
// LEGAL COMMAND

/ 04

GAME DESIGN DOCUMENT

V. 1.00

ÍNDICE

Prefacio	001
Ficha del proyecto	002
Objetivos	002
Tecnología	003
Género	003
Temática	003
Arte	003
/ Estética	003
/ Audio y música	004
/ Iluminación y ambiente	005
/ Interfaz	005
Mecánicas	006
/ Escenarios	006
/ Controles	006
/ Estadísticas	007
/ Objetos	009
/ Combate	011
/ Personajes	012
/ Instalaciones	019
/ Enemigos	019
Interfaz	026
/ Pantalla de inicio	026
/ Menús	026
/ HUD	027
Niveles	029
/ Escenario	029
/ Misiones	031
Narrativa	042
/ Idea y logline	042
/ Sinopsis	042
/ Protagonistas	042
/ Aliados	045
/ Enemigos	046

PREFACIO

Legal Command es un híbrido extraño. A nivel jugable, hemos reunido elementos de varios géneros para conseguir las sensaciones que buscamos. Vamos a por un juego de estrategia pero que es dinámico. Algo táctico, pero que tenga acción. Pero confiamos en que nuestro pequeño proyecto se haga un hueco y se erija como algo único, interesante y, sobre todo, entretenido.

Pero este juego es algo más que las mecánicas. Tenemos una gran historia que contar. A lo mejor tampoco es tan grande. ¿Eso significa que la trama no tiene importancia? Para nada. Hemos creado un mundo vibrante. Un ambiente con mucho humor donde aparecen temas de actualidad como billonarios locos, inteligencias artificiales o cuarentenas. Y queremos una historia que conecte con los jugadores. Queremos que te encarrilles con nuestros protagonistas. Y con nuestros villanos... o que le cojas asco. Asquiño le llamamos nosotros.

Aunque poner todo esto es fácil. Lo difícil es lo que viene a continuación.

J. Miguel Sánchez

Director de JazzGames

FICHA DEL PROYECTO

/ NOMBRE

LEGAL COMMAND

/ EQUIPO

JZZ GAMES

/ PRESUPUESTO

400.000 €

/ PLATAFORMAS

PC

/ VER. DEL JUEGO

0.00 Pre-Alpha

/ VER. DEL GDD

1.00

/ HISTORIAL DE VERSIONES

/ 1.00 – Creación del GDD.

OBJETIVOS

/ MECÁNICAS

/ Combates dinámicos y con mucha acción.

/ Tener un juego táctico donde la estrategia sea crucial.

/ Equipo de cuatro protagonistas, cada uno con un rol diferente dentro del equipo.

/ Cada protagonista con un set de habilidades y armas diferentes.

/ Tener un árbol de habilidades con cada personaje que se adapte a diferentes estilos de juego.

/ ARTE

/ Estilo estético que recuerde a una maqueta.

/ Cámara isométrica.

/ El aspecto jugable de los personajes adorable, en contrasten con la ambientación realista del juego.

/ Entornos urbanos. Gran ciudad. Rascacielos.

/ NARRATIVA

/ Tono cómico. Humor absurdo, negro y gamberro.

/ Explorar temas de actualidad.

/ Historia principal sencilla en su planteamiento.

/ Giro argumental al final de la trama.

/ Protagonistas carismáticos.

/ Tramas secundarias con los ciudadanos de la ciudad.

/ Interés por la relación entre los protagonistas.

TECNOLOGÍA

Juego desarrollado con el motor **Unity**.

TEMÁTICA

En **Legal Command** cuatro agentes contratados por una agencia secreta deben unir fuerzas y trabajar en equipo para detener los planes del CEO de URANUS, la mayor empresa del mundo que quiere controlar internet mediante una inteligencia artificial.

La historia se desarrolla en una época contemporánea a la elaboración de este GDD, y se ubica en la gran ciudad americana de Default City. Este mundo es tangencial al nuestro. Tienen aspectos en común, pero hay diferencias entre ellos.

GÉNERO

Legal Command es un juego **táctico en tiempo real**, con componentes de estrategia y acción.

Utiliza una cámara aérea en vista isométrica.

Presupuesto: **Juego Indie** con financiación independiente.

ARTE

ESTÉTICA

/ ESTILO

La ciudad de **Default City** se verá a través de la técnica "tilt shift" (dioramas). Ese efecto se consigue combinando zonas de desenfoque en primer plano y en el fondo de la imagen. El resultado es una imagen que recuerda a una maqueta.



A / 1.01 / Imagen de Nueva York utilizando la técnica "tilt shift". /
New York Resized / Jasper Léonard / Lannoo Publishers / 20 nov. 2017 //

Dentro del ámbito de los videojuegos, encontramos esta técnica en juegos como la serie **Octopath Traveler** o el juego **Triangle Strategy**. El entorno tendrá un estilo realista, con un resultado parecido al visto en la imagen anterior (A/1.01)



A / 1.02 / Triangle Strategy / Square Enix and ARTDINK / 04.03.2022 //



A / 1.03 / Octopath Traveler / Square Enix and ACQUIRE Corp. / 13.07.2018 //



A / 1.06/ Estilo para el arte de los personajes / Hicham Habchi //www.artstation.com/hichamhabchi1

/ DISEÑO DE PERSONAJES

Para el diseño de los personajes dentro de los combates utilizaremos un estilo "chibi", es decir, personajes con cuerpos reducidos y cabezas muy grandes en comparación con el cuerpo.



A / 1.04 y 1.05/ Dibujos en estilo "chibi" de Boba Fett y Ashoka, ambos personajes del universo Star War /
Derek Laufman/ dereklaufman.com

Este diseño de los personajes contrasta con el entorno realista donde se desarrolla el juego. El arte de los personajes es en un estilo parecido al comic.

Para el estilo de renderizado dentro del juego. Los personajes y los objetos dentro del escenario tienen un estilo "cel shading" (sombreado plano). Un estilo que va en concordancia con el diseño cartoon de los personajes y que dentro de los escenarios hará que destaquen en el ambiente realista.



A / 1.06 / Ejemplo de juego con "cel shading" / Hi-Fi RUSH / Tango Gameworks / 25.01.2023 //

AUDIO Y MÚSICA

/ MÚSICA

La banda sonora del juego estará compuesta por temas de electro rock.

Como ejemplos las siguientes canciones: *Hotride/ The Prodigy*, *Contagion/ Circle of Dust* o *Echoes/ The Rapture*.

/ SONIDOS

La trama se desarrolla en una gran ciudad, pero el barrio del juego está en cuarentena. No hay sonidos típicos de una gran ciudad como coches o barullo de la gente. Se busca un ambiente tranquilo. Se escucha sonidos de pájaros y la brisa durante la exploración.

Durante el combate se escucharán las armas de fuego, así como los enemigos hablando entre ellos.

ILUMINACIÓN Y AMBIENTE

Legal Command se desarrolla en una gran ciudad, por tanto, los colores predominantes en los fondos serán tonos beis y grises, aunque dentro del barrio de *River Thing* abra diferentes zonas con diferentes ambientes. Este apartado se desarrollará más a fondo en el apartado niveles de este GDD.

El juego tiene un ciclo de día/noche dependiente de la trama (no avanza de forma natural). El ambiente de la ciudad ira cambiando conforme pase el día.



A / 1.07 / Calle de la ciudad de Nueva York y colores asociado a la imagen / Samson Katt / pexels.com/@samson-katt //

INTERFAZ

TIPOGRAFÍAS

Consolas //
Roboto Light //

COLORES / PALETA PRINCIPAL

000000 # 7F7F7F
C00000 # FFFFFFFF

CELDAS

INACTIVA HOVER CLICK ACTIVA

OPACIDAD/ 60 % OPACIDAD/ 80 % OPACIDAD/ 100 % OPACIDAD/ 60 %

EJEMPLO DE INTERFAZ / FICHA DE ARMA

ARMA DE EJEMPLO/
TIPO DE ARMA

[Imagen del arma]

Descripción del arma. Este revolver, pese a su aspecto clásico, es una pieza de ingeniería punta. Dispara por delante y tiene de munición seis balas del calibre 5,5 mm.

[POW] ██████████
[CAD] ██████████
[RAN] ██████████
[DPS] 092 hp/seg

MECÁNICAS

INTRODUCCIÓN /

Las mecánicas del juego están orientadas a conseguir un juego táctico dinámico. Por lo general, juegos similares están más centrados en la faceta táctica (planear los movimientos, ir en sigilo e intentar acabar con los enemigos de un golpe), pero hemos preferido ir por el camino de la acción, de una forma similar a un MOBA.

