

EXPLORERS OF THE UNKNOWN

Eduardo López Sanjuán – 2º DIPI A

TABLA DE CONTENIDO

Contenido

Tabla de contenido	0
Hoja de Actualizaciones.....	4
• Versión 0.1 – 25/11/2021 – Eduardo López Sanjuán.....	4
• Versión 0.2 – 26/11/2021 – Eduardo López Sanjuán.....	4
• Versión 0.2.5 – 28/11/2021 – Eduardo López Sanjuán.....	4
• Versión 0.3 – 29/11/2021 – Eduardo López Sanjuán.....	4
• Versión 0.4 – 30/11/2021 – Eduardo López Sanjuán.....	4
• Versión 0.4.5 – 01/12/2021 – Eduardo López Sanjuán.....	4
• Versión 0.5 – 02/11/2021 – Eduardo López Sanjuán.....	4
• Versión 0.7 – 10/11/2021 – Eduardo López Sanjuán.....	4
• Versión 0.7.5 – 15/11/2021 – Eduardo López Sanjuán.....	4
• Versión 0.8 – 16/11/2021 – Eduardo López Sanjuán.....	4
• Versión 0.9 – 21/11/2021 – Eduardo López Sanjuán.....	4
• Versión 0.9.3 – 22/11/2021 – Eduardo López Sanjuán.....	5
• Versión 1.0 – 24/11/2021 – Eduardo López Sanjuán.....	5
One-Pager.....	6
Plataformas de Juego.....	6
Audiencia objetivo y edad.....	6
Calificación por edades	6
Género del juego	6
Resumen de la historia	6
Jugabilidad central del juego	6
Modo de juego.....	6
USP, Unique Selling Points	6
Referencias y competencia.....	6
Historia y Setting.....	7
Personajes.....	7
Setting.....	7
Historia Principal	7
Preludio	7
Recuperación de la llave	7
El Espejo de Sal y el viaje a la Atlántida	8
Fin del viaje.....	9

Eduardo López Sanjuán
EXPLORERS OF THE UNKNOWN

Lore principal	10
Mundo y localizaciones.....	12
Personajes.....	14
Principal	14
Daniel Escudero	14
Antagonista	15
Gabriel Palau.....	15
Aliados	15
Manolo Cuevas.....	15
Gui Shan.....	16
Alonzo Malaspina	16
Neutral.....	17
<i>Lucky</i>	17
Jugabilidad	18
Descripción narrativa del gameplay	18
Historia y su relación con la jugabilidad.....	18
Experiencia de juego deseada	18
Tipos de gameplay	19
Mecánicas base.....	19
Daniel Escudero	19
Obstáculos	20
Dinámicas base.....	20
Objetivos	21
Principales	21
Secundarios	24
Misión creada por el jugador.....	26
IA	28
Enemigos.....	28
Asaltantes	28
Mercenarios <i>Liebe</i>	29
Atlantes	34
Jefes.....	35
Otros.....	38
Neutral.....	38
Aliados	39
Interfaces	40
Menús.....	40

Eduardo López Sanjuán
EXPLORERS OF THE UNKNOWN

Principal	40
In-Game.....	44
<i>Flow Sketch</i>	48
HUD del Juego.....	49
Controles	50
Referencias.....	50



HOJA DE ACTUALIZACIONES

- Versión 0.1 – 25/11/2021 – Eduardo López Sanjuán

I. One-Pager

- Versión 0.2 – 26/11/2021 – Eduardo López Sanjuán

I. Historia Principal

- Versión 0.2.5 – 28/11/2021 – Eduardo López Sanjuán

I. Lore Principal

- Versión 0.3 – 29/11/2021 – Eduardo López Sanjuán

I. Mundo y localizaciones

- Versión 0.4 – 30/11/2021 – Eduardo López Sanjuán

I. Personajes

- Versión 0.4.5 – 01/12/2021 – Eduardo López Sanjuán

I. Gameplay

II. Mecánicas y dinámicas base

- Versión 0.5 – 02/11/2021 – Eduardo López Sanjuán

I. Objetivos

- Versión 0.7 – 10/11/2021 – Eduardo López Sanjuán

I. Explicación IA (Mercenarios, Atlantes, Ciudadanos, Aliados)

- Versión 0.7.5 – 15/11/2021 – Eduardo López Sanjuán

I. Explicación IA – Policía, Asaltantes, Jefes

II. Comportamiento (Mercenarios, Atlantes, Ciudadanos, Aliados)

- Versión 0.8 – 16/11/2021 – Eduardo López Sanjuán

I. Comportamiento Jefes

II. Wireframes - Menús principales

- Versión 0.9 – 21/11/2021 – Eduardo López Sanjuán

I. Explicación Menús

II. Comportamiento Asaltantes y Policía

III. Wireframes - In-Game

Eduardo López Sanjuán
EXPLORERS OF THE UNKNOWN

- *Versión 0.9.3 – 22/11/2021 – Eduardo López Sanjuán*
- I. *Wireframes – HUD*
- *Versión 1.0 – 24/11/2021 – Eduardo López Sanjuán*
- II. *Wireframes – Controles*
- III. *Controles*
- IV. *Flow Sketch*



ONE-PAGER

Plataformas de Juego

- Consolas NextGen que aprovechen los gráficos (**PS5** y **Xbox Series X**) y **PC** debido a su gran público y sus controles.



Audiencia objetivo y edad

- Público **joven**, debido al género de aventuras y el humor, pero también público **adulto**, por sus referencias a diferentes culturas y su historia.



Calificación por edades

- **PEGI 16** (Violencia, Lenguaje soez, Juego) – **ESRB TEEN**

Género del juego

- **Shooter-Sandbox**: mundo abierto para explorar diferentes lugares a través de los cuales se seguirá una historia sobre un explorador que se deberá enfrentar a mercenarios y cazarrecompensas.



Resumen de la historia

- **Dani** cruzará diferentes lugares del mundo moderno a través de los cuales se enfrentará a mercenarios, cazarrecompensas y ladrones, en una carrera por conseguir la Concha de Atlántida, un tesoro perdido legendario portador de un poder misterioso.



Jugabilidad central del juego

- **Acción** a la hora de enfrentarse cara a cara contra amenazas que acechan a Dani.
- **Exploración** en un mundo abierto que esconde muchos secretos.
- **Gestión de recursos** que el jugador tendrá que controlar para sobrevivir.

Modo de juego

- El juego se centrará en el modo de **un solo jugador / historia**, por el cual se lanzará a los jugadores al mundo abierto para explorarlo y encontrar la Concha de Atlántida.

USP, Unique Selling Points

- Descubre **Sevilla, Palau** y **Atlántida**, con estructuras de nivel, bandas sonoras y demás elementos basados en sus propias culturas.
- Más contenido con las **misiones secundarias** y con las diferentes **actividades**.
- Cruza los mares con *El Unicornio*, el velero de Alonzo Malaspina.
- Enfréntate a **múltiples amenazas** que obstaculizaran tu camino por el tesoro.
- Muévete por el mundo con el *parkour*, una habilidad que facilitará tu viaje.

Referencias y competencia

- *Uncharted 4, The Last of Us, Saga Assassin's Creed, Saga Indiana Jones.*

HISTORIA Y SETTING

Personajes

- Daniel Escudero
- Gabriel Palau
- Gui Shan
- Manolo Cuevas
- Alonzo Malaspina
- Medusa
- *Lucky*

Setting

La historia se sitúa en la actualidad (2021), en un planeta Tierra en el cual las leyendas y los mitos pueden ser completamente reales, además de misterios no descubiertos.

Historia Principal

Preludio

Dani es un simple diseñador de interiores madrileño recién salido de los estudios y que se ha visto obligado a enfrentar la realidad del mundo adulto desde muy joven, y que siempre ha querido ser un arqueólogo y explorador como su personaje favorito de novelas, “Indiana Jones”. Su mundo daría una vuelta por completo cuando su abuela, padeciente de artritis y demencia, comenzara un día, tras comer en familia una paella de almejas y carabineros, a anunciar que “el destino del **trono de Atlántida** estaba en peligro”, pidiéndole a su nieto que encontrara la **Concha de Atlántida**, la cual otorgaría un poder al portador capaz de concederle la corona de la ciudad perdida. Al principio, claramente, la familia pensaría que se trataba de otro de sus ataques de demencia, pero Dani, quien siempre tuvo esta obsesión por ser explorador, comenzó a meter su hocico en el asunto, con la pequeña esperanza de que al menos parte de la historia fuese real.

Recuperación de la llave

El videojuego comenzaría al día siguiente, cuando su abuelo le llevara a **Escuelas Pías** donde, apoyándose en algunos libros con teorías de la existencia de la **Atlántida** y de la Concha, le explicaría que su abuela, a pesar de sus enfermedades, siempre mencionó en varias ocasiones la ciudad perdida, sus gentes y demás elementos del mar, y tras contarle esto a su nieto, le otorgaría una **llave de oricalco** con forma de tridente que guardaban en el desván, esperando que Dani tuviese la determinación y la Dani para desentrañar el misterio. Cuando esto ocurriese y el abuelo dejara a Dani en la biblioteca estudiando, unos hombres de traje y aspecto sospechoso comenzarían a acercarse a este último, pidiendo de manera amenazante, la llave, mientras le muestra a nuestro protagonista que está completamente rodeado. Dani no tiene más remedio que entregar la llave si no quiere ser asesinado, haciendo que así, los hombres de negro le dejen en paz, pudiendo ver como el agente al que le entregó la llave, se la da a otro **hombre con chaleco** y pelo hacia atrás. Con su única pista perdida, decide

investigar sobre un símbolo que pudo vislumbrar en la chaqueta del hombre, pudiendo descubrir que se trata de una red de mercenarios actualmente bajo el mando de un multimillonario llamado **Gabriel Palau**. Sabiendo esto, se da cuenta de que el embrollo en el que se ha metido es demasiado grande, pero aun así, continua bajo la esperanza de que tras conocerse en la biblioteca, no le considere una amenaza.

Tras varios libros leídos, se dirige a **Sevilla**, buscando a **Manolo Cuevas**, un investigador que proclamaba ser el mayor conocedor de la Atlántida de toda España, tras alguna tarea encomendada a cambio de la información, hablan sobre la llave de oricalco, por la cual Manolo le dice a Dani que probablemente deba mancharse las manos si quiere proteger la Atlántida de las manos erróneas, teniendo además que recuperar esa llave cuanto antes, pues es una pieza importante del puzzle para conseguir algo llamado “**El Espejo de Sal**”. Para recuperar la llave, primero deben saber dónde estará para anticiparse a los acontecimientos, y esto lo lograrán yendo al campamento arqueológico principal de la red de mercenarios llamada **Liebe**, situado cerca de la **Torre del Oro**, en la misma ciudad. Conociendo los peligros a los que se enfrentarían, situarán su primer piso franco cerca de la **Catedral de Sevilla**, donde Dani podría equiparse por fin con armas y diferentes artefactos, pudiendo también desarrollar parte de su equipamiento, y sirviendo de lugar de investigación para Manolo Cuevas.

Tras una misión de sigilo en la Torre de Oro, conseguirían la transmisión que indicaba como sacarían la llave del país para poder seguir investigando en Alemania, fuera del alcance de todos. Antes de ello, debían contactar a **Gui Shan**, una ingeniera china genio en la **Universidad de Sevilla**, para que les ayudase a equiparse de cara al asalto en el aeropuerto para recuperar la llave de oricalco. Viendo que estaban realmente determinados a encontrar la reliquia de la Atlántida y que tenían pistas sólidas sobre su existencia, acepta colaborar con ellos a cambio de que Dani usase sus artefactos sin quejarse, pudiendo volverse famosa en su rama tras el descubrimiento, al ser una de las principales colaboradoras del aventurero y el investigador. Con su nueva compañera, se inicia el plan del asalto del avión, entrando en el mismo y robando la llave durante el vuelo, huyendo con un salto con paracaídas en el río Guadalquivir, donde esperaba Shan con una lancha. Aquí comenzaría una persecución de barcos en el río, durante la cual **Liebe** trataría de asesinarlos para recuperar la llave y llevar a cabo el traslado. Tras huir por el alcantarillado de la ciudad, llegarían a un nuevo piso franco cerca del **Acuario**. Con la llave en sus manos, comenzarían oficialmente la búsqueda del Espejo de Sal, la cual por alguna razón sería la verdadera entrada a Atlántida, y por ello, la prueba final que evidenciaría la existencia de esta ciudad.

El Espejo de Sal y el viaje a la Atlántida

Si querían encontrar el **Espejo de Sal**, necesitarían primero analizar su única pista: la llave de oricalco. Esta al parecer se planeaba guardar por el Gobierno en el interior del **Real Alcázar de Sevilla**, junto a otras reliquias encontradas en el mar Mediterráneo; y esto indicaba que probablemente encontrarían allí el Espejo de Sal. Tras conseguir algunos objetos que los ayudarían a cumplir el robo del artefacto y a construir algunos otros gracias a la ayuda de Gui Shan, llevarían a cabo esta misión, pero no sin ser obstaculizados por algunos **sicarios** y **mercenarios** contratados por *Liebe*. Cuando llegan a la **Cámara de los Tesoros**, se encuentran una gran cantidad de objetos arrasados por el paso del tiempo bajo el mar, y entre todos estos, una **cajita hecha de oricalco** concentrado, aparentemente indestructible. Sin encontrar un hueco por el que introducir la llave y sin tiempo que perder, deciden que Dani se lleve la caja, pero por estar hecha de oricalco concentrado, esta es increíblemente pesada, y en un ataque de nervios y agobio, Dani golpea la caja con la llave de oricalco, **destruyendo la caja y la llave** en el proceso. Todavía en shock y con mercenarios forzando la entrada a la

cámara, agarra el Espejo y se dispone a abrirse camino a través de los asesinos. Al final, consigue llegar al piso franco cerca de la Catedral de Sevilla sano y salvo, aunque sin la llave de oricalco. A pesar de haber obtenido el espejo, no están completamente seguros de que no la necesitasen para algo más aparte de la apertura de la caja, pues que tuviese la forma de la llave no creen que fuera un motivo de despiste, pero sin tener demasiadas opciones, deciden seguir adelante.

Tras esperar algo de tiempo, Manolo planea el siguiente movimiento: la cajita hecha de oricalco se encontró cerca de **Cerdeña**, en **Italia**, hace algunos años, gracias a la investigación de un marinero veterano llamado **Alonzo Malaspina**. Por tanto, su plan sería ir a conocer al hombre a la isla de Cerdeña, que esperaban que les diese alguna pista sobre el paradero de Atlántida. Tras un relajante viaje hasta la isla, y bajo la teoría de que quizás no los habrían seguido hasta allí, se reúnen con el hombre en el **Porto di Palau**, en una lujosa barca en la que vivía a gusto. Allí, Alonzo se niega a hablar con ellos hasta ver el Espejo de Sal, y cuando lo ve, sin dejar Dani que lo toque, este les dice que, en realidad, **sabe perfectamente el paradero de Atlántida**, solo que nunca lo reveló para evitar que se convirtiera en una simple atracción turística, aunque viendo que habían conseguido el Espejo de Sal y suponiendo lo que significaba tener a una red de mercenarios detrás y que aun así siguieran hacia delante, decidió llevarlos exactamente al lugar. Cuando se disponían a salir de la barca, observan a varios grupos de hombres inspeccionando con linternas la zona del puerto, y suponiendo que se trataban de los hombres de Gabriel, tratan de salir del sitio silenciosamente, pero lo que no se esperaban es que le tendieran una **emboscada** a la salida del puerto, ante lo que tendrían que acelerar lo máximo posible e intentar esconderse dentro de la ciudad perdida, para la cual solo ellos tenían el pase de entrada.

Sin un plan, ni información sobre cómo usar el Espejo, o los peligros que podrían encontrar en la Atlántida, comienza otra **persecución** en barca durante la cual, además, comienza una **t tormenta en el mar**. Sin visibilidad, discurre un tiroteo por el mar y a través de varias zonas peligrosas del mar que hacen volar por los aires a las embarcaciones enemigas, hasta que llegan a un punto en el que el mar genera pequeños remolinos que intentan tragarse a todos. Ese es el lugar, y deben darse prisa en ponerse los trajes de buceo de Gui Shan, los cuales les permitirán respirar indefinidamente bajo el mar y moverse como peces; y bajar de una vez por todas a la **superficie marina**. Agarrándose todos al ancla, saltan al agua antes de ser pillados por el resto de mercenarios, y mientras se sumergen a gran velocidad, son capaces de vislumbrar la Atlántida. Ya por fin en la entrada, intentan usar el Espejo de Sal para entrar, pero **son pillados** por el mismísimo Gabriel, quien por fin se revela otra vez ante Dani.

Fin del viaje

Si querían entrar en Atlántida, debían entregarle a Gabriel el Espejo. Extrañamente, el sí que sabía cómo usarlo: apuntando a los ojos de una de las estatuas que custodiaban la entrada se conseguía revelar la cerradura del portón, y entonces, con los trozos de la llave de oricalco reparados, **se podría abrir**. La razón por la que Gabriel pudo recomponer la llave y sabía abrir la entrada es porque él fue un **miembro de la familia real de la Atlántida** que fue desterrado. Tras avanzar a lo largo de la ciudad perdida y enfrentarse a algunos enemigos marinos, llegarían a las puertas del palacio, donde Alonzo aprovecharía la confusión para desbloquear las puertas golpeando a uno de los guardias y dándole a Dani, Gui Shan y Manolo, el tiempo suficiente para escabullirse y **escapar con el Espejo de Sal**.

Tras escapar sin Alonzo, volverían al hotel del Puerto de Palau, donde podrían volver a revisar su equipamiento, y una vez más, volver armados a la entrada del palacio, donde tras un tiroteo en un campamento barricado provisional de *Liebe*, recuperarían a Alonzo y **entrarían adentro**, aunque sin la llave de oricalco.

Dentro del palacio superarían varios obstáculos y enemigos hasta llegar a la **sala del trono**, donde se encontraba la **Concha de la Atlántida** tras un cristal gigante de oricalco transparente. Justo cuando se acercaran al cristal aparecería por detrás todo *Liebe* apuntándoles con sus armas, obligándoles a retroceder hasta tocar el cristal, momento en el cual surgiría tras el equipo **Medusa**, la legendaria guardiana de Atlántida, convirtiendo en piedra a varios mercenarios de golpe con un haz de luz surgente de sus ojos. Tras una larga batalla, Dani usaría el Espejo para reflejar el haz de luz a la propia gorgona justo antes de que le convirtiese en piedra, dándole a Gabriel el tiempo suficiente para llegar hasta el cristal, clavar la llave de oricalco, y conseguir la **Concha de la Atlántida**, convirtiéndose así en el **Rey de la Atlántida**, al que Dani se enfrentaría haciendo *parkour* a lo largo de toda la ciudad perdida, mientras redirige las estatuas de Medusa de toda la ciudad hacia Gabriel, convirtiéndolo en piedra y polvo.

Tras la pelea final, conseguirían la Concha del Mar, y con el castillo y la ciudad derrumbándose por convertirse en piedra por culpa de la gorgona y Gabriel, escaparían de allí **de vuelta a casa**.

