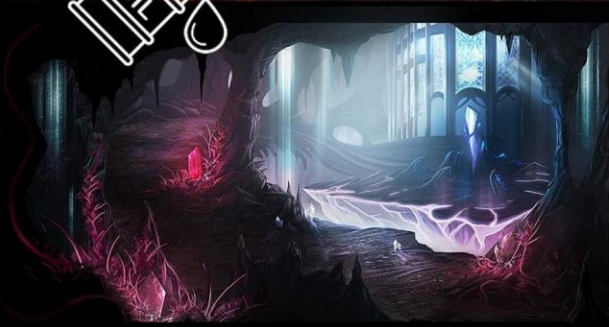
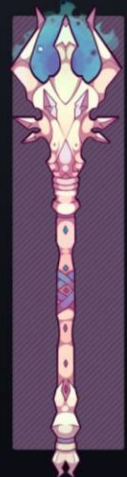


- **HADES - Super Giant Game, 2018**  
Referencia basada en la **vista ortogonal**.



- **ELEMENTAL DUNGEON - Combo Travellers, 2019**  
Referencia basada en la **interacción de los personajes** y sus acciones directamente **con el escenario**, con distintas posibilidades y resultados según el entorno.





## 3.Conclusiones:

The Giant 's Jaws basado en The Man From Before, es un nivel intermedio, el jugador ya tiene nociones sobre el juego y se introduce nuevas mecánicas y dinámicas alrededor de la magia. Para ello, cada sala tiene lugares específicos amplios para poder desarrollar el aprendizaje de las mecánicas, además de tener diversidad de lugares accesibles, dando la posibilidad al jugador de satisfacer su capacidad de exploración. Lograr este objetivo , requería un gran mapa y por ello se ha optado por la versatilidad de la estética del juego Pokémon, Edición Rojo Fuego. Todo y unir diversas salas, las entradas y salidas de cueva, como entradas iluminadas, nos permite dividir todo el dimensionado del mapa. Logrando diversos submapas para un único nivel.

### 3.1.Bibliografía

- <http://www.roleplaygateway.com/roleplay/abandoned-in-amtophia>
- <https://www.deviantart.com/sebastianwagner/art/Caves-363094550>
- <https://www.deviantart.com/dusint/art/Orphans-820981453>
- <https://www.deviantart.com/ruslankadiev/art/Kiklop-590727399>
- <https://www.deviantart.com/epic-soldier/art/Weapon-commission-39-570477871>
- <https://www.deviantart.com/epic-soldier/art/Weapon-commission-37-568297805>
- <https://etfdailynews.com/news/oil-prices-set-for-their-worst-year-since-2015/>
- <https://www.deviantart.com/jajajajammu/art/HP-Potion-646310228>