En el juego puedes controlar a cuatro personajes a la vez, lo que puede hacer que el jugador se sienta sobrepasado en alguna situación. Por ello, las mecánicas se orientan para que el jugador pueda jugar centrado en un personaje y a su vez, el sistema de pausa táctica permitirá preparar estrategias para hacer combos con varios personajes.

Cada uno de los personajes tiene unas habilidades y unas armas diferentes. Durante los combates, hacer estrategias teniendo en cuenta las peculiaridades de cada protagonista es crucial. Conforme avance el juego y los personajes suban de nivel, se puede ajustar sus estilos de juego gracias a las mejoras y a los árboles de habilidades.

ESCENARIOS

La trama ocurre en el barrio de *River Thing*. El barrio es un espacio limitado situado en una isla. El jugador puede moverse con libertad por el exterior del barrio, aunque hay zonas de acceso restringido. El escenario es el mismo para todos los jugadores, y actuará de "decorado" para la trama.

El juego tiene una cámara libre en un entorno en 3 dimensiones. El jugador puede controlar la cámara con libertad para estudiar el terreno en las batallas. Por ejemplo, puede mover la cámara para ver a un enemigo oculto tras una esquina. El zoom abarca desde todo el campo de batalla hasta tener un plano general de los personajes.

En el juego se puede acceder a varios escenarios interiores dentro de los edificios. Cuando se haga una transición de un espacio exterior a otro interior, se difumina el escenario exterior. Cuando el jugador este en el exterior no puede ver los espacios interiores a no ser que formen parte de la fase de batalla. Los niveles interiores comparten el terreno de los espacios exteriores si están en el mismo nivel. Si se trata de un sótano o una planta superior, el espacio interior no estará sujeto al espacio exterior.

/ ESPACIOS BONUS

Dentro del barrio hay zonas ocultas al jugador. Estas zonas necesitan una serie de requisitos para poder acceder a ellas. Son una recompensa para aquellos jugadores que quieran explorar el mapa. Dentro de estos espacios hay componentes de mejora, misiones secretas o información sobre la trama.

CONTROLES

/ SELECCIONAR A LOS PERSONAJES

Para seleccionar a un personaje sitúa el ratón encima del personaje y pulsa el botón derecho del ratón. También se puede seleccionar a un personaje haciendo clic en su retrato o a su tecla numérica [1],[2],[3] o [4].

Para seleccionar a varios personajes hacer clic con el botón izquierdo y arrastrá. También se puede añadir a la selección presionando la tecla [SHIFT] y seleccionando a otro personaje.

/ CONTROLES DE CÁMARA

Para mover la cámara llevar el cursor hasta un extremo de la pantalla o presionando la tecla [CTRL] y mover el cursor.

Para acercar o alejar el zoom, gira la rueda del ratón o pulsa las teclas [RE PÁG] o [AV PÁS] para alejar o acercar la cámara respectivamente.

Para girar la cámara a la derecha pulsa la tecla [Z]. Para girarla a la izquierda la tecla [X]. También se puede girar la cámara presionando la rueda del ratón.

Para centrar la cámara en los personajes o personaje seleccionado pulsa la tecla [ESPACIO].

/ PAUSA TÁCTICA

Para entrar en el modo de pausa táctica, presiona la tecla [TAB]. Para salir de este modo y realizar las acciones planeadas vuelve a pulsar [TAB]. Sin embargo, si quieres salir de este modo sin efectuar las acciones planificadas pulsa [RETROCESO]. Si quieres borrar las acciones de un personaje en concreto, seleccionar a ese personaje y pulsar [RETROCESO].

/ CONTROLES DE MOVIMIENTO

Para mover a un personaje o personajes seleccionados haz clic izquierdo al punto del escenario donde quieras que vaya el personaje.

/ ATAQUE BÁSICO

Para hacer un ataque básico con el personaje seleccionado a un enemigo, hacer clic izquierdo encima del enemigo. Ten en cuenta que solo atacara al enemigo si no está protegido por una cobertura. Para atacar de todas formas, aunque el enemigo este en una cobertura mantener pulsado el botón izquierdo.

El personaje atacara de forma continua al enemigo seleccionado hasta que el enemigo se proteja detrás de una cobertura, quede fuera de combate o hasta que se seleccione otro objetivo.

/ HABILIDADES

Cada personaje tiene tres habilidades básicas y una habilidad especial. Para realizar estas habilidades pulsar su respectiva tecla, para habilidades básicas **[Q]**, **[W]** y **[E]** y para la habilidad especial **[R]**. Dependiendo de la habilidad será necesario hacer clic izquierdo en un enemigo, en un área del escenario o en un compañero.

Además, hay modificadores que ofrecen habilidades de mejora. Las habilidades de mejora se pueden configurar para utilizarlas en las siguientes teclas: **[A]** y **[S]**.

ESTADÍSTICAS

/ PERSONAJES

Estas estadísticas son las mismas para los protagonistas y para los enemigos.

// PUNTOS DE SALUD [HP]

Cada personaje tiene una cantidad determinada de puntos de salud. Cuando un personaje recibe daño pierde puntos de salud. Estos puntos se pueden recuperar durante el combate con habilidades concretas. Si los puntos de salud bajan a cero, el personaje queda inconsciente y no puede realizar acciones hasta el final del combate o hasta que un compañero lo levante.

Durante los combates los puntos de salud solo se regeneran con habilidades. Para la regeneración de puntos de salud fuera de combates se puede ir a un puesto de comida rápida para que los curen a cambio de dinero. Los puntos de salud se regeneran por completo al completar un día y descansar en el piso franco.

// VITALIDAD [VIT]

La vitalidad determina los puntos de salud que tiene un personaje. Cuanta más vitalidad tenga esté, tendrá más puntos de salud. La vitalidad aumenta al subir de nivel o mediante modificadores de personaje.

La equivalencia entre vitalidad y puntos de salud es la siguiente: **1 VIT = 150 HP**

// ARMADURA [ARM]

Determina el daño que recibe un personaje durante el combate. Por defecto, todos los protagonistas tienen el mismo nivel de armadura, pero este puede ser modificado por habilidades, por estados alterados o por modificadores de personaje.

Esta estadística se mide en porcentajes. La armadura normal sería de **0 %**. Si el personaje tiene una armadura del **100%** no recibirá ningún daño. Si un personaje tiene una armadura del **-100%** recibirá el doble de daño. Un personaje no puede tener más del **100 %** de armadura.

// PUNTOS DE ESCUDO [SP]

Los puntos de escudo actúan como puntos de salud extra para el personaje. Estos puntos se añaden a los puntos de salud. Una vez que se agotan, no se pueden regenerar de nuevo. Los puntos de escudo se consiguen mediante habilidades o modificadores de personaje.

// ESTADOS ALTERADOS [AS]

Los estados alterados pueden modificar el comportamiento de los personajes.

Estado alterado	Abreviatura	Descripción
Parálisis	[INM]	El personaje es incapaz de moverse, pero puede seguir atacando.
Incapacidad	[DIS]	El personaje no puede atacar, pero puede seguir moviéndose.
Aturdimiento	[STUN]	El personaje es incapaz de realizar ninguna acción
Debilitar	[DEB]	Baja la estadística de armadura de un personaje.
Daño sostenido	[DS]	El personaje sufrirá un daño continuo mientras dure este estado alterado.
Imparable	[IMP]	El personaje no puede sufrir estados alterados. Equivale a una resistencia del 100%.
Invencible	[INV]	El personaje no sufre daño. Si puede tener estados alterados.
Sigilo	[SIG]	El personaje no puede recibir ataques básicos.
Inconsciencia	[RIP]	El jugador queda fuera de combate. No le afecta la resistencia.

// RANURAS DE MEJORA

Es el número de mejoras que puede utilizar al mismo tiempo un personaje. Las ranuras de mejoras se van desbloqueando a medida que el personaje sube de nivel. El personaje comienza con una ranura al principio de la partida, y obtiene una ranura extra en el nivel **16**.

// RANURAS DE HABILIDAD

Es el número de dispositivos que puede utilizar al mismo tiempo un personaje. Los dispositivos dan a los personajes habilidades extra. Son ranuras distintas a las ranuras de mejoras. Al igual que las ranuras de mejora, se van desbloqueando a medida que el personaje sube de nivel. La primera se desbloquea al nivel **6** y la segunda al nivel **22**.