La historia se retoma un mes después, cuando Dani vuelve a casa para enseñarle a su abuela la Concha de la Atlántida, convirtiéndola sin querer en la **Reina de la Atlántida**, curando su artritis y demencia, y haciéndola recordar que, en realidad, lo que debieron tomar ese día de comida en familia eran unas **croquetas de jamón**, y que ella siempre fue la Reina de la Atlántida, solo que fue **traicionada por Gabriel** y **maldecida** con sus enfermedades anteriores. Así, por fin, la Atlántida recuperaría su antiguo fulgor, Alonzo tendría la mayor historia marina de su vida y protegería la ciudad, Gui Shan no sería tan reconocida al finalmente acordar que se mantendría en secreto el paradero de la ciudad, pero conseguiría mantener su trabajo como ingeniera del equipo de aventuras de Dani; Manolo Cuevas cumpliría su deseo de descubrir la Atlántida, y Dani se volvería un **explorador** como siempre quiso.

Lore principal

El universo en el que discurre la historia no es demasiado diferente del real. La época es actual, y todo discurre en el planeta Tierra tal y como se conoce, exceptuando algunas pequeñas diferencias: muchas de las leyendas conocidas por la humanidad y calificadas como “mitos” (véanse, por ejemplo, las diferentes mitologías, El Dorado, El Tesoro de Yamashita, etc.), pueden ser reales. Se dice “puede” dado que en esta historia solo se revela la existencia de la Atlántida, otro mito más; pero igual que eso no demuestra que, por ejemplo, la mitología griega exista, tampoco lo niega. En este caso, da indicios de que dicha mitología pueda ser real, dado que según la historia de la mitología griega de este mundo, Medusa es hija de Poseidón, y al pertenecer a la más joven de la línea divina, se le asignó la tarea de proteger por siempre el dominio de sus súbditos: la Atlántida. Eso explica por qué aparece tras intentar los humanos conseguir la Concha de la Atlántida, y por qué se la llama “guardiana”. Y es por esto que se abre la puerta a la posibilidad de que la mitología griega sea real.

Además de esto, aparecen otros elementos de los que no se sabe nada, como “la llave de oricalco”, “la caja de oricalco” que contiene “el Espejo de Sal”, “las Estatuas de Medusa”, o “la Concha de la Atlántida”. La llave de oricalco era un objeto perteneciente a la familia real de la Atlántida (lo cual explica por qué la tenía el abuelo, ya que la abuela era la antigua Reina de la Atlántida), y se trataba de la llave que abría y, principalmente, cerraba las entradas al reino, bloqueando la entrada a todos aquellos que no fueran dignos, ósea, los humanos. Es por ello que los atlantes atacan a todos, pues consideran a todos foráneos, y su lealtad a la familia real los

impulsa a proteger la ciudad de todo intruso. El oricalco es un metal que, según la mitología griega de este mundo, fue creado por los dioses, y es el metal más fuerte del mundo, pudiendo solamente ser destruido por él mismo. Es por ello que la caja de oricalco y el cristal que contiene la Concha, pueden ser destruidos por la llave. Más allá de esto, otra cosa que cabe destacar es el por qué Gabriel consigue arreglar la llave, y esto se debe a sus clara relación con la familia real de la Atlántida, teniendo los conocimientos necesarios para poder ocuparse de la llave rota. Tras convertir a la reina en una humana enferma, la fuente de su poder que era la misma reina también le convirtió en humano, lo que le quito las posibilidades de obtener la Concha de la Atlántida, y con la reina tal y como la había dejado, tampoco tenía manera de encontrar la llave de oricalco, por lo que se vio obligado a irse de la Atlántida (conociendo ya, obviamente, su ubicación, siendo por esto porque son capaces de seguir al equipo de Dani a cualquier lado) para buscar por cada rincón del mundo la llave.

La caja de oricalco, en realidad, no se trataba de ningún cofre o algo parecido para el Espejo de Sal, sino de un sello. Es por ello que no tenía un hueco para la llave de oricalco, porque la caja ni siquiera estaba pensada para ser abierta. La caja contenía la única debilidad del último bastión de la ciudad, Medusa, y por tanto no tenían razones de mantenerla, ya que su vida estaba en sus manos. Además de eso, funcionaba como contramedida de las Estatuas de Medusa protectoras de las entradas de la ciudad, con las cuales se evitaba que entraran intrusos que pudieran intentar siquiera pararse ante la ciudad de Poseidón. Por lo tanto, la caja no era nada más que una especie de cárcel para el Espejo de Sal, el cual fue creado a partir de los ojos de una de las serpientes de Medusa, obteniendo así las propiedades de reflejo de sus rayos. Según la mitología griega de este mundo, lo creó Odiseo tras su viaje a Ítaca con el objetivo de cortarle la cabeza a Medusa como venganza por el incordio que supuso Poseidón en su viaje. Tras un enfrentamiento del que salió derrotado, consiguió rasguñar a la guardiana y llevarse una de sus serpientes muerta, creando en el proceso este espejo para poder rematarla, pero fue pillado por un antiguo Rey de la Atlántida, que se enfrentó a él personalmente para honrar a su dios, y consiguió vencerle y arrebatarle el espejo, que Poseidón personalmente selló en la caja de oricalco y otorgó a los Atlantes para que se hicieran responsables de su único gran error.

La Concha de la Atlántida fue, según la historia de la Atlántida, un regalo que le hizo Poseidón a los atlantes en forma de prueba para ver si eran realmente dignos de ser sus súbditos directos, por encima de los hijos inferiores de los dioses (los humanos), otorgándole a su portador lo que más desease. La comprensión de los atlantes por su dios, y su lealtad por él era tal, que le pidieron mediante ofrendas que por favor sellase la Concha de la Atlántida en un gran cristal de oricalco, pues igual que comprendían el poder y a la vez la desdicha que les podía traer la Concha, querían poder observar la grandiosidad del regalo de su dios, a la vez que sentirse orgullosos de él. Y es así como la Concha se creó y fue sellada en el cristal de oricalco, que más tarde sería destruido por la llave de oricalco, que una vez más no estaba pensada para eso, pero realmente era capaz de poder hacerlo (al fin y al cabo, ambos objetos estaban hechos de oricalco).

Por último, las Estatuas de Medusa fueron unas medidas de seguridad que impusieron unos antiguos reyes de la Atlántida por orden de su dios, que no explicó la razón de estas medidas. Las crearon los mejores artesanos de la Atlántida, tal y como pidió Poseidón, con la capacidad de cambiar su orientación, y estaban hechas de oro, con los huecos de los ojos de las Medusas de las estatuas con ojos de las serpientes de la original, obteniendo así el poder de la petrificación.

Mundo y localizaciones

Escuelas Pías (Madrid, España)

Primera zona del juego, que funciona a modo de tutorial para enseñarle al jugador los controles más básicos. Interior de luz tenue, de diseño lo más acercado posible al edificio real, con personas susurrando en silencio y gran cantidad de libros. No existirían enemigos en este nivel, aunque sí que habría algunas plataformas sencillas a las que subirse, para practicar los controles. Es una fase muy corta en la que simplemente se presentan conceptos básicos, la primera misión del jugador, y el antagonista.

- **Diseño sonoro:** música clásica relajante, para tomarse el tutorial con calma.

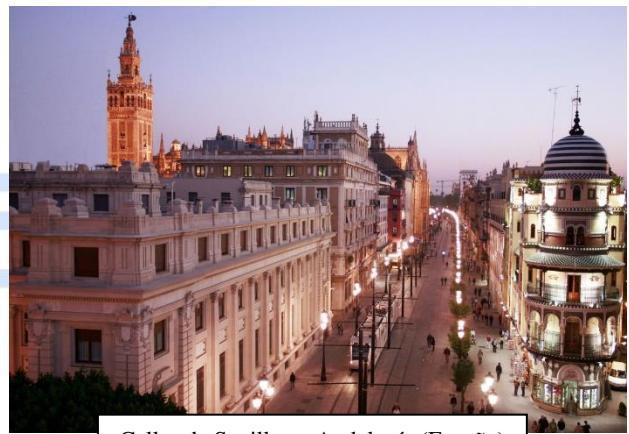


Escuelas Pías en Madrid (España)

Centro de Sevilla (Andalucía, España)

Segunda zona del juego y la principal, en la cual discurrirá la primera mitad del juego. Se trataría de una recreación del centro de Sevilla, la famosa capital de Andalucía, la cual contendría ubicaciones emblemáticas como el Real Alcázar de Sevilla, el Guadalquivir, o la Torre del Oro. La mayoría del escenario estaría compuesto de edificios típicos del lugar, con música de fondo cultural, y con un gran río que uniría el norte y el sur del mapa. Varias misiones principales estarían repartidas por la localización a medida que se desbloquean, y lo mismo ocurriría con las misiones secundarias y diferentes objetos escondidos. Sería la fase más larga del juego, que funcionaría como *playground* para el *parkour*, escenario de conflictos contra el equipo antagonista, y diferentes objetivos opcionales y principales.

- **Diseño sonoro:** sevillanas, flamenco, y demás música española, para sumergir al jugador en el mundo que se presenta.



Calles de Sevilla en Andalucía (España)

Porto di Palau (Cerdeña, Italia)

Tercera zona del juego y la segunda más larga, en la cual discurre la segunda mitad del juego. Se trataría de una recreación del Puerto turístico de Palau, situado al norte de la isla de Cerdeña, en Italia. Aquí tampoco se encontrarán zonas emblemáticas del mundo, pero sí que existirá mayor terreno acuático explorable con diferentes colecciónables, además de nuevas misiones secundarias en el mar, pudiendo disfrutar de las mecánicas de la barca de Alonso. El escenario sería, al igual que Sevilla, una representación de la cultura italiana, tanto visual como sonora, en el cual destacarían las mecánicas de la barca y



Vistas al puerto de Palau en Cerdeña (Italia)

las habilidades de *parkour* en el puerto, la ubicación principal de esta zona.

- **Diseño sonoro:** música cultural italiana, también, para que el jugador se vea introducido en el escenario.

Atlántida (Mar Tirreno)

Cuarta y última zona del juego, que marcaría el comienzo del final del juego. Se trataría de un escenario fantástico influenciado artísticamente por las recreaciones de la ciudad marina perdida, siendo de aspecto ruinoso, decaído, con muchos elementos del fondo marino, como peces, algas, y demás seres vivos acuáticos, siendo algunos de estos capaces de interactuar y comunicarse telepáticamente con Dani. Destacaría el Castillo de Atlántida, que sería un espacio con solo algunas zonas sumergidas en agua, y que mezclaría mecánicas de *parkour* y habilidades con el traje de buceo, para avanzar a lo largo del interior, hasta el final de la estructura, donde surgiría la batalla final. En el resto del nivel se podrían encontrar algunos colecciónables y unas pocas misiones secundarias, pero el motivo de este nivel es principalmente, el final de la historia.



Concept Art de la ciudad de Atlántida

- **Diseño sonoro:** música misteriosa animada, para no relajar al jugador pero ambientarle en el lugar en el que se encuentra.



PERSONAJES

Principal

Daniel Escudero

Apodado Dani, es un joven madrileño de 23 años graduado como diseñador de interiores, que se vio obligado desde que entró en la educación obligatoria a afrontar la realidad y olvidarse de sus sueños de ser arqueólogo y explorador para correr aventuras como si fuera “Indiana Jones”. Sus padres lo obligaron a olvidarse de su sueño para poder tener un nivel de vida estable, más que por rechazo o algo así, siendo conscientes de que su sueño no le daría de comer en el futuro, aunque tras una comida familiar con sus abuelos, comenzaría la búsqueda de la Atlántida, bajo la esperanza de que la información de su abuelo y *Liebe* fuera correcta. Puede ser sarcástico a veces y adora comer, pero destaca por su determinación a la hora de hacer lo que quiere, intentando cumplir sus metas hasta que es imposible.

Nombre:	Daniel Escudero
Apodo:	Dani
Edad:	24 años
Sexo:	Hombre
Físico:	En forma. Pelo moreno corto despeinado. Suele vestir un abrigo largo de su abuelo, unos vaqueros cualquiera y camiseta. Usa guantes y un gorro de su abuela.
Ocupación:	Diseñador de interiores
Motivación:	Ser un explorador, aventurero y arqueólogo como “Indiana Jones”
Habilidades:	<i>Parkour</i> , visión espacial, habilidoso en el cuerpo a cuerpo, ágil
Familia:	Abuelo José, Abuelita Mera
Debilidades:	Temerario, distraído, su abuela, puede dejarse llevar por la avaricia.



Concept Art de Daniel

Antagonista

Gabriel Palau

Conocido como *El Monarca*, se trata de un multimillonario excéntrico, dominado por la avaricia, que al haber tenido desde joven una herencia multimillonaria de origen desconocido, siempre ha buscado el poder en aquello que nadie más puede tener: objetos únicos. Por ello, cuando heredó la empresa multimillonaria de su padre, salió del ejército, creó una red de mercenarios conectada al Mercado Negro con la cual traficar con armas y conseguir información sobre diferentes reliquias míticas del pasado, siendo su mayor objetivo hasta el momento la Concha de Atlantis, con la que tiene una misteriosa obsesión. Aunque no se esperaría que un muchacho cualquiera pudiera interponerse en sus planes.

Nombre:	Gabriel Palau
Apodo:	<i>El Monarca</i>
Edad:	28 años
Sexo:	Hombre
Físico:	Media melena color castaño, hacia atrás. Repeinado y vestido de manera elegante. Musculado y suele vestir chaleco de traje.
Ocupación:	Hombre de negocios.
Motivación:	Tener la colección de tesoros legendarios más grande de la historia
Habilidades:	Red <i>Liebe</i> , combate militar, astucia, millonario
Familia:	Fallecidos
Debilidades:	Demasiado avaricioso, megalómano, tiende a subestimar a la gente



Bradley Cooper como referencia para Gabriel

Aliados

Manolo Cuevas

Es conocido en el mundo de la investigación como uno de los mayores referentes en cuanto a la Atlántida se refiere. Nació en Sevilla, y hoy en día continúa viviendo allí, debido a un descubrimiento que realizó en 2016, donde encontró restos de tesoros documentados de la Atlántida en el río Guadalquivir. Desde entonces se mantuvo en busca de la ubicación de esta ciudad perdida para probar su existencia, hasta que un joven madrileño le dio su primera mayor pista desde el descubrimiento de 2016: la llave de oricalco.

Nombre:	Manolo Cuevas
Apodo:	Sin apodo
Edad:	29 años
Sexo:	Hombre
Físico:	Pelo medio corto rubio y peinado al lado. Suele vestir camisa, a veces con jersey o chaleco. Alto y delgado.
Ocupación:	Investigador de campo
Motivación:	Demostrar la existencia de la Atlántida
Habilidades:	Conocimiento sobre la Atlántida, científico, arqueología
Familia:	No relevante
Debilidades:	Poca capacidad física, miedo a las armas de fuego, vértigo



Concept Art de Manolo

Gui Shan

La ingeniera genio de la Universidad de Sevilla, donde estudiaba Ingeniería Aeronáutica y Aeroespacial, tras destacar en su país natal, China, como una de las mejores estudiantes en Matemáticas y Física de la nación. Se trata de una asiática a la que conocían en la universidad como la “Gótica Loca” por su estilo y su actitud frente al estudio, ya que siempre se la pueden encontrar en la biblioteca de la universidad murmurando cosas, sin distraerse ni un segundo de aquello en lo que trabaja. Esto fue así hasta que un joven madrileño la aseguró que tenía una pista real sobre la increíble Atlántida y que necesitaba su ayuda, viendo ella en esto una increíble oportunidad: dado que la gente pensaba que estaba loca, nunca había tenido demasiados amigos en España, y en China estaba demasiado ocupada estudiando; así que aprovechó el objetivo de Daniel para hacer nuevos amigos en el equipo, y de paso, poder tener un conejillo de indias al que hacerle probar sus inventos: él.

Nombre:	Gui Shan
Apodo:	Gótica Loca
Edad:	23 años
Sexo:	Mujer
Físico:	Viste de negro, y en combate puede luchar con una katana. Tiene pelo largo y negro y piel blanquecina.
Ocupación:	Estudiante de ingeniería aeronáutica y aeroespacial
Motivación:	Hacer amigos y enorgullecer a su familia mejorando sus inventos
Habilidades:	Tecnología, Matemáticas, Física, Química.
Familia:	No relevante
Debilidades:	Socializar, Nerviosa bajo presión, introvertida



Concept Art de Gui Shan

Alonzo Malaspina

Descendiente de uno de los mayores marineros militares de la historia no solo de Italia, sino del mundo, se trata de un veterano navegante que vive tranquilamente en el Puerto de Palau, al norte de la isla de Cerdeña, como pescador. Suele pasar su tiempo libre en su velero en el puerto, leyendo libros con una pipa en la mano y un buen whiskey, ya que, en realidad, trabaja por gusto, pues ganó bastante dinero en la herencia de sus antepasados, y dado que nunca le ha interesado la fama o el dinero, gasta su herencia para vivir relajadamente el resto de sus días, aunque añora su antiguo equipo de navegación y sus aventuras por el mar, pero se ve ya un poco mayor para volver al ruedo. Esto es así, hasta que llegan un madrileño, un sevillano, y una china, a pedirle ayuda para encontrar la Atlántida, de la que él ya es conocedor, debido a escritos de sus antepasados. A pesar de su forma de ser, no le interesa que aquello por lo que su familia trabajó para encontrar y proteger sea robado por un ricachón avaricioso, así que decide ayudar al equipo para proteger Atlántida, y de paso, rememorar sus aventuras por el mar.



Capitán Haddock como referencia para Alonzo

Nombre:	Alonzo Malaspina
Apodo:	Sin apodo
Edad:	45 años.
Sexo:	Hombre
Físico:	Pecoso. Pelo moreno corto y con gran barba. De alta estatura y físico normal.

Ocupación:	Pescador
Motivación:	Proteger Atlántida y revivir sus aventuras marítimas
Habilidades:	Cartografía, navegación marítima, barcos, conocimiento del mar Tirreno
Familia:	Fallecidos.
Debilidades:	Miedo a los tiburones, whiskey, fácilmente irritable

Neutral

Lucky

Nadie conoce su nombre, pero en el Mercado Negro la conocen como *Lucky*, por la suerte que tiene a la hora de evitar a la policía o de librarse de la clientela problemática; o como *La Relojera*, por su increíble habilidad y precisión para manipular mecanismos diminutos, siendo una de las mejores (y a su vez, de las más subestimadas) armeras del mundillo. Se internó en el mundillo tras ser despedida en su anterior trabajo de mecánica, y gracias a unos contactos que tenía en *Liebe*, fue recomendada para ser armera, siendo financiada para tener su propio negocio de modificación, reparación, y fabricación de armas y munición. *Liebe* es actualmente una de sus fuentes de abastecimiento, pero trabaja por libre, recibiendo encargos de cualquiera. Incluso de Daniel y compañía ahora. Aunque teniendo en cuenta que todo esto lo hace para poder darle una vida estable a su hermana pequeña, queda claro que no dudaría en vender al equipo a *Liebe* si es por ella. Y viceversa.

