

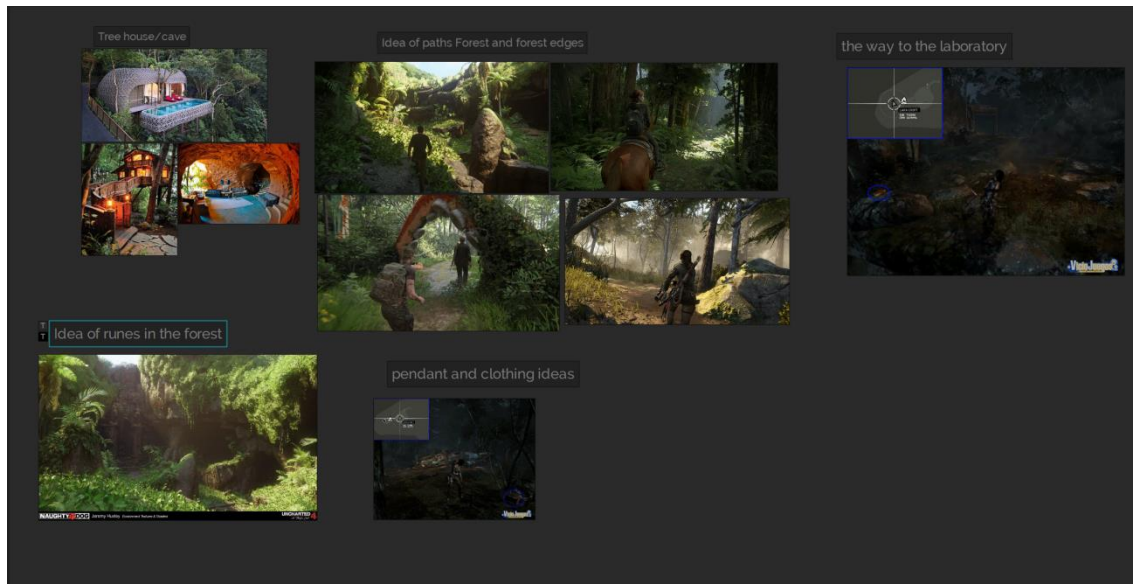
Estamos en un mundo que existen diferentes razas. Nuestra protagonista va al bosque, en busca de respuestas, sobre su origen.

Quest Nº 1: Forest (code: Fonteri)

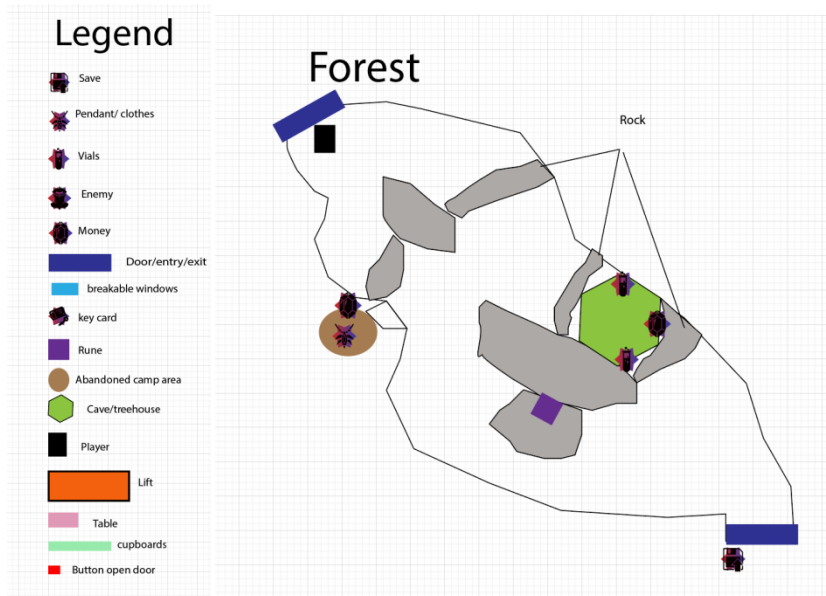
Description of the mission:

El jugador tiene que ir al bosque buscando señales que le guíen a la casa del árbol o cueva y encontrar dos viales necesarios (de vida y estamina) para utilizar en el laboratorio. (Mini-cinemática, del jugador entrando en el bosque) En el nivel hay dos zonas opcionales. La primera encontrar las runas antiguas. La segunda encontrar el campamento donde está la ropa y el colgante. (Tendrá que entregar en el futuro)

References/idea:



Mapa 2D:



Important items: (5)

- Encontrar la vida.
- Encontrar la estamina.
- Encontrar las runas antiguas. (Opcional) .
- Dinero.(Opcional)
- Coger la ropa y el colgante escondidos en el bosque.(Opcional)

Unblocking condition:

Consiguiendo encontrar los viales de vida y de estamina escondidas en el bosque con el logo del laboratorio.

Entry requirement:

Ninguno.

Type of quest:

Exploración, aprendizaje de cómo moverte, saltar, coger objetos, escalar y parkour.

Condition for success:

Encontrar los 2 ítems obligatorios y llegar al laboratorio.

Failure condition:

Si no se encuentran los ítems no se puede ir al laboratorio. Aparecerá un mensaje dirigido al jugador explicando lo que necesita para poder continuar. Mensaje: "Necesito los dos viales"

Rewards::

- Al terminar el nivel el jugador consigue aprendizaje de las habilidades básicas. Si el jugador encuentra las runas antiguas: Consigue cuatro ubicaciones de cuevas en el mapa sobre una de las razas.
- Si el jugador recoge la ropa y el colgante. En el futuro podrá hablar con una sabia anciana, que esta le pedirá ayuda para que el colgante pueda funcionar. Al conseguirlo se hace amiga de uno de los pequeños clanes que ayudaran en su viaje, ofreciendo, hierbas y plantas especiales a bajo coste.
- Se consigue dinero y experiencia para que tu personaje suba de nivel.

Scenarios used:

Forest Fonteri

NPCs Used:

- ninguno

Additional information:

El bosque tiene una iluminación de día, complementado con los sonidos de animales, vegetación, naturaleza, el viento. La **iluminación de la cueva** es oscura se notará al entrar el cambio. La runa se ocultará con cambios de iluminación y la vegetación. Se diseña un tipo de sonido para reconocer las runas y así facilitar al jugador su ubicación.

Zona del campamento abandonado. Para poder acceder a esa zona hay un agujero poco iluminado, que guía hacia el campamento (tipo cueva abierta por arriba que está iluminada la zona permitiendo al jugador buscar los objetos)

Quest Nº 2: Labs (code: tecno)**Description of the mission:**

El jugador puede romper las ventanas con una piedra, para acceder al laboratorio.

Dentro del laboratorio hay tres guardias vigilando. El objetivo es conseguir la llave del ascensor. Dependiendo de la ventana que elija para entrar, suceden varias opciones.

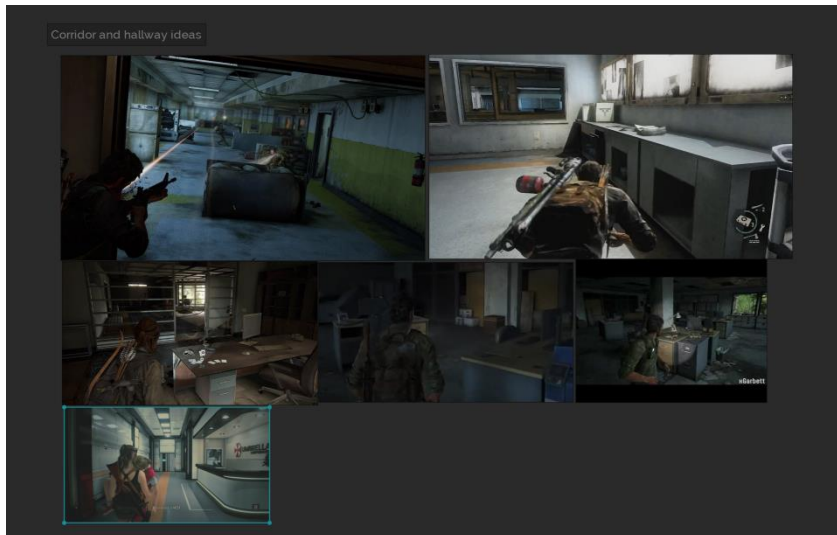
1.- Los dos guardias que vigilan la llave, si descubren al jugador se activan las alarmas y si el jugador es apresado, tiene que iniciar la misión.