/ ARMAS

// DAÑO POR ATAQUE [ATK]

Son los puntos de salud que un arma resta al oponente por cada ataque. Viene determinado por el valor de potencia. Cuanto mayor sea la potencia del arma, más daño por ataque tiene. El daño de las habilidades viene determinado por esta estadística.

Ejemplo: La habilidad de Puñalada por la espalda [Q] de Grace hace $2 * [ATK]$ de daño. Teniendo en cuenta que el daño por ataque de Grace a nivel 1 es **168** (al atacar a un enemigo sin armadura le quita 168 puntos de salud) el daño que hace esta habilidad a un enemigo es de **336**.

A medida que Grace sube de nivel aumenta su potencia del arma y por lo tanto el daño que hace con sus habilidades. Al nivel 30 (nivel máximo que pueden alcanzar los personajes) y sin contar con ningún modificador de potencia, Grace tiene un daño por ataque de **516**, por lo tanto, su habilidad Puñalada por la espalda hará **1.032** de daño. Si Grace tiene un potenciador de daño de ataque, este también afectara a las habilidades.

// POTENCIA [POW]

La potencia determina el daño que hace el arma por ataque. Cuanta mayor potencia tenga el arma, más puntos de salud quita al oponente por ataque. La potencia aumenta al subir de nivel o mediante modificadores de arma.

La equivalencia entre potencia y daño por ataque es: **1 POW = 12 ATK**

// CADENCIA [CAD]

La cadencia determina el número de ataques que realiza un arma por segundo. La cadencia no aumenta con los niveles, solo mediante modificadores de arma. Se mide en disparos por segundo.

// RANGO [RAN]

El rango de un arma determina el alcance del arma. Cuanto mayor es el rango, mayor es la distancia del alcance del arma. El rango no aumenta con los niveles, solo mediante modificadores de arma o por habilidades. El rango se mide en metros.

// DAÑO [DPS]

El daño del arma viene determinado por el daño por ataque multiplicado por la cadencia del arma. El resultado es el daño por segundo que realiza el arma. Esta estadística se mide en los puntos de salud que resta el arma por segundo.

Para calcular el daño de un arma se utiliza la formula: $x [CAD] = [DPS]$

// RANURAS DE MEJORA

Es el número de mejoras que puede tener al mismo tiempo un arma. Las ranuras de mejoras se desbloquean a medida que el personaje sube de nivel. El arma comienza con una ranura al principio de la partida, y obtiene una ranura extra en los niveles **11 y 27**.

/ GLOBALES

// DINERO

Indica el número de **dólares** disponibles en tu equipo. El dinero se gana en los combates, al realizar misiones o en recompensas escondidas en el escenario. Con dinero puedes curar a tu equipo, modificar los componentes de mejora y comprar objetos.

// PUNTOS DE EXPERIENCIA [EXP]

Los protagonistas ganan puntos de experiencia a completar los combates. La experiencia es la misma para todos los miembros del grupo. Durante las batallas hay condiciones que aportan un bonus en los puntos de experiencia recibidos.

Cuando un personaje consigue suficientes puntos de experiencias sube de nivel. Con cada subida de nivel el personaje mejora sus estadísticas tanto de arma como de personaje y gana puntos de habilidades que podrá canjear en su árbol de habilidades.

OBJETOS

/ MODIFICADORES

Los modificadores son objetos que se utilizan para cambiar las estadísticas de las armas y los personajes. Cada arma y personajes tiene un número de ranuras para modificadores. Este número es dependiente del nivel. Un personaje puede llevar varios modificadores iguales y sus efectos se suman.

Ejemplo: El modificador *[VIT UP]* tiene un efecto de *+3 [VIT]*. Con dos equipados, tiene *+6 [VIT]*.

A su vez los modificadores pueden ser mejorados, pero para ello son necesarios componentes de mejora.

Ejemplo: El modificador de *[VIT UP]* tiene dos niveles de mejora. En el nivel 1 (el nivel inicial) da *+3 [VIT]*, en el nivel 2, *[VIT UP +]* da *+5 [VIT]* y en nivel 3, *[VIT UP ++]* da *+8 [VIT]*

Los modificadores se encuentran repartidos por el mapa, como recompensas de los combates o comprados en la tienda de modificadores.

/ DISPOSITIVOS

Los dispositivos son un tipo concreto de modificadores que dan al personaje una habilidad extra. Estos dispositivos tienen sus propias ranuras de modificadores y también pueden ser mejorados.

Las habilidades que te otorgan los dispositivos tienen un tiempo de recarga.

Hay tres tipos de dispositivos. Los dispositivos personales tienen habilidades que afectan al usuario. Los dispositivos proyectiles se pueden lanzar. (El rango de lanzamiento es igual para todos los personajes). Los dispositivos minas se colocan en el escenario y se activan cuando un enemigo entra en su zona de activación. Su zona de efecto es más amplia que la zona de activación, por lo que puede alcanzar a varios enemigos al mismo tiempo.

Ejemplo: El dispositivo *"Sobrecalentamiento"* aumenta mucho la potencia del arma durante un periodo de tiempo. Sin mejoras, al activarlo, aumenta el ataque del personaje que lo ha activado un 35% durante 20 segundos. Al acabar el efecto, tiene un tiempo de recarga de 30 segundos.

Si mejoras este dispositivo, en el nivel 2 el ataque aumenta un 40% y al nivel 3 aumenta un 50%.

/ COMPONENTES DE MEJORA

Los componentes de mejoras se utilizan para mejorar las características de los modificadores. Hay varios tipos de componentes de mejoras dependiendo si son modificadores de personaje, de arma o dispositivos.

Los componentes de mejoras tienen niveles. Las mejoras de primer nivel necesitan un tipo de componente y las mejoras de segundo nivel otro distinto.

Las mejoras de segundo nivel son más difíciles de encontrar y tienen un precio más alto que las mejoras de primer nivel.

<i>Componente de mejora</i>	<i>Descripción</i>
[MOD GEAR +]	Mejora al primer nivel un modificador de personaje.
[MOD GEAR ++]	Mejora al segundo nivel un modificador de personaje.
[MOD WEAPON +]	Mejora al primer nivel un modificador de arma.
[MOD WEAPON ++]	Mejora al segundo nivel un modificador de arma.
[MOD DEV +]	Mejora al primer nivel un dispositivo.
[MOD DEV ++]	Mejora al segundo nivel un dispositivo.

Ejemplo: Volviendo al modificador de *[VIT UP+]*. Para la primera mejora se necesita un componente de mejora *[MOD GEAR +]*. Para la segunda, se necesita el componente de mejora *[MOD GEAR ++]*.

Los componentes de mejora se pueden obtener buscándolos por el mapa, como recompensas de los combates o comprados en la tienda de modificadores.

/ OBJETOS DE MISIÓN

Para completar ciertas misiones o para acceder a zonas restringidas será necesario poseer objetos concretos. Estos objetos no se pueden vender ni tirar.

<i>Modificadores</i>	<i>Descripción</i>
PERSONAJE /	
[VIT UP]	Aumenta la vitalidad.
[ARM UP]	Aumenta la armadura.
[RES UP]	Aumenta la resistencia a estados alterados del personaje
[OVER SP]	Recibes puntos de escudo extra cada vez que consigues puntos de escudo.
[OVER HP]	Recibes puntos de salud extra cada vez que recuperas salud.
[SUST HP]	Regenera puntos de salud con el tiempo.
[AS = SP]	Recibes puntos de escudo cada vez que sufres un estado alterado.

ARMA /

[POW UP]	Aumenta la potencia del arma.
[CAD UP]	Aumenta la cadencia del arma.
[RAN UP]	Aumenta el rango del arma.
[6 = 2 POW]	Cada seis disparos realizas un ataque que quita el doble de daño.
[POW = HP]	El jugador se cura un porcentaje del daño que causa con el arma.
[AS = POW]	Aumenta la potencia del arma cada vez que atacas a un enemigo con un estado alterado.
[POW >> HP]	Aumenta la potencia del arma en proporción a los puntos de salud perdidos.
[ARM = POW]	Aumenta la potencia del arma en proporción a la armadura.
[AREA POW]	Los disparos hacen daño en un área alrededor del objetivo.
[RANK KILL]	El arma hace un 30% más de daños a enemigos de rango 3 o más.