Nombre:	Julia Navarro
Apodo:	<i>La Relojera, Lucky</i>
Edad:	32 años
Sexo:	Mujer
Físico:	Esbelta, pelo negro corto, labios pintados de rojo. Lleva camisa, guantes de combate y cartucheras.
Ocupación:	Contrabandista del Mercado Negro
Motivación:	Cuidar de su hermana pequeña
Habilidades:	Precisión técnica, visión analítica, regatear
Familia:	Desconocida
Debilidades:	Funciona mal bajo presión, hará lo que sea por su hermana pequeña



Rally Vincent como referencia para *Lucky*

JUGABILIDAD

Descripción narrativa del gameplay

Durante la mayoría del juego, el *gameplay* se centrará en la exploración del mundo tanto horizontal como verticalmente con la mecánica del *parkour* de Daniel, el único personaje jugable. Con su flexibilidad en cuanto a movimiento se refiere, se podrá explorar Sevilla y el Puerto de Palau, tanto por las calles como por los tejados, dando una gran sensación de libertad al jugador, que podrá encontrarse durante estos períodos de exploración tanto misiones secundarias, como pasatiempos, enemigos, tiendas y colecciónables. De esta manera se creará un mundo que se sienta vivo, por el cual el jugador decide si continuar la historia, mejorar sus armas antes, craftear equipamiento o comprarlo para prepararse, tomarse su tiempo con pasatiempos, o completar misiones secundarias: está en su mano, y para cada una de estas cosas solo tiene que gestionar su movimiento por el mundo, el cual podrá ver desde el mapa, que podrá desbloquear encontrando las guías turísticas de Sevilla (en Sevilla) o de Palau (en Porto di Palau).

Historia y su relación con la jugabilidad

La historia se ve reflejada sobre todo en la línea de misiones principales, como puede resultar obvio, pues en estos además se ven claramente como las personalidades y habilidades de cada personaje toman una importancia dentro de la trama y de la obtención de la Concha de Atlántida; además de en las cinemáticas y diálogos, donde se transmitirá información necesaria del lore para comprender presentes o próximos acontecimientos; aunque en la línea de misiones secundarias pueden influenciar personajes principales como Gui Shan, Manolo, Alonzo o *Lucky*. Aunque las misiones opcionales no influencien la trama principal, pueden funcionar como pequeñas historias detrás de esta, o como acontecimientos completamente diferenciadas de la Atlántida. Mientras tanto, los pasatiempos no tienen nada que ver con ningún tipo de acontecimiento externo o interno de la trama principal, y solo sirven como minijuegos diferenciados de la simple compleción de objetivos. Por último, los colecciónables incitan al jugador a la compleción al 100% del videojuego, consiguiendo pequeños elementos culturales y reliquias misteriosas que pueden resultar divertidas de buscar y obtener.

Experiencia de juego deseada

El comienzo del juego es tremadamente **relajado**, y ni siquiera se hace uso de las habilidades de *parkour*, limitando el juego a una presentación del movimiento básico, el protagonista, el antagonista, y el objetivo y ambiciones de ambos. Pero en el momento en el que se suelta al jugador por la ciudad de Sevilla, comienza a ser más **emocionante**, pues a medida que se mueve por la ciudad para adaptarse a los controles de *parkour*, empieza a descubrir los campamentos *Liebe*, los nuevos pisos frances, los pasatiempos y demás elementos del juego. De esta manera, se mantendrá al jugador descubriendo cosas nuevas constantemente, simplemente por moverse por la ciudad, equilibrando los elementos de la historia, y para cuando se canse de los objetivos principales, tenga un amplio abanico de actividades paralelas a la misma. Al llegar al Puerto de Palau, habrá un cambio de paradigma en el cual se rebajará el uso de la mecánica principal de *parkour*, para **relajar** al jugador aprovechando el control de barcos, pudiendo **recuperar esa emoción** de principios del videojuego para encontrar cosas nuevas, pasando el mundo del juego de tierra a mar, con nuevos elementos en el juego como los mensajes en botella,

los barriles de recursos perdidos, la pesca, o los tesoros marinos. Como se observa, se explotará esta mecánica al final del juego, para que el jugador se acostumbre a los nuevos controles de vehículo, para que así, en la persecución de barcas que sigue el arco del Puerto de Palau , el jugador pueda superar la carrera de manera más “sencilla”. Finalmente, durante el acto final de Atlántida, se mantendrá una **tensión** constante en el jugador, que tendrá que sobrevivir con recursos limitados (botiquines, munición, oxígeno...), sin poder explotar la habilidad de la conducción de barcos, teniendo que ser más táctico para conseguir llegar a la última fase, el combate contra Medusa y Gabriel.

Tipos de gameplay

No existirá más que un modo de juego, el cual será para un solo jugador (no existirá ni cooperativo, ni multijugador): el modo Historia. Se centrará, como ya se ha mencionado, en el control de Daniel Escudero, destacando mecánicas como el *parkour* o el control del barco. Se podrá alternar al modo de combate tanto en tierra como en vehículo marítimo, discerniendo en la complejidad de movimientos, pudiendo, en tierra, disparar de pie o desde la cadera, hacer *parkour* (saltar, correr, y todos los movimientos que incluye la mecánica), tomar coberturas, etc.; mientras que conduciendo un barco, se limitará a disparar sin apuntar, y a agacharse y disparar con aún menos precisión (aunque se permitirá parar la conducción para volver al combate normal).

Mecánicas base

Daniel Escudero

- **Parkour:** con varias combinaciones de botones se podrán realizar diferentes técnicas (pasavallas, gato, rompemuñecas, grimpeo, laché, tactac...) de la disciplina, pudiendo además intentar combinar esto con el sistema de combate, aunque cuantos más movimientos consecutivos se hagan, más difícil se volverá continuar, con el objetivo de darle complejidad al sistema de movimiento.
- **Conducción de El Unicornio:** cuando Daniel agarre los controles de la barca de Alonzo, se pasará a los controles de conducción, que anulan el uso de parkour y permiten al jugador adentrarse en el mar Tirreno, para poder explorar por el mar. Podrá alternarse entre los controles básicos y los de conducción al pulsar el botón de Conducir/Dejar de conducir (*Triángulo* en mando, y *F* en PC) cerca de los mandos del *Unicornio*.
- **Recolección de recursos sueltos:** se podrán obtener recursos a lo largo del mapa, a partir de diferentes fuentes (barriles, cajones, cofres, alijos...), con el botón *F* en el PC, y *X* en mando.
- **Crafeo de objetos:** se podrá abrir un menú de *crafeo* de diferentes objetos como granadas, vendas, cuerdas, o comida de todo tipo; que servirán al jugador como fundamentales para la supervivencia contra *Liebe*. Los objetos activos se podrán usar seleccionándolos con un submenú manteniendo pulsado el botón *X* en el PC o *Flecha abajo* en mando, y usando el botón de selección (*Rueda del ratón* en PC, o *L* en mando) para moverse por el menú, y después, fuera del menú, se utilizarán pulsando el botón *Flecha abajo* en mando o *X* en PC.
- **Hablar:** se podrá conversar con algunos personajes y mantener diálogos con ellos, he incluso interaccionar con ellos para otras mecánicas (misiones secundarias, pasatiempos, tienda...) con el botón *Triángulo* en mando, y *F* en PC.

- **Interacción con elementos del mundo:** se podrá interactuar con diferentes elementos del mundo (tiendas, guías turísticas, colecciónables, puertas...) con el mismo botón que se usa en Hablar.
- **Combate:** se podrá pelear tanto con armas de fuego como cuerpo a cuerpo, usando pistolas, fusiles de asalto, o subfusiles a distancia, y en la cercanía, puños, bates de béisbol, y demás armas. Existirán unos controles específicos para cuando se entre en combate (ósea, cuando Daniel sea detectado por enemigos, o cuando se pulse el botón para desenfundar las armas: *Flecha derecha* en mando, o *C* en PC), alternando, al igual que con la conducción de barcos, de los controles básicos, a los controles de combate, y viceversa.
- **Ropa:** habrá una tienda de ropa en Sevilla y Palau donde el jugador podrá gastar grandes cantidades de dinero en diferentes aspectos del personaje (Marinero, trajeado, turista, bañador, etc.).

Obstáculos

- **Bariles explosivos:** se señalizarán con un color rojo brillante. Se podrán encontrar casualmente por el mapa en algunas zonas de combate (ej.: campamentos *Liebe*), y en el mar escondidos bajo un manto de algas superficiales, como trampa de *Liebe*.
- **Policía:** en caso de ser visto por civiles disparando un arma o portando un arma larga (fusiles de asalto o subfusiles) se avisará a las fuerzas de la ley, obligando al jugador a huir de ellos para perderles de vista con las habilidades de movilidad, atravesando tejados y otras estructuras para que no puedan seguir a Daniel. Enfrentarse a ellos significará aumentar la cantidad de policías y su fuerza, además de su rango de búsqueda.



Referencia para la policía



Referencia para los barriles explosivos



Referencia para los ladrones



Referencia para los Cazarrecompensas

- **Asaltantes:** en ocasiones, Daniel será atacado de manera aleatoria por alguna de estas entidades:
 - **Cazarrecompensas:** buscan asesinar a como dé lugar al jugador, incluso con armas largas si hace falta, obligando a Dani a huir como si se tratase de la policía. Son individuos con mucha fuerza, velocidad y vida, y pueden ser perseguidos por la policía.
 - **Ladrones de tesoros:** tras robarle materiales al jugador en la apariencia de un transeúnte, huye de Dani para conseguir el botín. actúa de manera similar al cazarrecompensas, pero teniendo menos fuerza y mayor velocidad. En cierto punto comenzará a usar una pistola silenciada para que no sea perseguido por la policía, y para frenar tu persecución.

Dinámicas base

Alrededor de estas mecánicas, se espera sobre todo conjuntar las mecánicas de combate con las de parkour y la conducción de El Unicornio, pudiendo destacar sobre todo las primeras, dado que el mundo está claramente diseñado para explotar el movimiento del jugador, pudiendo generar un combate mucho más dinámico que en otros juegos, donde se incita al jugador a moverse todo el rato más que a quedarse todo el rato detrás de una cobertura, resultando en peleas de disparos (género *shooter* aparece aquí) donde Daniel debe disparar mientras corre, salta desde cornisas, se cuelga de cuerdas, sube muros, etc.

También se podrá conjuntar fácilmente el combate con El Unicornio, pudiendo disparar armas de fuego mientras se llevan los mandos del barco, tal y como se ha mencionado anteriormente, a costa de la precisión y de la protección del jugador.

El parkour se podrá conjuntar ligeramente con la conducción del barco en lo que respecta al abordaje: como si se tratase de un juego de piratas, se podrán abordar barcos enemigos ligeramente lejanos con las habilidades de movimiento, pudiendo llevar el combate a un cuerpo a cuerpo que también se conjuntará con la mecánica de crafteo, de manera que recolectando los materiales necesarios, se podrán mejorar las armas cuerpo a cuerpo que se compren o encuentren por el camino, al igual que las armas de fuego, haciéndolas más potentes, versátiles, veloces, etc.

Siguiendo esta última mecánica referida a craftear objetos, está claramente se podrá conectar con la recolección de recursos, pues es a partir de esta última que se obtendrán y gestionarán los diferentes materiales para crear los objetos que el jugador considere más necesarios para según qué momento del juego (si Daniel tiene hambre, comida; si está herido, vendas/botiquines; si le faltan cuerdas, cuerdas; etc.).

Por el lado de los obstáculos, estos apelarán mucho a la habilidad de movimiento del jugador, obligándole la mayoría de las veces a huir (policía y asaltantes) y, si es necesario, a combinarlo con el combate. En el caso de la policía, esta obligará al jugador a huir de ellos para que le pierdan de vista, atravesando tejados y otras estructuras para que no puedan seguir a Daniel. También se podrán enfrentar directamente, aunque empeorara la situación.

Por el lado de los asaltantes, en el caso de los cazarrecompensas se podrán hacer 3 secuencias de acción diferentes: enfrentarse a ellos directamente, a pesar de ser bastante fuertes, huir de ellos hasta que pierdan a Dani, o huir de ellos hasta que la policía los oblige a retirarse, la cual conjunta otro obstáculo convirtiéndolo en neutral en estas situaciones. La policía es neutral mientras persigue al cazarrecompensas, pero si Dani se enfrenta a él, la policía se fijará en ambos, atacando al más cercano hasta que uno de los dos se retire (momento en el que se enfocará en solo uno).

Por el otro lado, el de los ladrones de tesoros, estos serán más fáciles de vencer que los cazarrecompensas, pues tienen menos fuerza. Pero como contraparte, son más rápidos, y en vez de perseguir al jugador, huyen de él para quedarse los materiales robados, obligando al jugador a atraparle vivo haciendo parkour (más recompensas), o a dispararle y atraparle herido (simplemente se recuperan los materiales robados).

Por último, están los bariles explosivos, que a pesar de no apelar al parkour, sí que pretende funcionar como un elemento dinámico en los combates, pudiendo ser una espada de doble filo por la cual el jugador puede aprovecharlo como una trampa estratégica contra los enemigos, o puede detonarlos por accidente y acabar envuelto en la explosión. En el mar, donde se pueden encontrar también bariles explosivos trampa flotando por el mar, obligan al jugador a estar atento a la tarea de la conducción.

Objetivos

Principales

- ο Escuelas Pías – Preludio: durante este acto, se presentan los diferentes controles de cámara y movimiento básicos al jugador, para que aprenda a moverse por el mundo. Estos controles incluyen algunos movimientos básicos del parkour, pero excluyen los controles de combate y conducción. Durante este acto, se darán pequeños objetivos que se centrarán en la obtención de ciertos libros de la biblioteca que hablan sobre la Atlántida, teniendo

que, en ocasiones, usar habilidades de *parkour* para llegar a los estantes más altos. Esta misión terminaría después de obtener todos los libros y hablar con el abuelo, momento en el que la *cutscene* de la presentación de Gabriel Palau y de cómo le quita la llave a Dani demostrando su poder comienza, dando pie a la siguiente misión principal.

∞ **Sevilla - La Llave de Oricalco:** a lo largo de este acto se abrirá la exploración del centro de Sevilla, donde se descubrirán los controles de combate, se presentarán todos los obstáculos, y el resto de elementos interactivos del juego (tienda, colecciónables, recursos...), además del sistema de *crafeo* y los pisos frances. Durante este segundo acto, se darán varias misiones secundarias por las cuales se irá descubriendo qué es *Liebe*, y donde tienen la llave robada, pasando por misiones como la infiltración del campamento de la Torre del Oro, el asalto al avión de carga, o el reclutamiento de Gui Shan. El orden de misiones sería:

- **Pisito de solteros:** se centraría en la explicación de los pisos frances y las funciones de estos, desbloqueando el primero de todo el juego cerca de la Catedral de Sevilla. Terminaría con la explicación del plan de acción.
- **La Relojería:** se centraría en la explicación del sistema de combate y la obtención de armas, presentando a *Lucky* como la abastecedora del equipo, desbloqueando el primer taller de armas y la primera pistola. También enseñaría los básicos de la mejora de armas, obteniendo el silenciador de la pistola para la próxima misión de sigilo, terminando con esto la misión.
- **La Torre de Oro:** se centraría en la infiltración del primer campamento *Liebe*, poniendo en práctica los controles de *parkour* aplicados al sigilo y al sistema de combate, presentando además a los enemigos del juego: los mercenarios. Terminaría tras obtener los datos del envío de la llave a Alemania.
- **Gótica Loca:** se centraría en la presentación de Gui Shan como la mecánica del grupo, abriendo las puertas a los artilugios. Durante la misión, atacaría un ladrón que robaría una de las máquinas de la chica, presentándonos los eventos aleatorios con uno de los obstáculos del juego. Terminaría con una *cutscene* de los motivos de la gótica a unirse al equipo, tras vencer al ladrón.
- **Cachopo llamando a Paella:** se centraría en el asalto al avión de transporte de *Liebe*, orientando la misión hacia la acción más que el sigilo. Comenzaría con la entrada y despegue del avión en un proceso sigiloso, y tras encontrar la llave y cogerla, se activarían las alarmas y comenzaría el combate para salir del avión en paracaídas. Tras escapar, Dani aterrizaría en una lancha dirigida por Shan, donde seguiría el combate pero esta vez en vehículos. La misión finalizaría al llegar al alcantarillado, donde se iniciaría una *cutscene* que presentaría el piso franco del Acuario.

∞ **Palau – El Espejo de Sal:** a lo largo de este acto se abrirá la exploración del Porto di Palau, donde se descubrirán los controles de *El Unicornio*, se presentará a Alonzo Malaspina (el último miembro del equipo), y además, el mundo acuático con nuevas misiones secundarias y nuevas maneras de moverse por el mundo. Durante este tercer acto, se darán varias misiones secundarias por las cuales se darán las últimas misiones de Sevilla para conseguir el Espejo de Sal, se aprovechará el combate en vehículos, además de la conducción; y aprovechará la superficie de agua. El orden de misiones sería:

- **Boina 5.0:** se centraría en la obtención de los materiales para la comunicación telepática del robo de la cajita de oricalco del Alcázar, enfrentando a Dani a un ladrón de boinas que, tras una partida de ajedrez, le otorgaría las boinas, aunque no sin venderlo a *Liebe*, quien contrataría a un cazarrecompensas que perseguiría a Dani para matarlo, mientras que Dani persigue al ladrón, que coje las boinas y escapa. La misión terminaría tras robar las boinas y perder al cazarrecompensas.
- **GuitGat española:** se centraría en la obtención de varias guitarras españolas para construir unas ametralladoras *Gatling* disfrazadas de instrumentos musicales. La

misión trataría de aprovechar las habilidades de *parkour*, para llegar a las casas de donde robar las guitarras de los mejores guitarristas de Sevilla, retando a un duelo de música a la mayoría, y siendo la casa del último, un afiliado *Platinum* del Bar de Paco que le pediría a cambio de la guitarra (y por pillarle *infraganti*), patatas bravas de por vida, ante lo que, al no poder compensarlo, llama a la policía, terminando la misión tras perderlos de vista.