2.- Si el jugador entra por la ventana cerca del ascensor y elimina al guardia sigilosamente no se activan las alarmas. Si el jugador es visto por el guardia se

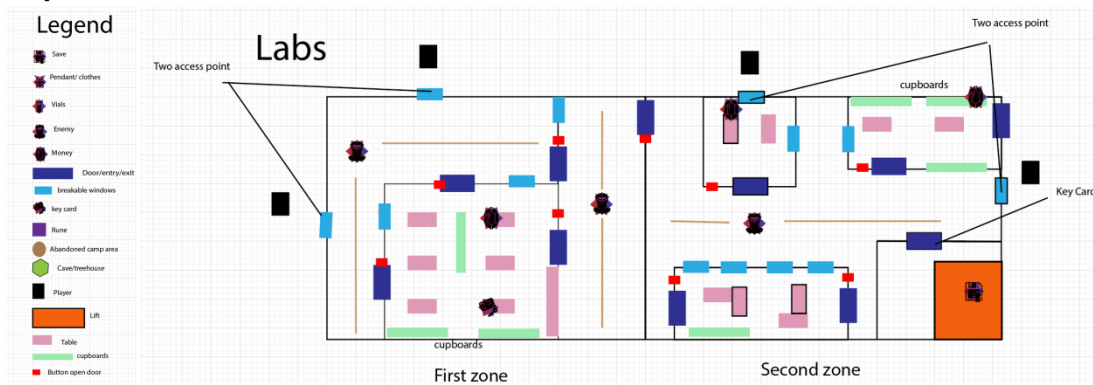
activan las alarmas y aparecerán los otros dos guardias, si no consigues eliminarlos, tiene que volver a iniciar el nivel.

Una vez terminada la misión se abre la puerta del ascensor y empieza la cinemática de final del nivel, el jugador bajará al interior del laboratorio.

References:



Map 2D:



Important items: (1)

- Coger la llave del ascensor.

Unlocking condition:

Conseguir la llave del ascensor.

Entry requirement:

Ninguno.

Type of quest:

Exploración, habilidad de romper ventanas con piedras, sigilo y combate cuerpo a cuerpo en el laboratorio.

Condition for success:

Encontrar el ítem obligatorio y eliminar a los vigilantes.

Failure condition:

Morir en el combate o ser descubierto por dos de los guardias.

Rewards::

- Al terminar el nivel el jugador consigue mejorar su nivel de sigilo y combate cuerpo a cuerpo. (si solo mata aún guardia)
- Al terminar el nivel el jugador consigue mejorar su nivel de combate cuerpo a cuerpo. (si mata a los tres guardias)
- Cuantas más ventanas rompa ganará más experiencia.
- Experiencia del personaje.
- Dinero.

Scenarios used:

Labs Tecno

NPCs Used:

- Seguridad.

Additional information:

El laboratorio está muy iluminado por los pasillos. En las salas la luz más tenue que le sea fácil al jugador esconderse y no ser visto de los de seguridad.

Las mesas tienen las lámparas encendidas, para ayudar al jugador a ver en el interior de los cajones.