<i>Modificadores</i>	<i>Descripción</i>
DISPOSITIVOS /	
Desliz	El personaje carga en línea recta en la dirección seleccionada.
Terapia de choque	Recuperas puntos de salud.
Armadura Auxiliar	Consigues puntos de escudo.
Último recurso	Consigues un escudo equivalente a los puntos de salud perdidos que dura 10 segundos.
Primal Focus	Durante un periodo de tiempo te vuelves imparable, por lo cual no puedes sufrir estados alterados.
Sobrecalentamiento	Durante un periodo de tiempo aumenta mucho la potencia del arma.
Anuladores de dolor	Durante un periodo de tiempo aumenta mucho la armadura.

Granada	Proyectil. Infiere daño directo en un área. El daño es proporcional a la potencia del arma del personaje.
Granada incendiaria	Proyectil. Prende un área del combate. Los personajes que tocan esta área reciben "daño sostenido". El daño es proporcional a la potencia del arma del personaje.
Granada de confeti	Proyectil. Deja incapacitados a los enemigos dentro de su área.
Granada de humo	Proyectil. Generas una nube de humo. Dentro de esta nube los enemigos no pueden apuntarte a ti y a tus compañeros.
Granada expansiva	Proyectil. Repeles a los enemigos del punto de impacto del proyectil.
Mina inmovilizadora	Los enemigos en su zona de efecto quedan paralizados.
Mina antipersonal	Los enemigos sufren daño en su zona de efecto. El daño es proporcional a la potencia del arma del personaje.
Mina repulsiva	Los enemigos en su zona de efecto son repelidos.
Mina depresiva	Los enemigos en su zona de efecto reducen su armadura un 25%.

COMBATE

Los combates forman el núcleo del juego. La trama avanza y los personajes ganan experiencia gracias a ellos. Los combates solo aparecen a través de misiones. No hay combates aleatorios por el mapa.

/ ESCENARIOS

Los escenarios donde se desarrollan los combates aparecen en el mapa. Algunos escenarios estarán ocultos en espacios interiores. Otros escenarios estarán en zonas exteriores del mapa. Cuando un combate se desarrolle en una zona exterior, la zona estará delimitada. Durante el combate, los aliados no pueden salir del área de combate.

/ NIVEL DEL COMBATE

Cuando aparezca la ficha de la misión se puede ver el nivel del combate. El nivel de combate determina el nivel de los enemigos que aparecen en ese combate. El nivel de combate también afecta a los elementos del escenario y a la experiencia al completar los objetivos extras.

/ PREPARACIÓN

El combate comienza cuando un personaje entra dentro de la zona delimitada de combate. El resto de personajes entran por el punto más cercano. También se puede utilizar la pausa táctica para colocar a los personajes. El combate comienza una vez que todos los personajes están dentro del escenario del combate.

/ PAUSA TÁCTICA

Legal Command es un juego que no funciona por turnos. La acción es en tiempo real. Para facilitar el control de todos los personajes existe la pausa táctica. Los controles de la pausa táctica se pueden ver en el apartado Controles.

La pausa táctica detiene el tiempo de juego. Mientras la pausa táctica este activa, se puede planear las acciones del personaje o personajes. Durante la pausa táctica se puede encadenar movimientos y habilidades. Cuando se sale de la pausa táctica los personajes realizaran las acciones en el mismo orden de la pausa táctica.

Si al salir de la pausa táctica se da otra ordenes al personaje, las acciones planeadas durante la pausa táctica quedan anuladas.

/ ELEMENTOS DEL ESCENARIO

// OBJETOS EXPLOSIVOS

Estos objetos explotaran cuando reciban daño por parte de tu equipo o de los enemigos, provocando daño en un área alrededor del objeto. El daño que hacen al enemigo dependerá del tipo de objeto y del nivel del combate.

Los objetos enemigos también podrán provocar estados alterados como aturdimiento o daño sostenido.

Ejemplos de este tipo de objetos son bombonas de gas, bidones de gasolina (de los rojos) y vehículos.

// OBJETOS CONTUNDENTES

Objetos como carteles, focos, pantallas... que están colgados de paredes y techos, cuando reciben daño, caen al suelo provocando daño al enemigo o aliados que se encuentre debajo. Una vez en el suelo, algunos de ellos pueden ser utilizados como cobertura. El daño que hacen al enemigo dependerá del tipo de objeto y del nivel del combate.

// COBERTURAS

Las coberturas son unos de los elementos más importante del juego. Cuando un personaje, aliado o enemigo, se coloca detrás de una cobertura, este no puede sufrir daño de ataques que provengan del otro lado de la cobertura. Las coberturas pueden ser permanentes o destructibles.

Las coberturas destructibles tienen una cantidad de puntos de salud dependientes del nivel del combate y del tipo de cobertura. Cuando llegan a cero el objeto deja de dar cobertura, dejando al personaje al descubierto.

// BOTIQUINES

Los botiquines se encuentran en algunos mapas. Cuando un personaje lo activa, cura un 50% de la vida máxima a todos los personajes que se encuentren cerca del botiquín. Solo tienen un uso. Los enemigos no pueden utilizar los botiquines.

/ TIPO DE COMBATES

// ACABA CON TODOS LOS ENEMIGOS

Ganas el combate cuando incapacitas a todos los enemigos.

// DERROTA AL JEFE

Ganas el combate cuando derrotas al jefe, aunque queden enemigos en el mapa.

// ALCANZA EL DESTINO

Ganas el combate si consigues alcanzar un área determinada en el escenario con todos los personajes.

// DEFENSA

Tienes que defender un objeto del mapa durante un tiempo determinado. Si consigues que dicho objeto llegue al final del tiempo en las condiciones que te pide la misión, ganas el combate.

// DESTRUIR EL OBJETIVO

Ganas el combate cuando bajas a 0 la salud de un objeto u objetos objetivos.

// SOBREVIVE

Tienes un tiempo determinado en el cual no pararan de aparecer enemigos en el escenario. Tienes que aguantar con al menos un personaje consciente para ganar el combate.

/ POST-COMBATE

Al final del combate aparece la pantalla de resultados donde se ven los puntos de experiencia obtenidos por el grupo, el dinero conseguido y si reciben algún objeto. También sale si habéis conseguido los objetivos extras.

Después de los combates los miembros del grupo no recuperaran la salud perdida durante el combate, pero perderán los posibles estados alterados que tengan.

/ OBJETIVOS EXTRAS

Al comenzar un combate aparecerán objetivos extra. Estos no son obligatorios para ganar el combate, pero si aportan recompensas extras: puntos de experiencia, dinero u objetos.

Cada misión tiene varios objetivos extra.

PERSONAJES

/ INTRODUCCIÓN

En el apartado de personajes se van a explicar a cada uno de los cuatro integrantes que conforman el grupo de *Legal Command*. Pero antes de pasar a las fichas de los personajes, hay algunos conceptos generales sobre los personajes.

/ HABILIDADES

// HABILIDADES BÁSICAS

Cada personaje tiene tres habilidades básicas. Cada una de esta pensada para utilizarse de forma frecuente durante el combate. Las habilidades básicas son de tres tipos, dependiendo a que tecla estás asociadas. En la *[Q]* está la habilidad ofensiva primaria, en la *[W]* está la habilidad de apoyo y en la *[E]* está la habilidad ofensiva secundaria o habilidad defensiva en el caso de Emy. Todas las habilidades tienen un tiempo de recarga después de usarlas.

// HABILIDADES ESPECIALES

La habilidad especial está en la tecla *[R]*. Esta habilidad no se puede utilizar hasta transcurrido 4 minutos en el combate. La habilidad especial tiene un tiempo de recarga más elevado que las habilidades básicas (60 segundos), pero tienen mayor impacto en el combate.

// DAÑO DE LAS HABILIDADES

El daño que hacen las habilidades es proporcional a la estadística de daño por ataque *[ATK]* del arma. Para calcular el daño de la habilidad solo hay que multiplicar el atributo *[ATK]* por el coeficiente que tiene cada una.

Ejemplo: La habilidad de Puñalada por la espalda *[Q]* de Grace hace $2 * [ATK]$ de daño. Teniendo en cuenta que el daño por ataque de Grace a nivel 1 es *168* (al atacar a un enemigo sin armadura le quita 168 puntos de salud) el daño que hace esta habilidad a un enemigo es de *336*.