- **Cañita fresquita:** se centraría en la obtención de una buena cervecita fresquita. No requiere de habilidades especiales ni nada por el estilo. Simplemente requiere que Dani vaya a un bar, se beba una cervecita fresquita disfrazado de turista inglés con el jefe de seguridad del Alcázar, se rían juntos, y compre la cervecita tras terminar de conversar con el hombre. La misión terminaría tras comprar la cervecita y pagar la cuenta. Sí, eso es toda la misión.
- **Arriba er Beti:** se centraría en la misión de infiltración en la Cámara de Tesoros del Real Alcázar de Sevilla, usando los artilugios construidos en las tres anteriores misiones y disfrazados Shan, Manolo, y Dani, de turistas ingleses. Sería una misión de sigilo hasta la rotura de la cajita de oricalco, donde comenzaría una sección de acción tras la que terminaría la misión.
- **Benvenuti al Porto di Palau:** se centraría en la presentación del Puerto de Palau, y simplemente serviría para explorar un poco la zona de tierra del mapa, finalizando tras asentarse el equipo en el primer piso franco de la zona, en el hotel del puerto.
- **Alta demanda:** se centraría en la búsqueda de Alonzo Malaspina, investigando el puerto y los barcos de marineros compañeros desaparecidos, supuestamente contratados por *Liebe* para buscar en masa indicios de Atlántida. Se trataría de una misión de sigilo que finalizaría tras encontrar la dirección del hogar del veterano.
- **Trajes de buceo para máximas profundidades:** se centraría en la obtención de unos dispositivos especiales únicamente obtenibles en un centro de investigación tecnológico en Punta Nera, para crear los trajes de buceo. Se trataría de una misión de sigilo, mezclando con algo de interacción social, con Dani y Shan disfrazados de investigadores. Terminaría tras salir limpiamente con los dispositivos.
- **Calma antes de la tormenta:** se centraría en la presentación de los controles de la barca, guiados por Alonzo hacia Atlántida mientras enseña a Dani a conducir *El Unicornio*. Se terminaría la misión al comenzar la *cutscene* de la llegada del ejército de *Liebe*.
- **Como los San Fermínes:** se centraría en la carrera contra *Liebe* a través de la tormenta hacia Atlántida, mezclando combate en vehículos, conducción de barca, y en ocasiones, *parkour* entre barcas a modo de abordaje. La misión terminaría a las puertas de Atlántida, siendo atrapados por Gabriel Palau.

○C **Atlántida – La Concha del Rey:** a lo largo del último acto del juego se descubrirá Atlántida, una pequeña zona de juego con nada más que algún coleccionalable y misión secundaria, recursos limitados, y nada más, centrándose en la supervivencia del jugador recuperando oxígeno y materiales dentro de lo posible. Este nuevo escenario será prácticamente exclusivo para las últimas misiones del juego, los cuales seguirán este orden:

- **Gabriel y Daniel:** se centraría en el avance junto a *Liebe*, a través de la ciudad perdida, colaborando con ellos para vencer a los enemigos marinos y abrirse paso a través de las trampas que esperan a las puertas del Castillo de Atlántida. La misión se terminaría al superar el último puzzle, iniciando una *cutscene* tras la cual empezaría inmediatamente la siguiente misión.
- **Retirada a la superficie:** se centraría en la huida de Shan, Manolo y Dani de Atlántida, recuperando el Espejo de Sal pero dejando atrás a Alonzo, resultando en una huida caótica, con disparos pero sin oportunidad de frenar o mermar las fuerzas

enemigas. La misión terminaría tras montar en *El Unicornio* de la superficie y avanzar algo de superficie con la misma.

- **Maniobra croquetil:** se centraría en el asalto de frente de Dani y compañía contra el campamento *Liebe* a las puertas del castillo. Se tendrían que efectuar ciertos objetivos antes de rescatar a Alonzo y resguardarse en el interior del palacio, donde comenzaría inmediatamente la siguiente misión.
- **Más perdidos que un daltónico jugando al Twister:** se centraría en la exploración del castillo de Atlántida, luchando contra algunos enemigos a la vez que se hace uso del *parkour*, terminando la misión al encontrar la sala del trono.
- **Medusa, la guardiana del trono:** se centraría en la batalla a tres bandos de Dani y compañía, *Liebe*, y Medusa, consistiendo en derrotar a Medusa mientras se sobrevive al ejército de mercenarios. La misión comenzaría tras una *cutscene* inmediatamente después de la misión “Más perdidos que un daltónico jugando al Twister”, y terminaría con otra *cutscene* después de derrotar a Medusa, iniciando la batalla final.
- **El Rey de Atlantis:** se centraría en el combate contra Gabriel convertido en el Rey de la Atlántida, consistiendo en un combate centrado al máximo en la habilidad de *parkour*, teniendo que esquivar sus masivos ataques sin parar de correr, mientras se dispara a sus puntos débiles para frenarlo y dirigir las estatuas de Medusa a su dirección. La misión terminaría con una *cutscene* tras dirigir todas las estatuas y derrotar a Gabriel.
- **Vuelta a casa:** se centraría en la huida de la ciudad, consistiendo simplemente en correr hasta el ancla del barco, subiendo y saliendo de la tormenta hasta la costa, terminando la misión al salir de la zona de Atlántida.

Secundarios

Sevilla

- **El paparazzi de Sálvame Deluxe:** se centraría en la persecución de un cazarrecompensas disfrazado de *paparazzi*, que se dejaría perseguir hasta acorralar a Dani en un callejón sin salida, donde revelaría su identidad y comenzaría a actuar tal y como lo haría un “cazarrecompensas” (refiriéndose a la actitud de la IA correspondiente). La misión terminaría tras derrotarle (siendo atrapado por la policía o derrotado por ti mismo).
- **El misterio de las torrijas quemadas:** se centraría en la persecución de un ladrón que se dedica a intercambiar las torrijas de los locales por torrijas quemadas, teniendo que recuperar los alijos de torrijas siguiendo el olor (y los comentarios de Dani) y capturando al embustero. Tras recuperar todas las torrijas y atrapar al malhechor se cumpliría la misión.
- **Manolo, el “otaku” secreto:** se centraría en la obtención de una figurita “otaku” de un arcade que visitaba a menudo en secreto Manolo. Esto se conseguiría jugando a 3 juegos diferentes en el arcade por los cuales se podrían obtener suficientes tickets como para comprar la figurita. La misión se cumpliría al entregar la figura a Manolo, situado en el piso franco cercano a la Catedral de Sevilla.
- **Tocando con mucho arte:** se centraría en una misión secundaria de varias partes con aumento de dificultad, sobre combates musicales.
 - **Tocando con mucho arte – Afinando:** consistiría en un combate musical de dificultad fácil contra otro músico con guitarras españolas, centrándose en un duelo de música española en la cual ganaría aquel personaje con más puntos a base de tocar ciertos botones en los momentos determinados. Al terminar esta misión, se desbloquearía la siguiente, y como adición, el pasatiempo “Músicos Sevillanos”.
 - **Tocando con mucho arte – vs. Bernardo “El Cardo”:** consistiría en un combate musical de dificultad media contra otro músico, aumentando la

dificultad tanto en el número de puntos que obtendría el contrincante, como en la velocidad y cantidad de notas a tocar. La victoria se obtendría si al terminar la canción, Dani tiene más puntos que Bernardo.

- **Tocando con mucho arte – vs. Azucena "La Morena"**: consistiría en un combate musical de dificultad media contra otro músico, aumentando la dificultad tanto en el número de puntos que obtendría el contrincante, como en la velocidad y cantidad de notas a tocar. La victoria se obtendría si al terminar la canción, Dani tiene más puntos que Azucena.
- **Tocando con mucho arte – vs. Paco "De Lucía"**: consistiría en un combate musical de dificultad muy alta contra otro músico, aumentando la dificultad tanto en el número de puntos que obtendría el contrincante, como en la velocidad y cantidad de notas a tocar. La victoria se obtendría si al terminar la canción, Dani tiene más puntos que Paco. De esta manera, también se cumpliría la misión "Tocando con mucho arte".
- **El Club de la Lucha**: se centraría en una misión secundaria de varias partes con aumento de dificultad, sobre combates cuerpo a cuerpo:
 - **El Club de la Lucha – Calentamiento**: consistiría en un combate cuerpo a cuerpo contra varios oponentes débiles, la cual tras ganar a todos se cumpliría la misión y se desbloquearía la siguiente, además del pasatiempo "Combate callejero".
 - **El Club de la Lucha – Cuartos**: consistiría en un combate cuerpo a cuerpo contra 3 oponentes de dificultad media, y tras vencer a todos, se desbloquearía la siguiente misión.
 - **El Club de la Lucha – Semifinal**: consistiría en un combate cuerpo a cuerpo contra 2 oponentes de dificultad alta, y tras vencer a todos, se desbloquearía la siguiente misión.
 - **El Club de la Lucha – Campeón**: consistiría en un combate cuerpo a cuerpo contra 1 oponente de dificultad muy alta, y tras vencerle, se cumpliría la misión "El Club de la Lucha".
- **Turismo por Sevilla**: consistiría en la exploración del mapa de Sevilla, haciendo fotos desde lugares emblemáticos, hasta a sitios más escondidos con colecciónables, funcionando también a modo de revelación de algunos secretos del mapa, terminando la misión al sacar las 10 fotos.
- **Paseo romántico por el Guadalquivir uwu**: se centraría en una cita romántica entre Dani y Shan, que se vería interrumpida por francotiradores mercenarios a los que habría que disparar con un arma silenciada (previamente preparada para entrar a la misión), sin que Shan se diese cuenta. La misión terminaría al llegar al final del trayecto.

Porto di Palau

- **La misión de Greta Thunberg**: se centraría en la recolección de plástico y basura en las inmediaciones del puerto, por el mar, donde también habría que salvar a algunos animales marinos de redes de pesca abandonadas. Se terminaría al recoger toda la basura y salvar a todos los animales.
- **Distribuzione di pizze**: se centraría en un *parkour* contrarreloj a lo largo de Palau, repartiendo pizzas a varios puntos de la ciudad, terminando la misión tras entregar 5 pizzas.
- **La Regata de Palau**: se centraría en una misión secundaria de varias partes con aumento de dificultad, sobre varias carreras de barcos. Se seguiría este orden:
 - **La Regata de Palau – Iscrizione**: consistiría en una carrera contrarreloj en barco, en la cual habría que seguir una ruta marcada por arcos en el menor tiempo posible. La misión terminaría al llegar a la meta, perdiendo al no

cumplir un tiempo, y ganando al superarlo. Además, al superar esta prueba, se desbloquearía el pasatiempo “Carreras de barcos”.

- **La Regata de Palau – Quarti:** consistiría en la primera carrera contra otros 7 barcos, la cual se ganaría siguiendo la ruta marcada por los arcos, y quedando en primer puesto, perdiendo si se queda en cualquier otro.
- **La Regata de Palau – Semifinali:** consistiría en la segunda carrera contra otros 7 barcos, la cual se ganaría siguiendo la ruta marcada por los arcos, y quedando en primer puesto, perdiendo si se queda en cualquier otro.
- **La Regata de Palau – Finale:** consistiría en la última carrera contra otros 7 barcos, la cual se ganaría siguiendo la ruta marcada por los arcos, y quedando en primer puesto, perdiendo si se queda en cualquier otro. Con esto terminaría la misión “La Regata de Palau”.
- **Turismo por Porto di Palau:** consistiría en la exploración del mapa de Palau, haciendo fotos desde lugares típicos, hasta a sitios más escondidos con colecciónables, funcionando también a modo de revelación de algunos secretos del mapa, terminando la misión al sacar las 10 fotos.
- **Pescando con Alonzo:** consistiría en la conducción de la barca por ciertos lugares de la costa de Palau, disparando a mercenarios que perturbarían la tranquilidad de Alonzo, a quien el jugador escoltaría para salir a pescar, acabando la misión al pescar en 6 puntos diferentes.
- **Los ladrones de Conchitas:** consistiría en la persecución de 3 ladrones que rondan la ciudad robando la merienda a los niños, teniendo que recorrer la ciudad escuchando los comentarios de ciudadanos sobre sus merendolas, para capturar a los ladrones escondidos, tras lo que terminaría la misión.
- **La novia de Manolo:** consistiría en la captura de un cazarrecompensas que va tras Manolo, disfrazado de una chica enamorada de él de una red social para encontrar pareja, investigándolo y derrotándolo tras encontrarlo, acabando así la misión.

Atlántida

- **Héroe ecológico:** se centraría en la recolección de plástico y basura en el fondo del mar, en la ciudad de la Atlántida, donde habría que salvar a varios animales marinos de redes de pesca abandonadas y demás residuos, tras lo que finalizaría la misión.
- **Mercenario despedido:** se centraría en la ayuda a un mercenario que se rinde ante Dani para pedirle ayuda para escapar del fondo del mar para volver con su familia. Consistiría en causar caos en su campamento marino para darle el suficiente tiempo para huir sin levantar sospechas, completando la misión tras mantenerse Dani en pie tras varias oleadas de enemigos durante un periodo de tiempo.
- **Amor atlante:** se centraría en la búsqueda de una ubicación de la Atlántida, trasladando una botella con una carta de amor a una ubicación descrita en la carta, haciendo *parkour* en el fondo del mar. La misión terminaría tras dejar la botella con la carta en la entrada de la casa.

Mision creada por el jugador

- **Speedruns:** podrán crear carreras contrarreloj para competir por quién consigue terminar antes el videojuego (Any%), por quién consigue completar el juego al 100% antes (100%), o por quién consigue completar el juego sin recibir ningún tipo de daño (Any% NoHit).
- **Combate callejero:** podrán crear competiciones por las cuales ver quién consigue superar al 100% este pasatiempo sin recibir ningún tipo de daño (NoHit).

- **Carreras de barcos:** podrán crear competiciones por ver quien consigue superar cada una de las carreras (o todas seguidas) en la menor cantidad de tiempo posible (Speedrun).

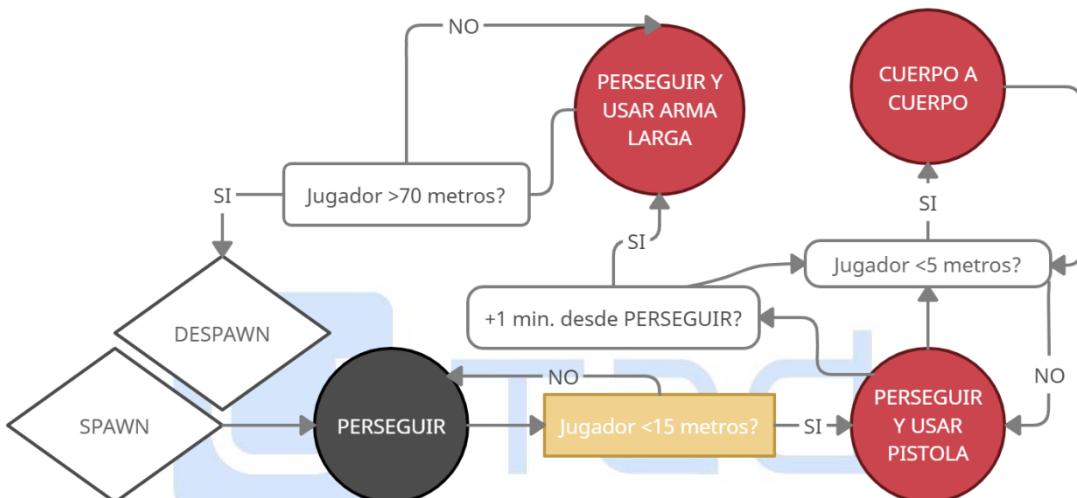


Enemigos

Asaltantes

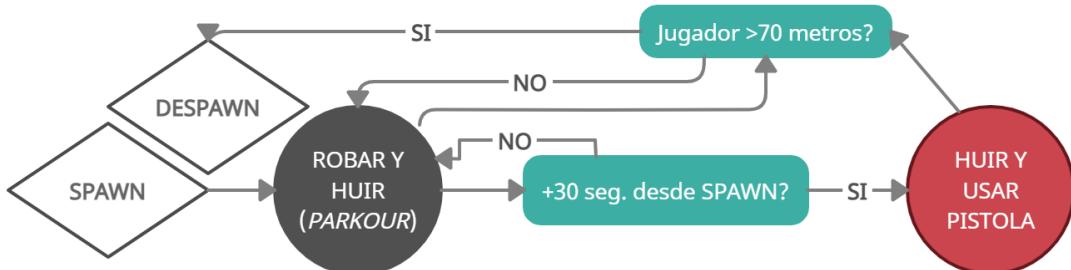
❖ Cazarrecompensas:

Aparecerán sin previo aviso, corriendo hacia el jugador, y a partir de cierta distancia empezarán a dispararle con un arma corta silenciada, persiguiéndole hasta matarle. En cierto momento, empezarán a usar armas largas de cualquier tipo para matar al jugador. A partir de cierta distancia entre el jugador y el asaltante, este último desaparecerá.



❖ Ladrones de tesoros:

Irán disfrazados de ciudadanos normales, se acercarán corriendo hacia el jugador, le robará una gran cantidad de recursos, y huirá haciendo *parkour* cuanto antes. Una vez se aleje cierta cantidad de metros, desaparecerá junto con los recursos robados. A partir de cierto momento de la persecución, comenzará a disparar con una pistola silenciada al jugador para frenar su persecución y evitar a la policía.



Mercenarios *Liebe*

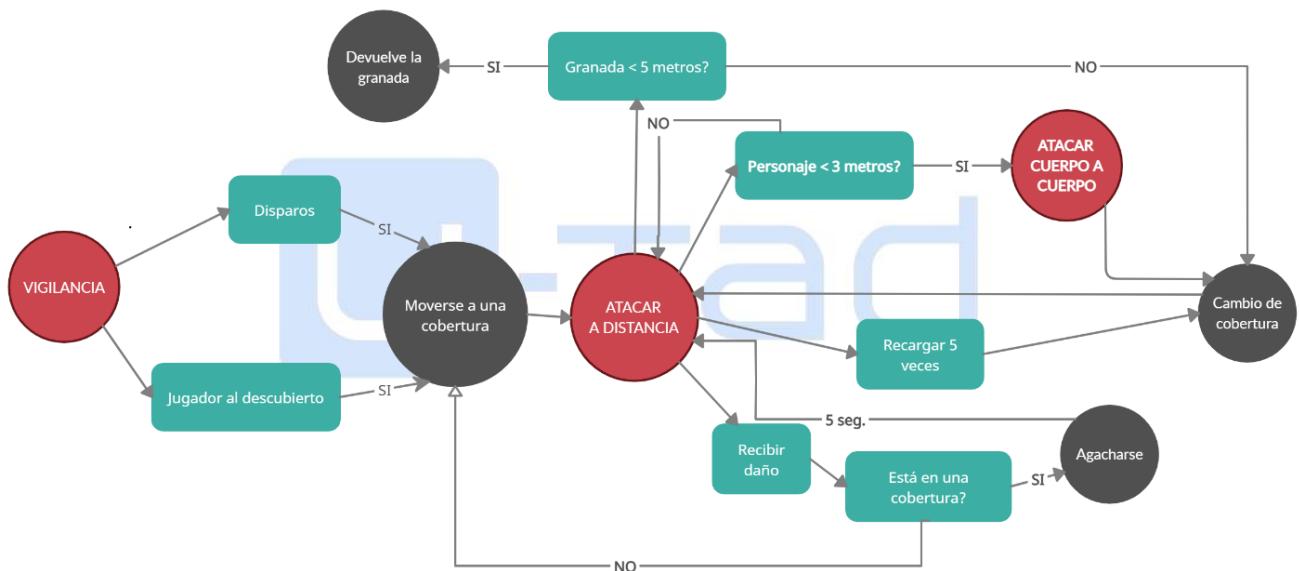
Este enemigo será el más común de todos, y tendrá 8 variaciones, aunque todos ellos funcionarán de manera similar:

❖ Común:

Si ven al jugador lo atacarán de inmediato mientras se retiran a la cobertura más cercana, y desde dicha cobertura dispararán durante un tiempo. Tras ese tiempo, recargarán el arma y cambiarán de cobertura tras recargar 5 veces, y así todo el rato. Si reciben daño, volverán a agacharse o se retiraran a una cobertura si no están en una. Si el jugador lanza una granada, intentarán devolverla si cae demasiado cerca del mercenario. También atacarán al jugador con un culatazo del arma si se acerca demasiado. Suelen soltar algo de munición y algo de dinero, y no suelen tener demasiada vida, aunque a medida que se avance en la historia, serán más y más resistentes, además de que causarán más daño (teniendo estos un daño intermedio). Exceptuando la vida y los *drops*, este comportamiento es el mismo para todas las variaciones, excepto por detalles especificados.