A medida que Grace sube de nivel aumenta su potencia del arma y por lo tanto el daño que hace con sus habilidades. Al nivel 30 (nivel máximo que pueden alcanzar los personajes) y sin contar con ningún modificador de potencia, Grace tiene un daño por ataque de *516*, por lo tanto, su habilidad Puñalada por la espalda hará *1.032* de daño. Hay que tener en cuenta que si en ese momento, Grace tiene un potenciador de su daño de ataque, este también afectara a las habilidades.

/ NIVELES

Los personajes ganan experiencia al ganar combates. Cuando los personajes ganan la suficiente experiencia suben de nivel. Con cada subida de nivel, los protagonistas ganan un punto en las estadísticas de vitalidad y potencia del arma. Además, ganan un punto de mejora para el árbol de mejoras o una ranura de modificadores. En total, el nivel máximo de los personajes es el nivel 30, con un total de 24 puntos de habilidad.

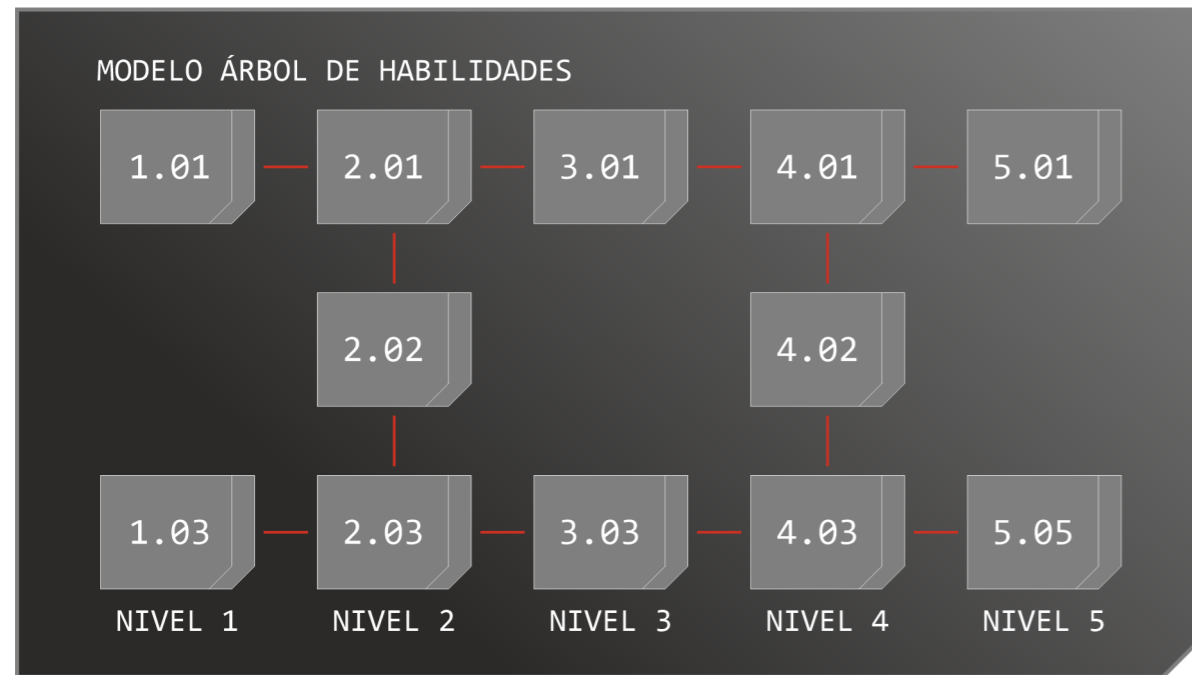
Subir de nivel requiere más puntos de experiencia a medida que el personaje sube de nivel. La fórmula para calcular la experiencia necesaria para subir el nivel es la siguiente:

$$\text{Exp. Nec. } [N > N+1] = 1/3 * N^3 + N * 100$$

Siendo *N* el nivel actual y *N+1* el nivel siguiente.

La tabla siguiente explica la experiencia necesaria [Exp. Nec.] para subir de un nivel al siguiente, la experiencia acumulada [Exp. Aco.] del personaje para alcanzar ese nivel, el tipo de ranura de modificador que consigue, si es para el arma [Arma], para el personaje [Pers.] o es de habilidad [Hab.], y los niveles donde se dan puntos de habilidad.

/ ÁRBOL DE HABILIDADES



Para conseguir una mayor personalización a la hora de jugar con cada personaje, cada uno de ellos tiene un árbol de habilidades diferente. A diferencia de las modificaciones, el árbol de habilidades tiene mejoras. Las mejoras pueden afectar a las estadísticas del personaje, darle efectos pasivos o modificar las habilidades.

Estos árboles tienen 12 mejoras y cinco niveles. Al principio solo están disponibles las mejoras de nivel 1. Conforme se adquieran mejoras se irán desbloqueando las del siguiente nivel, siguiendo las ramificaciones que se pueden ver en el modelo. Las mejoras que se encuentra en el centro del árbol (2.02 y 4.02) no desbloquean ninguna habilidad a conseguirlas.

Adquirir una mejora del primer nivel cuesta 1 punto de habilidad; la del segundo, 2 puntos de habilidad, y así hasta llegar al quinto nivel donde cuestan 5 puntos de habilidad. Al completar el juego, el jugador puede completar una rama completa hasta nivel 5 y parte de la otra rama.

Nivel	Exp. Nec.	Exp. Aco.	Ranuras	P. HAB.
1	-	-	-	-
2	203	203	-	1
3	309	512	-	1
4	421	933	-	1
5	542	1.475	Hab.	-
6	672	2.147	-	1
7	814	2.961	-	1
8	971	3.932	-	1
9	1.143	5.075	-	1
10	1.333	6.408	Arma	-
11	1.544	7.952	-	1
12	1.776	9.728	-	1
13	2.032	11.760	-	1
14	2.315	14.075	-	1
15	2.625	16.700	-	1
16	2.965	19.665	Pers.	-
17	3.338	23.003	-	1
18	3.744	26.747	-	1
19	4.186	30.933	-	1
20	4.667	35.600	-	1
21	5.187	40.787	-	1
22	5.749	46.536	Hab.	-
23	6.356	52.892	-	1
24	7.008	59.900	-	1
25	7.708	67.608	-	1
26	8.459	76.067	-	1
27	9.261	85.328	Arma.	-
28	10.117	95.445	-	1
29	11.030	106.475	-	1
30	12.000	118.475	-	1

NOMBRE / ROL /
EMY Tanque

DESCRIPCIÓN /

Emy cumple la función de tanque en el equipo. Su posición esta entre sus enemigos y sus compañeros. Gracias a sus características como una mujer caparazón o testa, posee una resistencia excepcional. Emy está especializada en tácticas antidisturbios. Lleva un revolver *Cornetto* y un escudo.

ESTADÍSTICAS BASE /

Personaje /		Arma /				
18	2.700	6	72	1	6 m	72
[VIT]	[HP]	[POW]	[ATK]	[CAD]	[RAN]	[DPS]

HABILIDADES /

Abrir paso [Q]

Atacas en arco con el escudo, lo que inflige 2 * [ATK] de daño a los enemigos frente a ti y los repele. Los enemigos golpeados quedan aturcidos por 1 segundos. Tiempo de recarga 6 segundos.

Fortaleza [W]

Obtienes un escudo equivalente al 33% de tus puntos de salud máximos. El escudo tiene una duración de 5 segundos. Tiempo de recarga 10 segundos.

Muro infranqueable [E]

Después de 0,5 segundos, levantas el escudo y te colocas en posición de defensa. Durante el tiempo que dura la habilidad, recibes 50% de armadura y actúa como cobertura para tus compañeros, pero no puedes atacar ni lanzar habilidades. Esta habilidad dura 10 segundos o hasta que se cancele. Tiempo de recarga 20 segundos.

Lanzamiento de escudo [R]

Lanzas el escudo contra un enemigo. Al golpearlo le infliges 3 * [ATK] de daño y lo aturdes durante 2 segundos. El escudo rebota hacia 2 enemigos cercanos, infringiendo 1,5 * [ATK] de daño a cada uno y aturdiéndolos 1 segundo. Tiempo de recarga 60 segundos.

ARBOL DE HABILIDADES /

El árbol de habilidades de Emy tiene una rama más ofensiva, haciendo más daño a los enemigos y estando más tiempo atacando; y otra rama más defensiva, que la convierte en un híbrido tanque-apoyo.