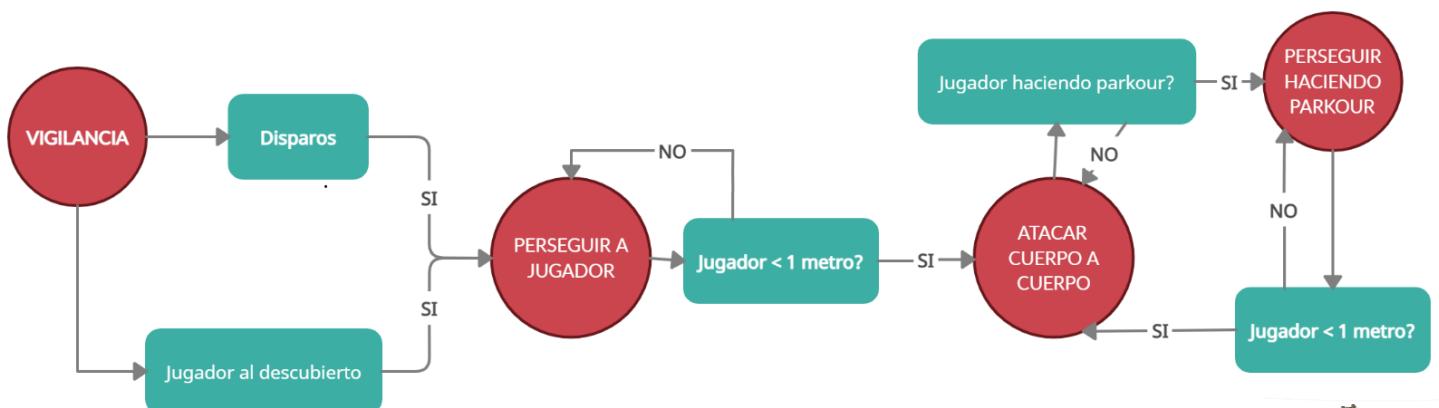
Referencia para los Mercenarios Comunes



❖ Asesino:

Serán más veloces y tratarán de llegar hasta el jugador pasando de cobertura en cobertura. No usan armas a distancia, solo el arma cuerpo a cuerpo, haciendo mucho daño por golpe. Son débiles, no sueltan munición, y sueltan bastante dinero. Su único objetivo es llegar cueste lo que cueste al jugador, por lo que su comportamiento es bastante básico. Lo único en lo que verdaderamente se diferencia de los demás será de su capacidad de hacer parkour para perseguir al jugador, atacándole en cuanto lo atrape, cuerpo a cuerpo.

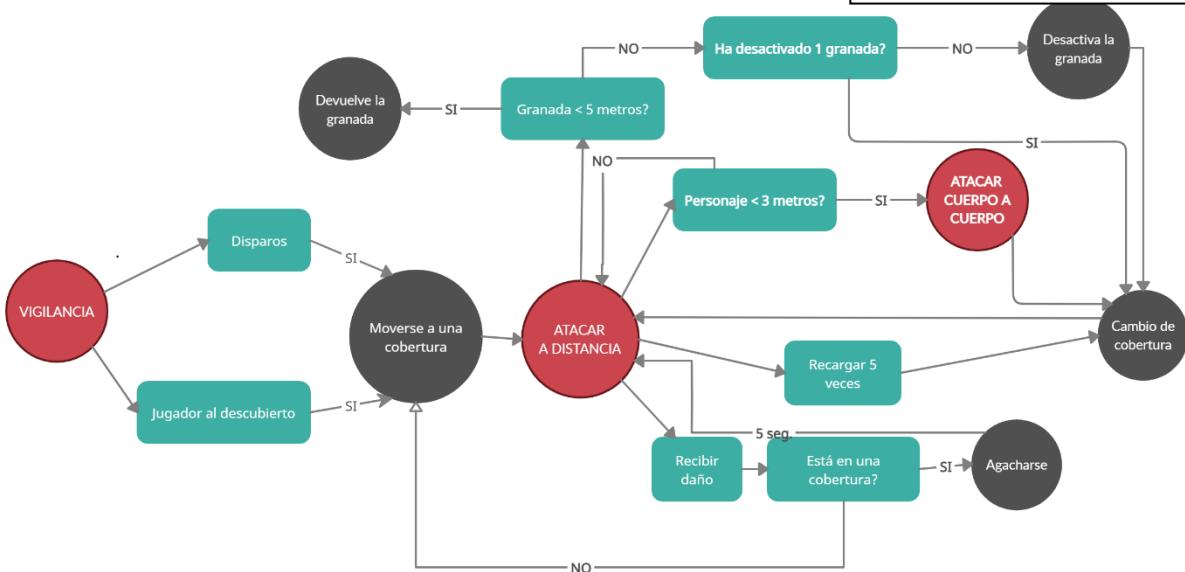
Referencia para los asesinos



❖ Granadero:

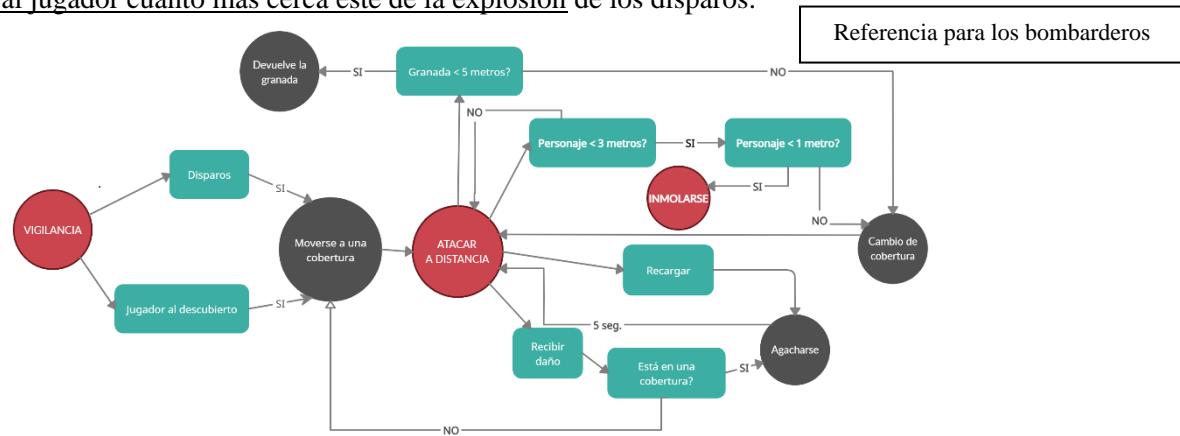
Son idénticos a los mercenarios comunes, por la diferencia de que llevarán una ristra de granadas equipadas, pudiendo el jugador disparar a la misma con mucha precisión para detonarlas. Sus ataques y comportamientos son iguales también, aunque cada cierto tiempo tirarán una granada a la última posición del jugador (cambio de cobertura, recibir daño, jugador sin moverse...). Además, son capaces de anular una granada (*flash*, de fragmentación, de humo...) tirada por el jugador y a punto de detonar cerca suya. Son algo más resistentes que un mercenario normal, soltarán poca munición, y casi nada de dinero, y aunque provocan la misma cantidad de daño que un mercenario normal con el arma a distancia, las granadas dañarán mucho al jugador.

Referencia para los granaderos



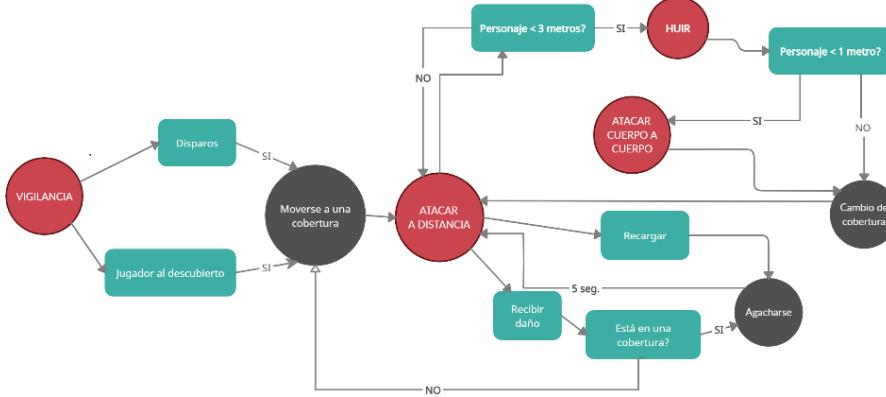
❖ Bombardero:

Son mercenarios poco comunes que se ubican en las coberturas más altas y alejadas del jugador, y que, en vez de llevar un fusil de asalto o algo parecido, llevan lanzacohetes o lanzagranadas que dispararán cada tanto, cubriendose tras una cobertura a los pocos segundos de disparar, obligando al jugador a acercarse para poder dispararle antes de que se vuelva a agachar. En caso de que el jugador se acerque a ellos, tratarán de huir de él, dado que no pueden golpear cuerpo a cuerpo (y si no pueden huir, se inmolarán si tienen el arma recargada). Son más resistentes que un mercenario normal, soltarán muchas munición y bastante dinero, y causarán mucho daño al jugador cuanto más cerca este de la explosión de los disparos.



❖ Francotirador:

Se parecen al bombardeo en el sentido de que también se ubican en las coberturas más alejadas del jugador, a la vez que en las más altas, aunque en vez de llevar armas de destrucción, llevan armas de francotirador con láser verde. El jugador podrá notar la posición de estos enemigos en el campo de batalla por las miras láser que usan, por las que también podrán notar cuando van a disparar, ya que cuanto más cerca estén de disparar, menos se moverá el láser fuera de la posición del jugador. Los francotiradores no se agacharán tanto a la cobertura, pero dispararán algo más rápido que un bombardero, por lo que la ventana de oportunidad para dispararle será menor también. Por lo demás, comparten parecidos con el mercenario común, además de la vida y la cantidad de munición soltada, aumentando un poco más el dinero soltado y mucho más el daño, pudiendo matar instantáneamente al jugador si le acierta en la cabeza (esto ocurrirá si el jugador se queda quieto). Al contrario que el bombardeo, sí que atacarán cuerpo a cuerpo al jugador con un cuchillo de combate, huyendo de él en cuanto le asesten un golpe o el jugador se aleje algo para darles tiempo de huir otra vez a la lejanía.

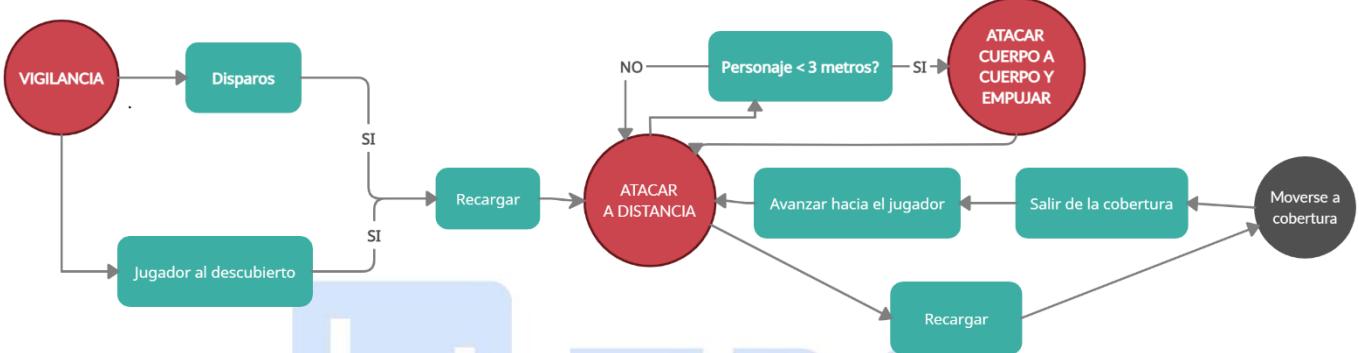


❖ **Ametrallador:**

A diferencia de la mayoría de mercenarios, estos pasarán poco tiempo detrás de las coberturas, yendo a una sola en caso de tener que recargar, nada más agotarse sus balas. Usarán ametralladoras pesadas con poca precisión y daño, pero muchas balas en cada cargador, obligando al jugador a moverse mucho, ya que a pesar de ser muy lentos, ayudarán a los mercenarios normales, asesinos, y granaderos a acercarse sin problema. Si el jugador se acerca, lo atacará con puñetazos que pueden dañar gravemente al jugador, empujándolo lo suficiente como para rematarlo con el arma portada. Respaldrá su gran *hitbox* y su descuidado comportamiento con la movilidad del resto de mercenarios, ya que aunque el jugador le dispare mientras se va a recargar, el resto de mercenarios situados delante suya dispararán al jugador para defenderlo. Tiene muchas vida, y soltará mucho dinero y munición al caer, aunque por suerte, sus balas no hacen demasiado daño y es poco preciso.



Referencia para los ametralladores

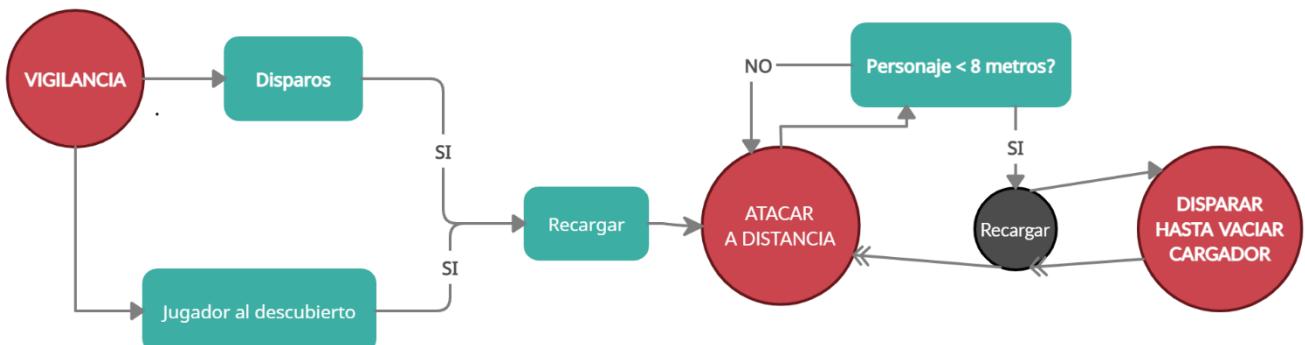


❖ **Ametrallador de posición:**

Es idéntico al ametrallador, solo que este no se moverá nunca de su posición. Su arma será una torreta ametralladora, con protección para la parte superior del cuerpo. Causará más daño que un ametrallador a costa de ser inmóvil, además de que será un poco más preciso (el segundo enemigo menos preciso de todos) y tendrá más balas en el cargador, aunque tardará mucho en recargar. Estas torretas son posicionadas previamente al combate, normalmente en posiciones medias, alejadas del jugador. Si el jugador se acerca, el ametrallador de posición recargará con la cantidad de balas que tenga en el cargador, recargando en caso de quedarse sin más, aunque el jugador esté cerca suyo. Tienen muchas vida, además de que su parte superior se ve protegida por la forma de la torreta; también soltarán mucho dinero, y poca munición.



Referencia para los ametralladores de posición

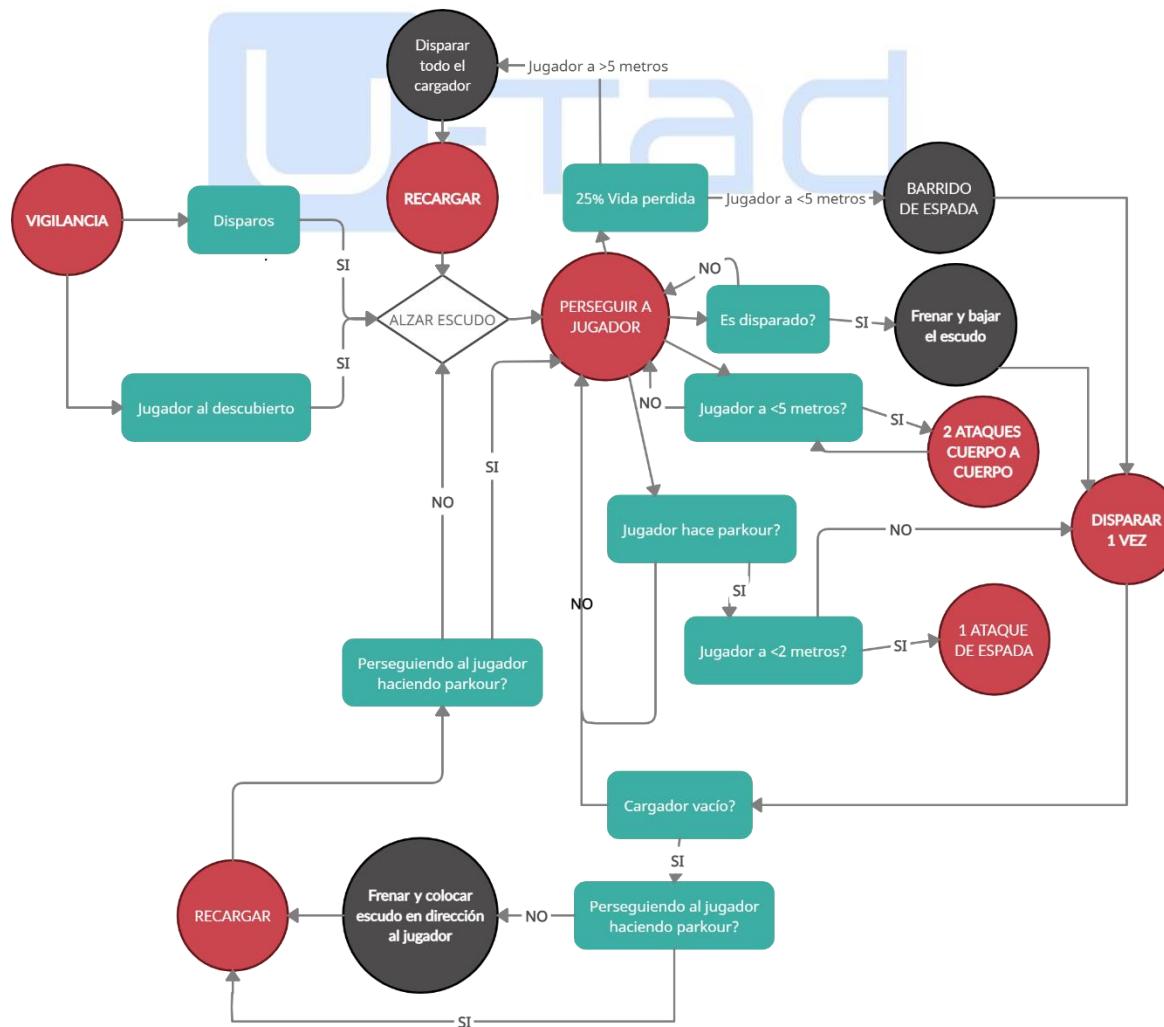


❖ Jefe menor - Caballero:

Son mercenarios que comandan al resto, y son sin duda los más difíciles de enfrentar comparados con el resto. Irán equipados con un revolver pesado, un escudo balístico de protección completa, y una espada templaria gigante. Son tan rápidos como un asesino, y cualquier ataque suyo dejará al jugador completamente debilitado. Avanzarán cubriéndose con su escudo hacia el jugador, el cual si responde disparando, este frenará en seco y disparará con su revolver al jugador de manera muy certera. Cuando se quede sin balas en el revolver, parará, posicionará su escudo en dirección a la última posición del jugador, y recargará rápidamente, recogiendo el escudo de vuelta y volviendo a avanzar hacia el jugador. Si recibe mucho daño y el jugador está a cierta distancia de él, descargará su revolver en el jugador, recargando al momento como de costumbre. En caso de que reciba mucho daño estando el jugador cerca de su posición, hará un barrido con su espada y disparará una bala al jugador. Si el Caballero consigue llegar a la posición del jugador, comenzará a atacar al jugador con su espada, con la cual puede casi matar de un golpe al jugador. Además, perseguirá al jugador haciendo *parkour* en caso de que el mismo trate de huir con dicha habilidad, atacándolo en el momento que se quede quieto, bien con la espada o con el revólver. Repasando sus propiedades, será rápido, certero, recargará rápido, será muy fuerte y resistente, podrá hacer *parkour* como los asesinos, y soltará mucho dinero y munición al caer.



Referencia para los Caballeros



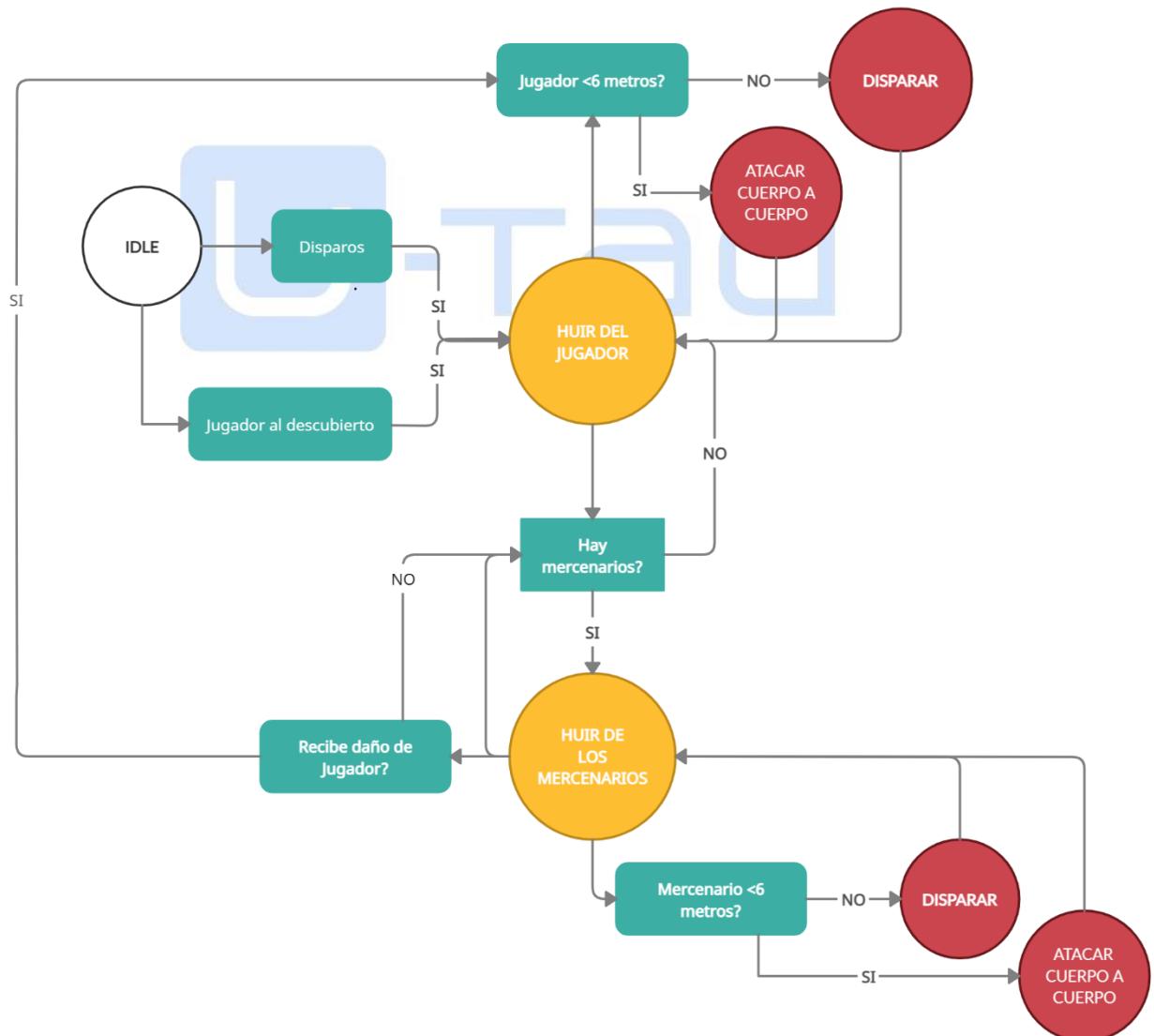
Atlantes

Los atlantes aparecerán únicamente en la zona de la Atlántida, y supondrán una amenaza extra en el mundo marino.

Son enemigos únicamente equipados con un tridente, el cual usan para disparar rayos a distancia con una cadencia baja, sin necesidad de recargar, y causando poco daño. Son relativamente débiles, pero suelen reunirse en grandes números. Al flotar en el agua, pueden moverse por las alturas sin ningún tipo de problema, y son muy rápidos. Suelen mantenerse alejados del jugador, pero si este consigue acercarse a ellos, atacaran con su arma y mataran en el acto al jugador. Si hay mercenarios en el escenario, los atacaran primero (al igual que Medusa, atacaran al mercenario más cercano, a no ser que Dani dispare, a quien le redirigirá la atención durante el resto de la pelea). Tienen vida media, son muy precisos, de cadencia y potencia de fuego bajas, y no tienen necesidad de recargar el arma.



Referencia para los Atlantes



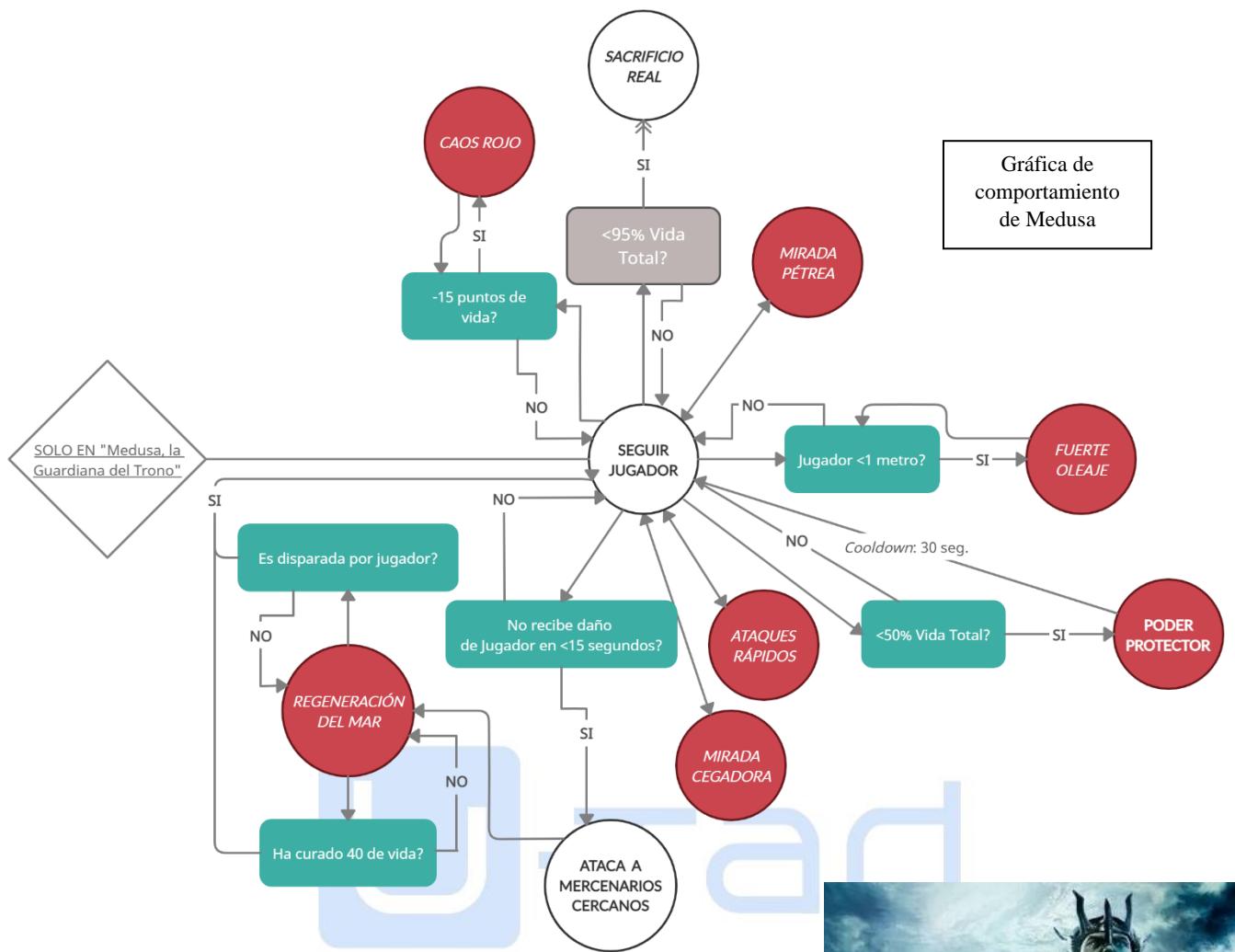
Jefes

❖ Medusa, la Guardiana de la Atlántida:

Sería el primer jefe real del juego, y se presentaría en la misión “Medusa, la guardiana del trono”, durante la cual pelearíamos contra Medusa a la vez que contra *Liebe*. Medusa sería una entidad un poco más grande que un humano normal, y dispondría de varios ataques: se movería rápidamente a lo largo del escenario, acercándose al jugador de normal, pero alejándose de él si la hiera, mientras ataca con la mirada pétreas, que se trataría de un haz de luz que funcionaría de manera parecida al disparo de un francotirador, viéndose la dirección final del disparo con otro haz de luz más débil que el final, y repitiéndose varias veces (entre 5 y 7) hasta pasar a otro patrón de ataque, los ataques rápidos, que constaría de tres zancadas, una detrás de otra, dirigidas al jugador casi instantáneamente, terminadas cada una de estas con 3 ataques de espada, en este orden: un sesgo, un barrido, y un corte vertical desde arriba, reventando contra el suelo en un área. El último ataque constaría de una mirada cegadora, el cual se notaría porque Medusa se quedaría quieta y miraría al cielo gritando, subiendo el tono hasta hacer un gran haz de luz que cegaría a todos aquellos que estuviesen mirando en su dirección (funcionando como una granada *flash*). Cada 15 puntos de vida perdidos, miraría al cristal en el que se encuentra la Concha de la Atlántida, pegaría un grito para paralizar momentáneamente a todo el mundo, y empezaría a cargar un ataque con un brillo rojo en sus ojos, consistiendo en un haz de luz rojo que dispararía hacia el cristal, rebotando en el mismo en todas las direcciones por toda la sala, obligando a todos a cubrirse del cristal en coberturas: este ataque se llamaría “Caos rojo”. Otros movimientos que tendría vendrían a ser la regeneración del mar, que se activaría al no ser atacada por el jugador después de mucho tiempo, avanzando hacia el cristal de la Concha, y posando su mano derecha en él, curándose hasta 40 puntos de vida si no es interrumpida por un ataque del jugador; y el “fuerte oleaje”, que consistiría en un ataque de barrido con la espada de mucha área, notado por levantar su espada por encima del hombro contrario. Si el jugador ataca a Medusa, esta centrará todos sus ataques en él, mientras que si el jugador no la ataca, Medusa centrará sus ataques al mercenario más cercano de su posición, activando la posibilidad (además) de utilizar “regeneración del mar”. A partir del 50% de la vida perdida, Medusa será más rápida con los ataques, y activará la “regeneración del mar” más a menudo, además de que activará el ataque “Poder protector”, que consistirá en una sola “mirada pétreas”, más lenta, pero de mucho más poder y área, pudiendo matar casi instantáneamente al jugador. Al 95% de la vida perdida, activará el “Sacrificio real”, que consistirá en varias columnas de luz lanzadas desde arriba, quedándose Medusa quieta en el centro con los ojos cerrados para avisar de este ataque, y apareciendo algunos círculos iluminados en el suelo para marcar la posición de estas columnas.



Referencia para Medusa



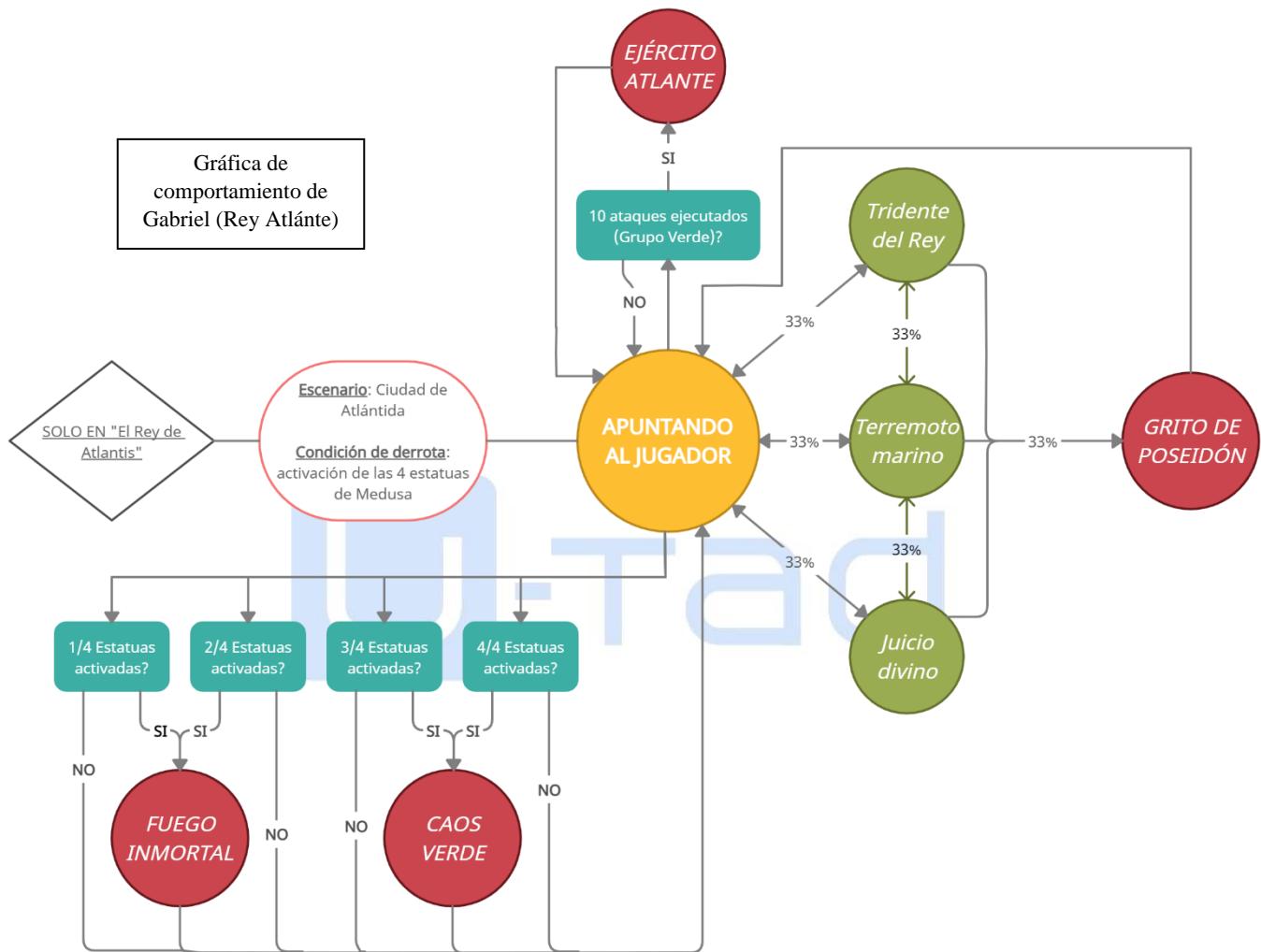
❖ Gabriel, nuevo Rey de la Atlántida:

Sería el segundo y último jefe del juego, y se presentaría en la misión "El Rey de Atlantis", durante la cual habría que moverse por el mapa de Atlántida para girar cuatro estatuas de Medusa en dirección al palacio, donde se encuentra una versión gigante de Gabriel transformado en rey de la Atlántida, que atacaría con algunos ataques masivos a Dani. Con "Tridente del Rey" disparará hacia Dani unos rayos azules en posición vertical, 5 metros por delante de Dani, causando mucho daño, pudiéndose notar este ataque al orientar el arma hacia la posición del jugador; "Terremoto Marino" se notará por la orientación del arma de Gabriel hacia el suelo, disparando un rayo al suelo bajo él mismo, el cual se moverá a gran velocidad creando una pared secante al movimiento del jugador, causando mucho daño al jugador si la atraviesa; "Juicio divino" se notará por la extensión del brazo izquierdo a lo alto, creando pilares de luz en posiciones aleatorias que dañarán levemente al jugador progresivamente (durante 30 segundos) si los atraviesa, generándose desde su posición a la dirección en la que se mueve (en su posición en un mayor área si se queda quieto el jugador); "Grito de Poseidón" que se tratará de un grito que se podrá notar por la absorción de aire en los pulmones de Gabriel, y paralizará durante 5 segundos al jugador si no se cubre con una cobertura orientada hacia el jefe, y aunque no cause daño, lo dejará expuesto; "Fuego inmortal" disparará 10 grandes filas de fuego azul celeste hacia las últimas posiciones del jugador, marcando el comienzo de este ataque con el estiramiento del brazo derecho a la posición de Dani, matando



Referencia para Gabriel (Rey Atlante)

casi instantáneamente al jugador, aunque este ataque solo se producirá en la activación de las 2 primeras estatuas de Medusa; “Ejército atlante” invocará a 5 atlantes alrededor del jugador que lo perseguirán hasta morir, notándose este ataque con el alzamiento de ambos brazos delante de él mismo (este ataque solo se activará cada 10 ataques); y por último “Caos verde” que se activará cuando se coloquen las últimas 2 estatuas de Medusa, marcándose el inicio del ataque cuando Gabriel ilumine sus ojos con un color verde fosforito y estire los brazos a los lados, disparando por todo el escenario múltiples mini rayos láser verdes que dañarán poco al jugador.