POS. /	NOMBRE /	DESCRIPCIÓN /
1.01	Amor de madre	Fortaleza ahora también coloca a los aliados cercanos un escudo del 25% de sus puntos de salud.
1.03	Beso en la pupa	Te curas en puntos de salud la mitad de puntos de escudo perdidos durante el efecto de Fortaleza.
2.01	Merienda	Después de aturdir a los enemigos, Abrir Paso deja a los enemigos incapacitados 0,5 segundos.
2.02	Alcánzame eso	Aumenta el área de efecto de Abrir Paso
2.03	Irse caliente	Los enemigos golpeados por Abrir Paso reducen su armadura un 30% durante 5 segundos.
3.01	Apoyo moral	Si un aliado ataca estando cubierto por Muro Infranqueable, hace un 30% más de daño.
3.03	Ejército de una mujer	Ahora puedes atacar desde la habilidad Muro Infranqueable, pero no lanzar habilidades.
4.01	Recordatorio	Utilizas Fortaleza de forma automática cada décimo ataque básico.
4.02	Por los pelos	Cuando sus puntos de vida llegan a cero, Emy lanza la habilidad Fortaleza de forma automática. Este efecto tiene un tiempo de recarga de 50 segundos.
4.03	Rabieta	Mientras tienes puntos de escudo realizas un 20% más de daño.
5.01	Las vueltas	Lanzamiento de escudo reduce su tiempo de reutilización en 5 segundos por cada enemigo alcanzado. Además, puede atacar a un enemigo extra.
5.02	Repartición justa	Todos los enemigos afectados por Lanzamiento de escudo reciben el mismo daño y el mismo tiempo de aturdimiento.

NOMBRE /

LOGAN

ROL /

Asalto

DESCRIPCIÓN /

Lanzado es el adjetivo que mejor define la forma de luchar de Logan. Con su majestuosa cornamenta es capaz de embestir a los enemigos y flanquear a los adversarios. Tiene un buen equilibrio entre resistencia y ataque. Sus tácticas de asalto le confieren gran movilidad en el campo de batalla. Lleva un rifle de asalto *R10-T*.

ESTADÍSTICAS /

Personaje /

Arma /

15	2.250	8	96	1,2	6 m	115,2
[VIT]	[HP]	[POW]	[ATK]	[CAD]	[RAN]	[DPS]

HABILIDADES /

Fuego de cobertura [Q]

Colocas un cargador nuevo en su rifle y sueltas una ráfaga de disparos, infringiendo 1,7 * [ATK] de daño a todos los enemigos en un área. Después de esta habilidad tienes que volver a recargar el arma, lo que te deja 2 segundos incapacitado. Tiempo de recarga 6 segundos.

Lanzamiento básico [E]

Agarras al enemigo y lo lanzas hacia atrás dejándolo incapacitado por 0,5 segundos. Si el enemigo choca contra un objeto recibe 0,8 * [ATK] de daño y queda incapacitado durante 1 segundo. Si choca contra otro enemigo ambos reciben 0,8 * [ATK] de daño y quedan incapacitados durante 1 segundos. Tiempo de recarga 12 segundos.

Salto táctico [W]

Saltas hacia una posición. Durante el salto, obtienes 30% de armadura. Puedes saltar coberturas. Tiempo de recarga 4 segundos.

Estampida [R]

Cargas hacia delante, arrollando los enemigos que te encuentres en el camino y lanzándolos de frente. Los enemigos sufren 2,5 * [ATK] de daño y quedan aturdidos durante 0,5 segundo. Tiempo de recarga 60 segundos.

ARBOL DE HABILIDADES /

Logan tiene dos caminos en su árbol de habilidades, una variante donde prima hacer más daño a los enemigos u otra centrada en tener más opciones de combate.

POS. /	NOMBRE /	DESCRIPCIÓN /
1.01	Sin tiempo que perder	Si el enemigo recibe daño con Lanzamiento básico reduce su recarga a 6 segundos.
1.03	Ayuda agresiva	Puedes utilizar Lanzamiento básico sobre un aliado. Sobre un aliado, Lanzamiento básico no hace daño ni provoca estados alterados.
2.01	Pisando fuerte	Salto táctico genera un área al caer que hace 0,4 [ATK] de daño a los enemigos.
2.02	Repetimos	Adquieres una segunda carga de salto táctico.
2.03	Entrenamiento básico	Aumenta la distancia de Salto táctico.
3.01	Recado	Fuego de cobertura aplica Daño sostenido a los enemigos atacados, sufriendo 0,4 * [ATK] de daño cada segundo durante 3 segundos.
3.03	Rey del combo	Fuego de cobertura tiene un 15% más de daño si se utiliza hasta 5 segundos después de utilizar otra habilidad. Si se utilizan varias habilidades este efecto se va apilando.
4.01	En la zona	Cada ataque básico reduce la recarga de las habilidades básicas en 0,5 segundos.
4.02	Por los pelos	Los enemigos alcanzados por las habilidades reducen su armadura un 20% durante 5 segundos. Si se utilizan varias habilidades este efecto se va apilando.
4.03	Presión social	Cuando Logan está cerca un enemigo recibe un 30% de armadura.
5.01	Sin descanso	Después de utilizar Estampida, todos los enemigos afectados ven reducida su armadura en un 50%.
5.02	Justos por pecadores	Estampida otorga un escudo a Logan de tanto puntos de escudo como daño haya causado la habilidad. El escudo dura 5 segundos.

NOMBRE /
GRACE

ROL /
Francotiradora

DESCRIPCIÓN/

Aunque sea la líder del equipo, la especialidad de Grace es no llamar la atención. Consigue moverse entre las líneas enemigas como una suave brisa de verano. Y no deja enemigo con cabeza. Sus armas son un rifle de francotirador llamado *CU-Later* y un cuchillo de combate.

ESTADÍSTICAS /

Personaje /		Arma /				
11	1.650	14	168	0,8	8 m	134,4
[VIT]	[HP]	[POW]	[ATK]	[CAD]	[RAN]	[DPS]

HABILIDADES /

Puñalada por la espalda [Q]

Seleccionas a un enemigo. Saltas a su espalda y haces 2 * [ATK] de daño. Tiempo de recarga 6 segundos.

Paso ligero [W]

Te mueves en modo sigilo, en el cual los enemigos no te pueden atacar. Dura 3 segundos. Si atacas o realizas una habilidad se cancela esta Paso Ligero. Tiempo de recarga 10 segundos.

Disparo a quemarropa [E]

Disparas a quemarropa, repeliendo a los enemigos, haciéndoles 0,7 * [ATK] de daño y dejándolos aturridos por 0,5 segundos. Tiempo de recarga 6 segundos.

Disparo preciso [R]

Entras en modo concentración. Disparas 3 veces tu arma a cualquier enemigo que entre en tu área de visión, recibiendo un ataque de 2,5 * [ATK] de daño. El modo concentración dura hasta 5 segundos, hasta que haces todos los disparos o hasta que se cancele. Durante el modo concentración no te puedes mover. Tiempo de recarga 60 segundos.

ARBOL DE HABILIDADES /

Para Grace las dos opciones que tiene son un estilo de juego más agresivo, o uno más seguro.

POS. /	NOMBRE /	DESCRIPCIÓN /
1.01	Pose defensiva	Después de activar Puñalada sorpresa, ganas 30% de armadura.
1.03	Cambiando de tema	Después de lanzar la habilidad Puñalada sorpresa, puedes volver a activarla para atacar a otro enemigo.
2.01	Imparable	Paso ligero te da el estado Imparable.
2.02	Acto reflejo	Paso ligero se activa automáticamente después de ejecutar una habilidad básica.
2.03	Protocolo fantasma	Después de Paso ligero, los ataques básicos hacen un 30% más de daño.
3.01	Fuera de mi vista	Disparo a quemarropa repele más lejos a los enemigos.
3.03	Foto de grupo	Si Disparo a quemarropa alcanza a dos o más enemigos, reduce el tiempo de recarga a 3 segundos.
4.01	Francotiradora nata	Aumenta tu rango en 2 metros. Los enemigos que se encuentran en este rango reciben un 20% más de daño.
4.02	Resistencia a morir	Cuando tienes menos del 33% de tu vida máxima, aumenta el doble tu cadencia de ataque.
4.03	Ahora es personal	Los ataques básicos cerca de los enemigos hacen un 30% más de daño.
5.01	Munición pesada	Cada ataque de Disparo preciso repele a los enemigos y los deja inmobilizados durante 0,5 segundos.
5.03	Disparo a mala fe	Disparo preciso hace un 20% más de daño a enemigos si estos sufren de un estado alterado.

NOMBRE /
KYRIE

ROL /
Soporte

DESCRIPCIÓN/

Aunque no haga las mejores jugadas, alguien como Kyrie es imprescindible para cualquier comando que se precie. Sus habilidades médicas y técnicas le convierten en un miembro todoterreno a la hora de ayudar a sus compañeros. El arma con la que se siente más cómodo es un rifle modificado *Old Lover*.

ESTADÍSTICAS /

Personaje /	Arma /					
11	1.650	10	120	0,8	6 m	96
[VIT]	[HP]	[POW]	[ATK]	[CAD]	[RAN]	[DPS]

HABILIDADES /

Patógeno [Q]

Lanzas un vial con patógenos creando un área tóxica. Los enemigos que entren dentro se infectaran con patógenos, recibiendo un daño sostenido de 0,4 * [ATK] cada 0,5 segundos mientras estén en esta área y 3 segundo después de que salgan de ella. El área tóxica dura 3 segundos. Tiempo de recarga 10 segundos.

Auxilio [W]

Seleccionas un aliado y te colocas a su lado. Mientras no os mováis, le vas curando un 10% de vida máxima por segundo hasta 5 segundos. También se puede aplicar Auxilio sobre uno mismo. Tiempo de recarga 8 segundos.

Munición no letal [E]

Dispara una bala aturdidora a un enemigo, dejándolo aturdido por 3 segundos. Tiempo de recarga 6 segundos.

Tratamiento de ultrasonidos [R]

Todos los aliados cercanos reciben una curación de 6 % de su vida máxima por segundo durante 8 segundos siempre que no salgan del rango de la habilidad. Si el aliado recibe toda la curación recibe un escudo igual al 20% de su vida máxima. Tiempo de recarga 60 segundos.

ARBOL DE HABILIDADES /

Kyrie puede centrar su kit de habilidades en su habilidad patógenos, confiriéndole más daño al personaje. O puede centrarse en mejorar su faceta como personaje de apoyo.

POS. /	NOMBRE /	DESCRIPCIÓN /
1.01	Contagio	Patógeno puede saltar de un enemigo a otro, recibiendo un daño sostenido de 0,4 * [ATK] cada 0,5 segundos durante 3 segundos.
1.03	Suelo pegajoso	Los enemigos dentro del área tóxica de Patógeno quedan incapacitados durante 2 segundos.
2.01	Vitaminas	Si el aliado recibe toda la curación de Auxilio recibe una bonificación de la armadura del 40%
2.02	Sin tiempo que perder	Si aplicas toda la duración de Auxilio, reduce su tiempo de recarga a 4 segundos.
2.03	Tratamiento de urgencias	Mientras el objetivo de Auxilio tenga menos del 33% de vida, la curación aumenta al 15% de la vida máxima por segundo.
3.01	Antivacunas	Disparar Munición no letal a un enemigo afectado por Patógeno reinicia la duración del Patógeno.
3.03	Fuego amigo	Puedes utilizar Munición no letal en un aliado, lo que lo vuelve imparable.
4.01	Munición guarra	Cada decimo ataque básico, aplicas patógenos al objetivo.
4.02	Uno para ti, otro para mi	Recibes una cura del 10% de la curación que realices a aliados.
4.03	Hasta las sobras	Si curas a un aliado que tiene la vida máxima, le aplicas un escudo correspondiente al 75% de los puntos de salud de la curación.
5.01	Palabras de ánimo	Tratamiento de ultrasonidos da una bonificación del 20% de ataque a todos los aliados cercanos y también a Kyrie.
5.02	Consulta exprés	Aumenta la cura de tratamiento de ultrasonidos al 10% de la vida máxima de los aliados durante 4 segundos.

ESQUEMAS DE HABILIDADES

LEYENDA

INICIAL / FINAL /

EMY /	[E]	[E]
GRACE /	[G]	[G]
LOGAN /	[L]	[L]
KYRIE /	[K]	[K]
ALIADO /		
ENEM. /		

DAÑO / - HP / 000
 CURA / + HP / 000
 ESCUDO / + SP / 000

MOVIMIENTO /
 EMPUJE / <.....

Todos las habilidades del esquemas son con los personajes a nivel 1.

HABILIDADES LOGAN /

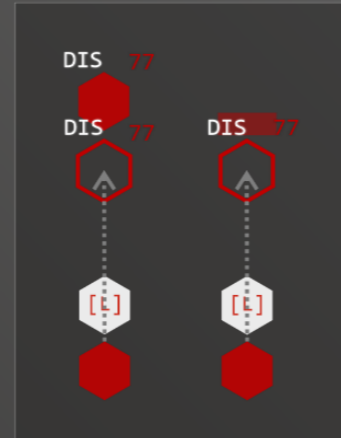
FUEGO DE COBERTURA [Q]



SALTO TÁCTICO [W]



LANZAMIENTO BÁSICO [E]

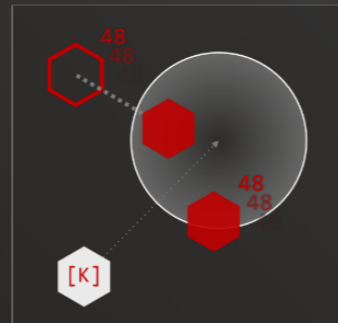


ESTAMPIDA [R]

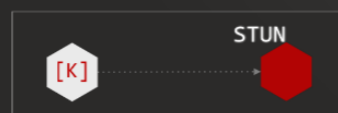


HABILIDADES KYRIE /

PATÓGENO [Q]



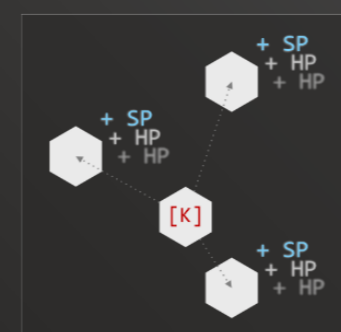
MUNICIÓN NO LETAL [E]



AUXILIO [W]

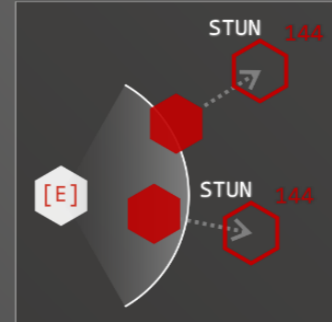


TRATAMIENTO DE ULTRASONIDOS [R]



HABILIDADES EMY /

ABRIR PASO [Q]



FORTALEZA [W]



MURO INFRANQUEABLE [E]

HABILIDADES GRACE /

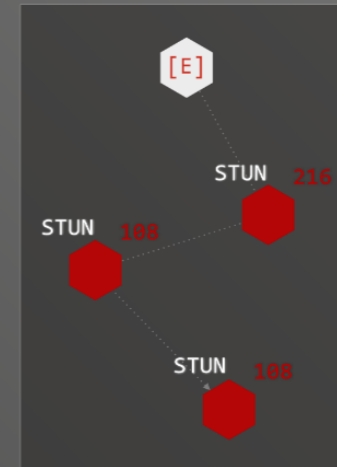
PUÑALADA SORPRESA [Q]



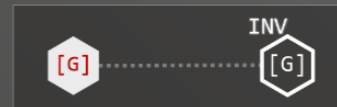
DISPARO A QUEMARROPA [E]



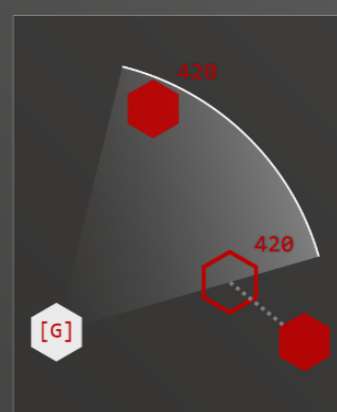
LANZAMIENTO DE ESCUDO [R]



PASO LIGUERO [W]



DISPARO PRECISO [R]



INSTALACIONES

/ INTRODUCCIÓN

Debido a que todo el barrio de River Thing está en estado de alarma, hay muy pocos personajes pacíficos por las calles. Por ello, muchas de las interacciones del juego serán a través de servicios. Los servicios pueden ser tiendas, vehículos o lugares especiales. Estos están repartidos por el mapa.