Otros

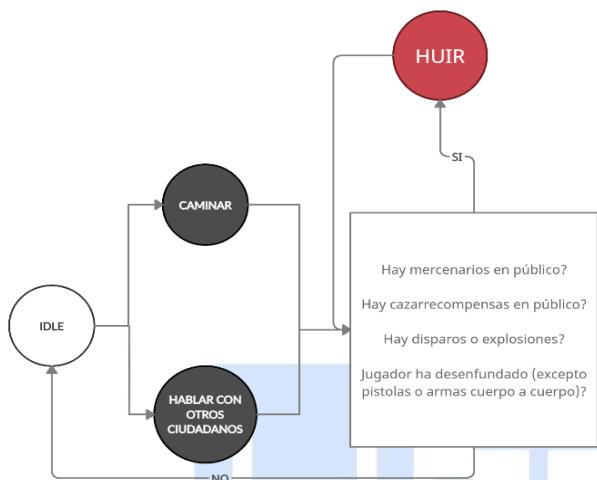
Neutral

❖ Ciudadanos

Se comportan igual tanto en Sevilla como en Palau. Simplemente caminarán por la calle, o estarán hablando en grupos, y reaccionarán huyendo si hay mercenarios *Liebe* a la vista, si Dani saca un arma (sin contar pistolas) en público, si hay disparos o explosiones, o si un cazarrecompensas se revela en público. No reaccionan a los ladrones.



Ejemplo de Ciudadanos hablando entre sí

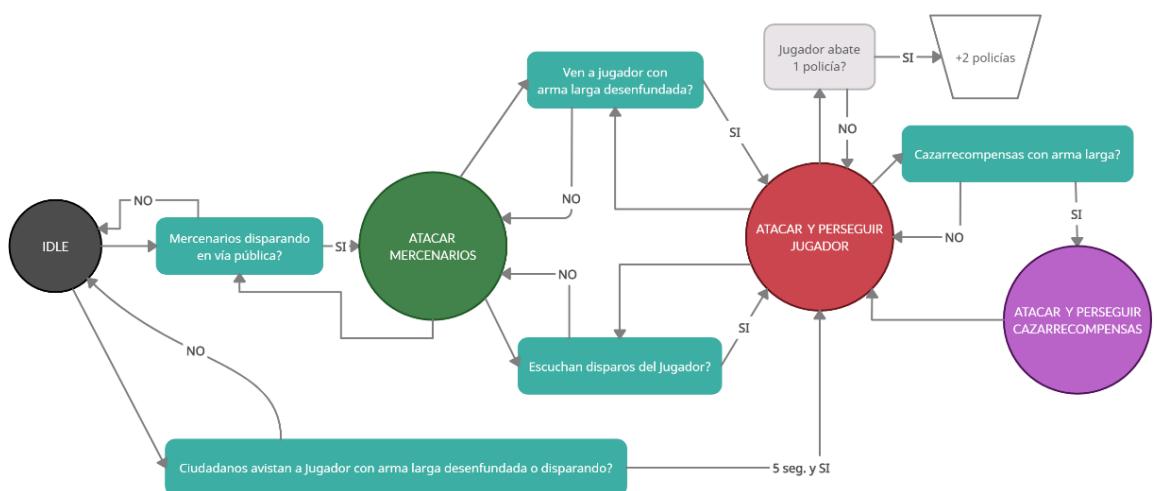


❖ Policía:

Se podrán encontrar por las calles de Sevilla y Palau en grupos de 3 a 7. Si ven al jugador con un arma larga desenfundada, lo empezarán a perseguir inmediatamente, al igual que si lo pillan disparando en vía pública. Además, si algún civil lo ve cometiendo alguno de estos actos, la policía empezará a perseguir al jugador 5 segundos después de ser avisados. Por cada policía abatido, aparecerán 3 más para seguir la persecución. Esto continuará hasta que el jugador sea derrotado o consiga escapar de la vista de la policía. Priorizarán las acciones del jugador ante las de los mercenarios, a los que atacarán hasta derrotar si los pillan disparando en vía pública. Priorizarán a un cazarrecompensas ante todo.



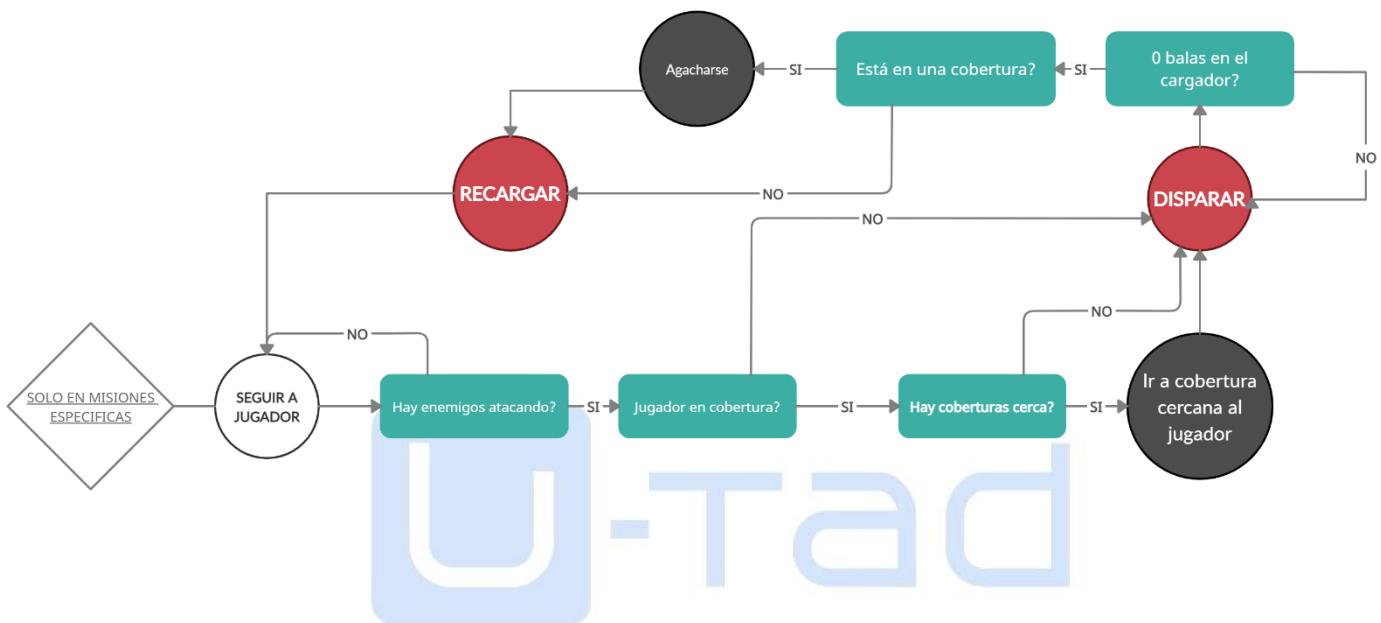
Policía en grupo de 4



Aliados

❖ **Gui Shan, Alonzo Malaspina y Manolo Cuevas**

Salvo por situaciones especificadas, todos tienen el mismo comportamiento si entran en combate en misiones específicas, con Dani. Seguirán de cerca a Dani, siempre tras la cobertura más cercana (si no hay otras coberturas cerca estarán al descubierto). Dispararán hasta quedarse sin balas en el cargador, momento en el que recargarán volviendo a la cobertura (si están en una), y así hasta que no queden enemigos. Tienen muy poca precisión, pero causan daño normal. Gui Shan usará una QBZ-95, Alonzo usará un Carcano M91, y Manolo Cuevas usará una escopeta recortada.



INTERFACES

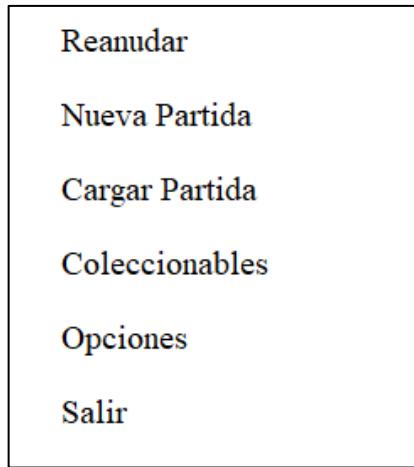
Menús

Principal



EXPLORERS OF THE UNKNOWN

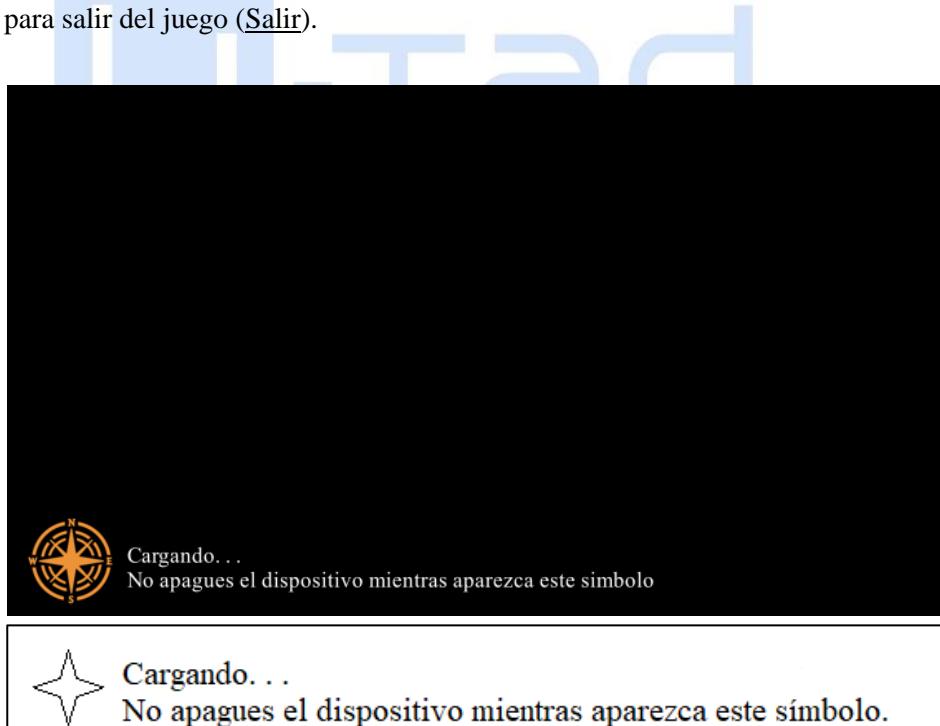
Pulsa cualquier botón para empezar.



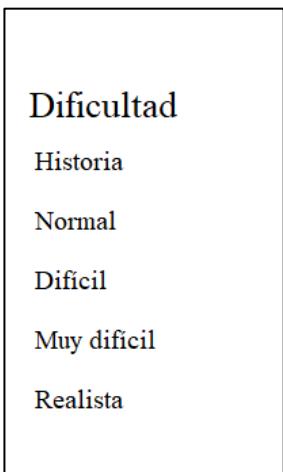
Lo primero que se vería al iniciar el juego sería esta pantalla, con el título del juego, un *soundtrack* de fondo, el fondo con un mapa antiguo y una brújula con las púas girando, y el botón para empezar.

La imagen y el *soundtrack* se mantienen durante toda la línea de pantallas del menú principal.

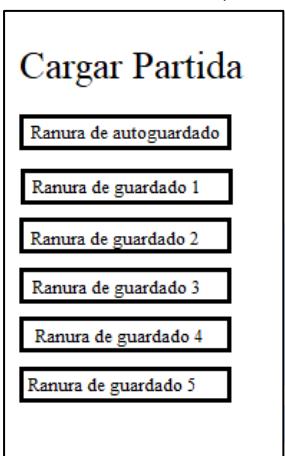
Este sería el menú principal al que se pasaría tras pulsar cualquier botón en la anterior pantalla. Aparecerían botones para reanudar la partida (Rearudar), para crear una partida nueva, eliminando una existente si la hay (Nueva partida); para cargar una de las partidas guardadas (Cargar Partida), para ver los coleccionables (Coleccionables), para configurar el juego (Opciones), y para salir del juego (Sair).



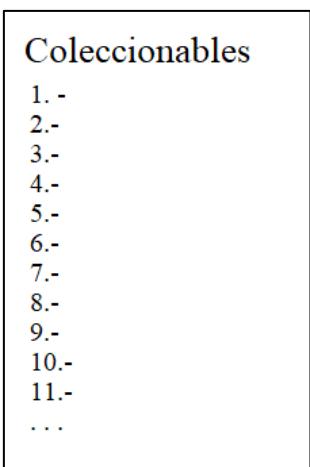
- Si se pulsa Rearudar, automáticamente se carga la partida guardada más reciente, pasando a al *gameplay* tras una Pantalla de Carga.



- Si se pulsa Nueva partida, se pasa a la Selección de Dificultad, y después de seleccionar una de las indicadas, a una pantalla de carga que redirecciona al *gameplay*.

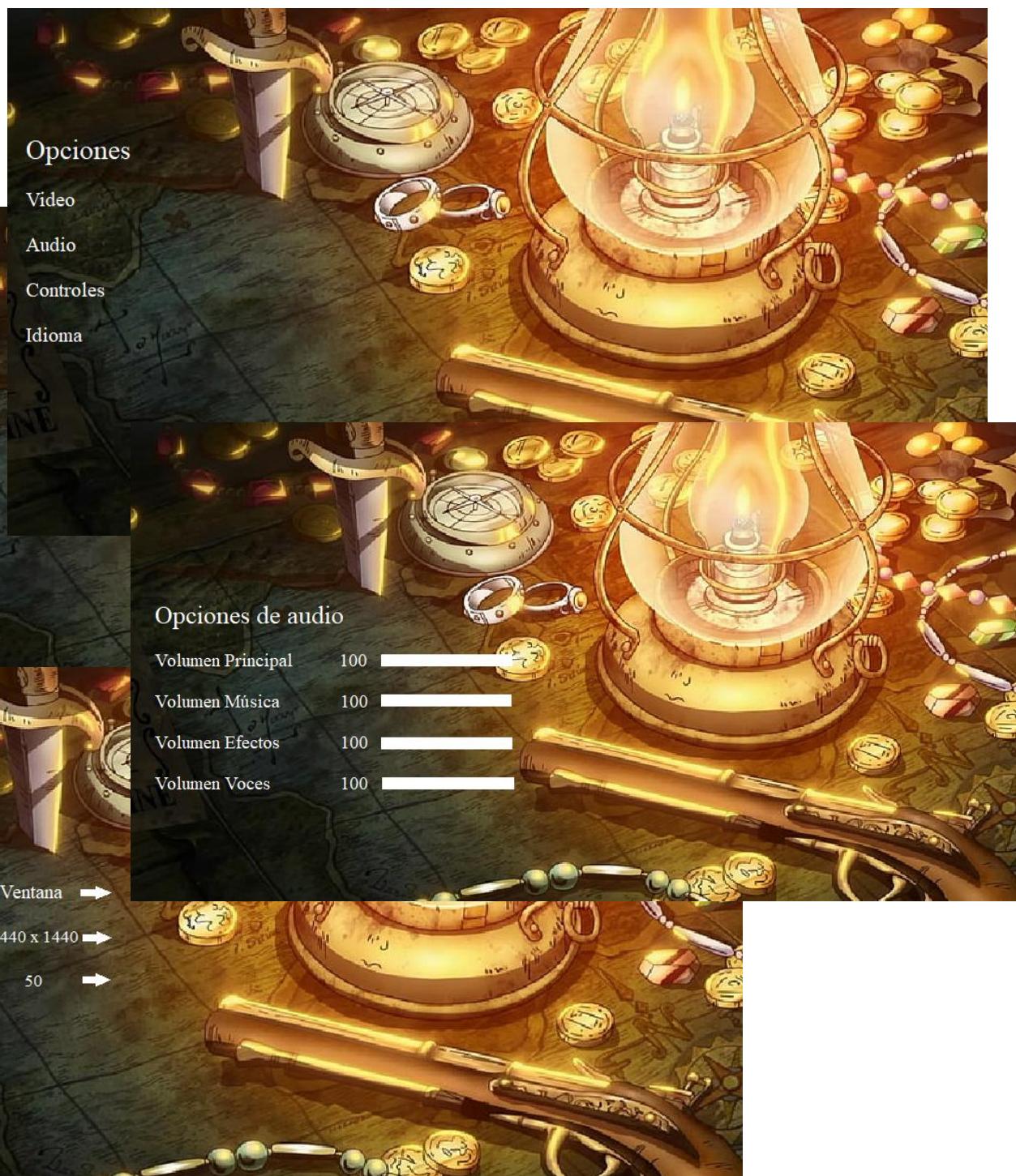


- Si se pulsa Cargar Partida, se pasa a la Selección de Guardado, y después de seleccionar un guardado, se pasa a la Pantalla de Carga, para pasar al *gameplay*.



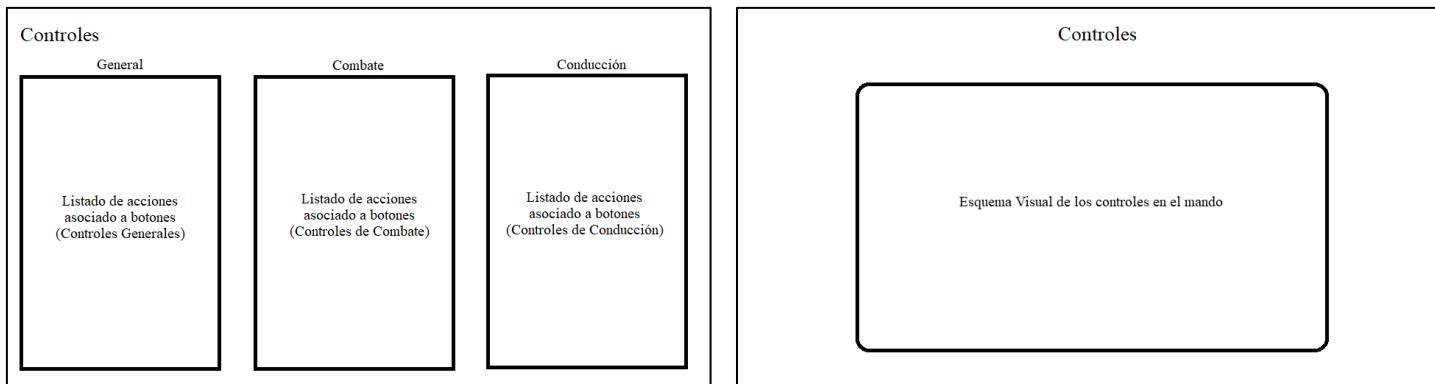
- Si se pulsa Coleccionables, se pasa a la Pantalla de Coleccionables, donde se podrán observar los colecciónables encontrados.

Opciones	Opciones de audio	Opciones de video	Idioma
Video	Volumen Principal < 100 >	Gamma < 50 >	Español
Audio	Volumen Efectos < 100 >	Modo de pantalla < Pantalla completa >	Inglés
Controles	Volumen Musica < 100 >	Resolución < 3440 x 1440 >	Alemán
Idioma	Volumen Voces < 100 >		Chino



- Si se pulsa Opciones, se podrán seleccionar varias secciones (Video, Audio, Idioma, o Controles), y dentro de cada una de estas pantallas, se podrán editar a gusto del jugador diferentes parámetros asociados.

Eduardo López Sanjuán
EXPLORERS OF THE UNKNOWN



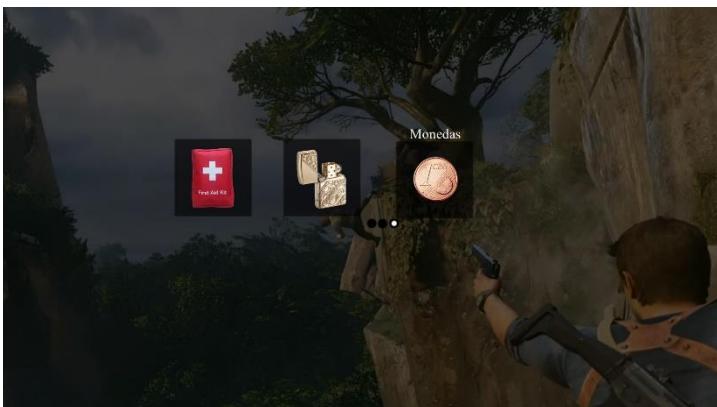
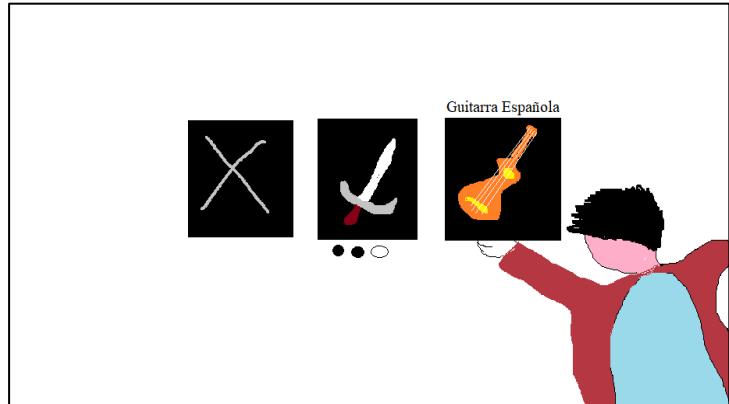
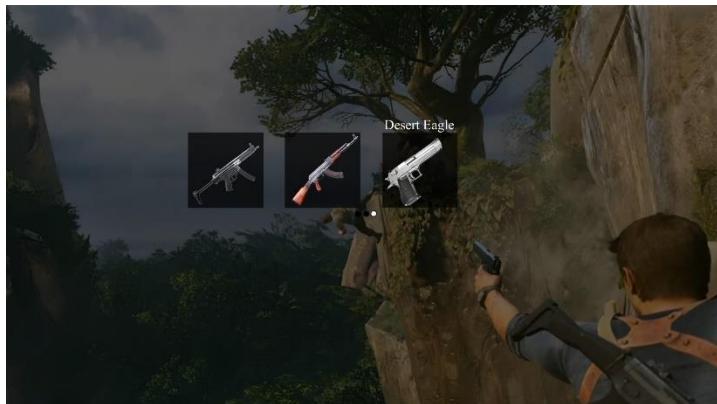
- Dentro de Opciones, la pantalla de Controles llevará a los Controles de Teclado y Ratón si se juega exclusivamente en PC, o a los Controles de Mando si se juega en consola o con mando en PC.
- Si se pulsa Salir, el juego se cerrará. **Esta opción solo está disponible en PC.**

In-Game

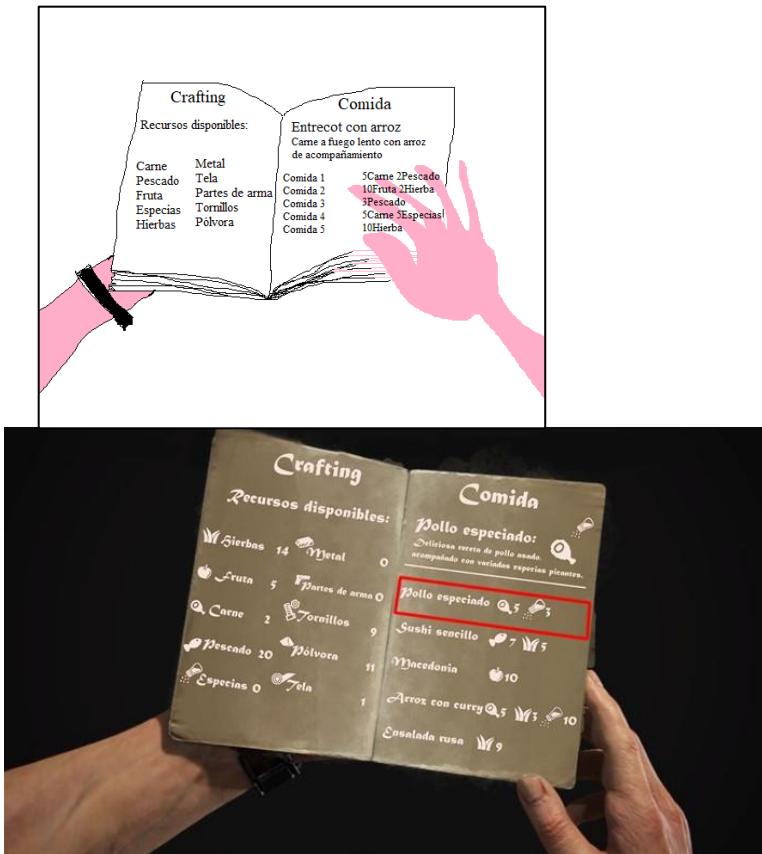
Al iniciar el *gameplay*, podrán activarse algunos menús in-game como serán el de Pausa, Crafting, Selección de cuerpo a cuerpo, Selección de arma, Selección de objeto, Inventario y Mapa.



El de Pausa consistiría únicamente un oscurecimiento de la pantalla y la eliminación del HUD, y de un apartado a la izquierda de la pantalla con las opciones de reanudar la partida, guardarla, cargar un guardado, salir al menú principal, o abrir la pantalla de opciones, que redirigiría a Opciones.



La Selección de arma, cuerpo a cuerpo, y objeto, consistiría en un oscurecimiento de la pantalla y la eliminación del HUD, además de varios cuadrados casi opacos con las armas, objetos, y armas cuerpo a cuerpo disponibles para el jugador en el momento, además del nombre de la selección en la parte de arriba, y abajo un número de círculos que depende de la cantidad de elementos disponibles.

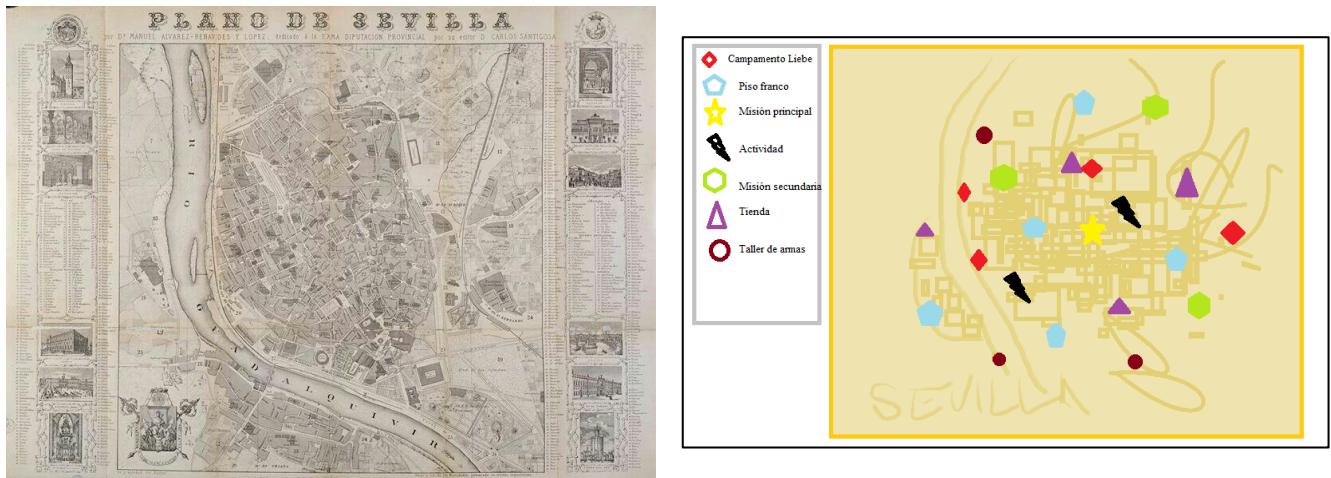


El menú de crafting consistirá en la apertura de un diario con apuntes de Dani, al que se le hará zoom hasta ver las páginas de recetas que ha podido ir obteniendo a lo largo de su viaje. En la página de la izquierda se podría ver un recuento del número de recursos disponibles, mientras que en la página de la derecha se vería la sección seleccionada de recetas (Comida, Salud, Útiles...), junto con las recetas disponibles, los recursos necesarios para su creación, y una breve descripción de la receta seleccionada.



El inventario vendría representado como un holograma con varios recuadros con los objetos y recursos disponibles, junto a la cantidad de estos. Encima de cada recuadro vendría el nombre del objeto, y a la derecha, una barra deslizante para navegar por el inventario. Algunos objetos se podrían seleccionar para asignarlos a la táctica, al arma, al cuerpo a cuerpo, o al objeto. En la parte más alta de este menú, se vería el título “Inventario”, el cual seleccionándolo y moviendo la palanca de movimiento a un lado, cambiaría al menú del mapa.

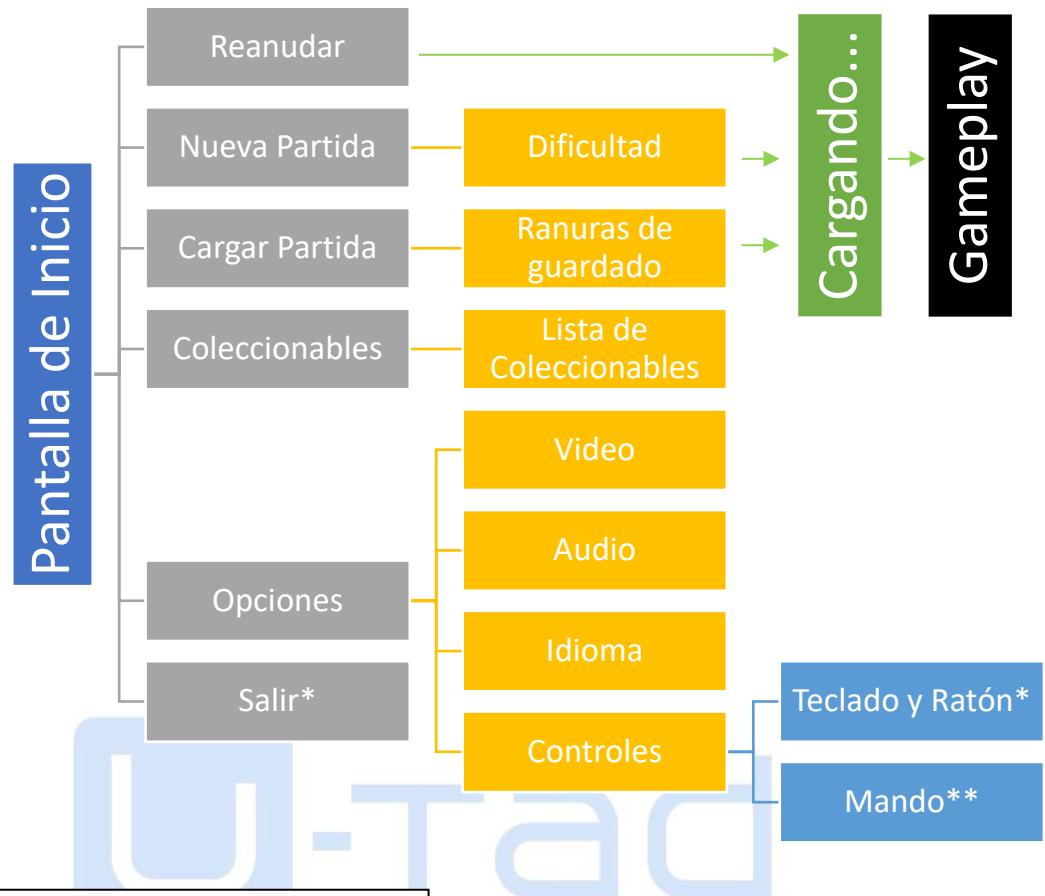
Eduardo López Sanjuán
EXPLORERS OF THE UNKNOWN



Por último, el mapa se vería tras cambiar a este menú desde el inventario, mostrando un mapa de la zona en toda la pantalla, con una leyenda a la izquierda, y el nombre de la ubicación en algún punto del borde de la pantalla (Depende del mapa de qué ciudad sea).

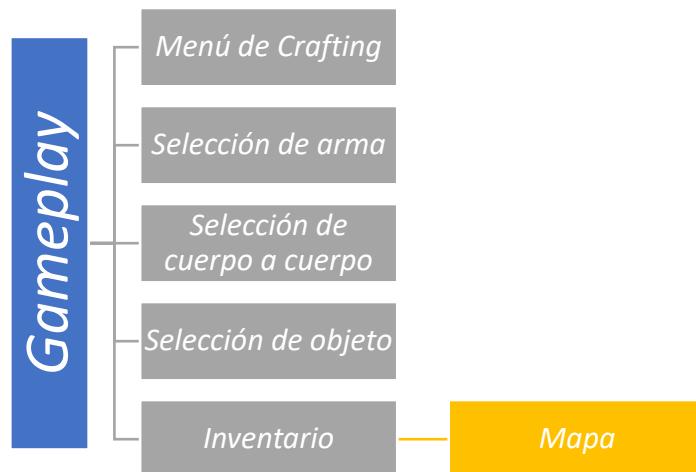


Flow Sketch



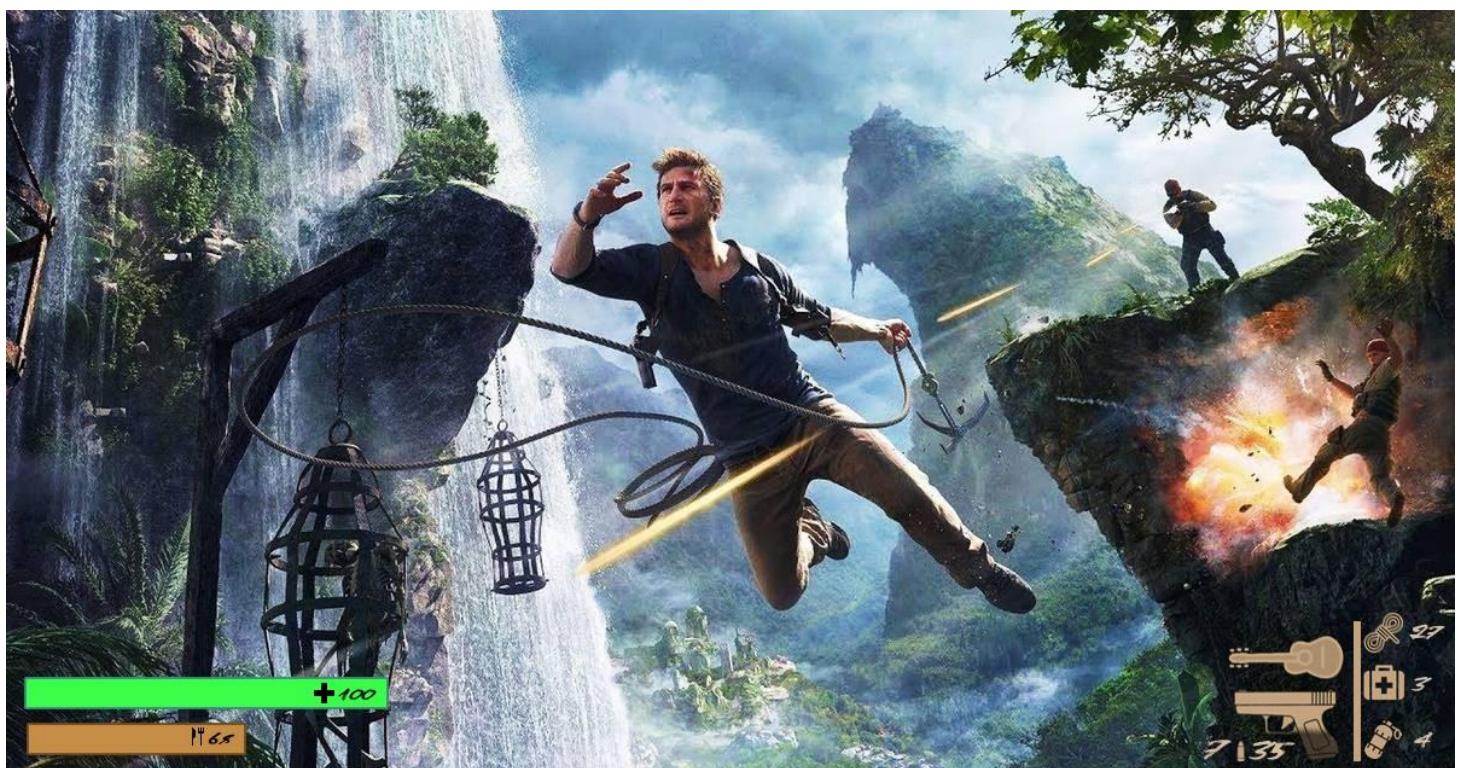
*Solo se aplica a la versión de PC.

**Solo se aplica a la versión de consola.
Puede mostrarse en PC si se conecta un mando.



HUD del Juego

Cuando el jugador se encuentre fuera de combate, el HUD mostrará la vida del jugador, su hambre, la táctica equipada y el objeto equipado. Será solo cuando se entre en combate (Pose de batalla, desenfundado, o combate tal cual), que se mostrarán también el arma equipada, el arma cuerpo a cuerpo equipada, y las balas en el cargador y totales del arma a distancia. Además, cuando el jugador se quede quieto o empiece a conducir, el HUD se eliminará por completo, mostrando únicamente el escenario del juego. A continuación se mostrará el HUD al completo (ósea, cuando se entra en combate):



CONTROLES



Referencias

Capitán Haddock – Steven Spielberg (Director). (2011). *Las aventuras de Tintín: El secreto del unicornio*. [Film]. Amblin Entertainment

Rally Vincent – Ken’ichi Sonoda. (1990). *Gunsmith Cats*. [Cómic]. Kōdansha.

Medusa – Ubisoft. (2018). *Assassin’s Creed: Odyssey*. [Videojuego]. Ubisoft Quebec.

Reinhardt (Referencia Caballeros) – Blizzard Entertainment. (2016). *Overwatch*. [Videojuego]. Blizzard Entertainment.

Eduardo López Sanjuán
EXPLORERS OF THE UNKNOWN

Naughty Dog. (2013). *The Last of Us*. [Videojuego]. Neil Druckmann.

Saga Assasin's Creed – Ubisoft. (2007). *Assasin's Creed*. [Saga de videojuegos]. Ubisoft.

Serie Indiana Jones – Steven Spielberg (Director). (1981). *Indiana Jones en busca del arca perdida*. [Film]. Lucasfilm.