/ FOOD TRUCKS

Los Food Trucks o puestos de comida rápida son estaciones de curado repartidas por el mapa. A cambio de una cantidad de dinero, se recuperan todos los puntos de vida de los integrantes del grupo.

/ TALLERES

En los talleres se puede:

/ Cambiar los modificadores y los dispositivos que lleven equipados los personajes. Esta operación no cuesta dinero.

/ Mejorar los modificadores y los dispositivos con los componentes de mejoras. Esta acción también requiere el pago de una cantidad de dinero que ira proporcionada al nivel de mejora. Cuanto mayor sea el nivel de mejora más cara será la operación.

/ Comprar objetos. Algunos estarán disponibles desde el principio, pero otros habrá que desbloquearlos o bien avanzando en la historia o habiéndolos encontrado primero por el mapa. Por ejemplo, los componentes de mejoras para llegar a segundo nivel de los modificadores solo aparecerán una vez que se ha avanzado la trama.

/ Vender objetos. Los objetos de misión no se pueden vender.

/ CENTROS DE FORMACIÓN

En los centros de formación el jugador puede resetear el árbol de habilidad de un personaje a cambio de dinero. Esta operación se puede hacer un número ilimitado de veces siempre que el jugador tenga el dinero necesario.

/ ÁTICO

Al principio de la trama el grupo tiene que desalojar un ático que utilizaran de base de operaciones. Siempre que se cargue la partida aparecen en este lugar. El ático está situado en el centro del barrio.

El ático tiene la función de ordenar la trama. La historia transcurre a lo largo de varios días. Cada vez que haya una transición de un día a otro, el grupo debe ir al ático para descansar.

Cuando el grupo descanse en el ático pueden organizar sus modificaciones y recuperan todos los puntos de vida. También se desarrollarán interacciones entre los personajes.

/ PERSONAJES NO JUGABLES

En las calles de River Thing habrá muy pocos personajes pacíficos. Pero estos tienen su papel dentro del juego. Estos personajes te darán misiones e información del acervo del juego y de la historia de su mundo. Y algunos también te suelta alguna chorrada.

ENEMIGOS

/ INTRODUCCIÓN

Los enemigos comunes en Legal Command tienen tres características que configuran sus estadísticas y habilidades:

/ Las razas dan al enemigo sus estadísticas base y una habilidad racial. En el juego hay cuatro razas distintas.

/ Las facciones tienen habilidades únicas que comparten todos sus miembros y un comportamiento diferente. Hay tres facciones.

/ Los rangos dentro de las facciones hacen que, cuanto mayor sea el rango, mayor sean las estadísticas del enemigo, además de darles habilidades especiales. Existen cuatro rangos.

Esto permite configurar hasta 48 enemigos distintos. Los jefes serán únicos y serán diseñados siguiendo otros criterios, aunque compartan raza y facción con otros enemigos.

Los enemigos tienen niveles. Todos los enemigos de un combate tendrán el mismo nivel. Las estadísticas de los enemigos aumentan con los niveles de la misma forma que con los protagonistas: un punto en las estadísticas de vitalidad y potencia del arma por nivel.

/ MECANICAS BÁSICAS

Los enemigos que se queden sin puntos de vida quedarán inconscientes, y serán incapaces de luchar.

Las habilidades de los enemigos se pueden cancelar si se aturde o incapacita a dicho enemigo durante el tiempo de preparación de la habilidad o durante su ejecución.

Los enemigos atacarán al aliado que tengan más cerca y no esté en una cobertura. Los enemigos intentarán situarse tras una cobertura siempre que sea posible. Los enemigos buscarán una posición diferente tras un rato si no son capaces de atacar a los aliados. Aparte de estos comportamientos, habrá otros que serán diferentes para cada facción.

/ RAZAS

// CAPROS

Los capros o humanos cabra son la raza más equilibrada. Tienen un equilibrio entre ataque y defensa. Su rasgo característico son sus cuernos. Su arma predilecta son los rifles de asalto

ESTADISTICAS /

Personaje /		Arma /				
15	2.250	10	120	1	6 m	120
[VIT]	[HP]	[POW]	[ATK]	[CAD]	[RAN]	[DPS]

HABILIDADES /

Carga

El capro carga con su cornamenta contra uno de los protagonistas causándole 3 * [ATK] de daño aturdiéndolo por 2 segundos. Este ataque solo lo realizara si tiene una línea recta sin obstáculo entre él y su objetivo. Tiempo de recarga: 5 segundos.

// TESTOS

Los testos o humanos caparazón son los enemigos más resistentes. Su gran vitalidad lo convierten en los enemigos más duros de abatir. Su característica principal son las placas de armadura que tienen en la cabeza. Sus armas predilectas son las escopetas.

ESTADISTICAS /

Personaje /		Arma /				
20	3.000	12	144	0,6	4 m	86
[VIT]	[HP]	[POW]	[ATK]	[CAD]	[RAN]	[DPS]

HABILIDADES /

Caparazón natural

Cuando un testo recibe daño por parte de uno de los protagonistas, activa esta habilidad que le confiere una armadura del 20% durante 5 segundos. Tiempo de recarga: 20 segundos.

// ESCAMOS

Los escamos o humanos reptiles son los enemigos más ofensivos. Su poca salud se compensa con su habilidad de ataque. Su rasgo característico es la capucha que tienen en la cabeza (parecida a la de una cobra). Tienen rifles francotiradores.

ESTADISTICAS /

Personaje /		Arma /				
12	1.800	14	144	1	8 m	144
[VIT]	[HP]	[POW]	[ATK]	[CAD]	[RAN]	[DPS]

HABILIDADES /

Ojo entrenado

Si un escamo tiene a un rival a tiro, apunta durante 3 segundos y dispara con su rifle, quitando 2,5 * [ATK] de puntos de vida a su objetivo. Esta habilidad se puede cancelar atacando al enemigo. Tiempo de recarga: 8 segundos.

// VERMINOS

Los verminos o humanos insectos son los enemigos de apoyo. Ayudan a sus compañeros ejerciendo de apoyo. Sus armas son las ametralladoras.

ESTADISTICAS /

Personaje /		Arma /				
12	1.800	5	60	1,5	6 m	90
[VIT]	[HP]	[POW]	[ATK]	[CAD]	[RAN]	[DPS]

HABILIDADES /

Primero auxilios

Un vermino se curar a él mismo o a un compañero que este en contacto con él un 40% de su vida. Tiempo de recarga: 10 segundos.

Posdata. Recordamos que la segunda nomenclatura de cada raza es para facilitar la imagen de esta, pero que llamar a un miembro de esa raza con esa nomenclatura es considerado bastante racista, así que desaconsejamos su uso.

/ FACCIÓNES

En el juego nos enfrentaremos a tres facciones diferentes, todas conectada con la empresa URANUS.

// PARAMILITARES – AGENCIA DE SEGURIDAD TITANIA

La agencia de seguridad TITANIA está dentro de la empresa de URANOS, y se encarga de la seguridad en sus propiedades. Con la cuarentena de River Thing, ellos son los encargados de mantener el orden en sus calles.

Los agentes de TITANIA son soldados entrenados y bien equipados, aunque sus condiciones laborables no son las mejores. Van vestidos con uniforme militar de color gris oscuro y negro, con el logo de TITANIA en sus chalecos.

Los miembros de la agencia TITANIA son soldados profesionales, por lo tanto, serán cautos a la hora de avanzar e intentarán franquearte.

HABILIDAD DE FACCIÓN /

Bomba de humo

Los agentes de TITANIA lanzan una granda de humo. Dentro del área del humo los agentes entran en el estado Sigilo. Dura 3 segundos.

HABILIDAD DE GENERAL /

Apoyo aéreo

Un general contacta con un helicóptero de combate que sobrevuele la zona para que ataque la zona indicada. En el combate aparecerá el área donde caerá la artillería. Después de 3 segundos, lanzará un ataque que hará 2 * [ATK] de daño sobre esa zona. Este ataque ignora coberturas. Tiempo de recarga: 60 segundos.

// FANÁTICOS DE JOHN SHAWN - QANUS

River Thing es una de las zonas de Estados Unidos con más fanáticos de John Shawn. Estos se hacen llamar QANUS (no confundir con Keanu Reeves). Su pasión hacia John Shawn y la empresa URANUS les empuja a luchar.

A estos fanáticos se le reconocen por llevar ropa de color morado (el color de la marca URANUS) con lemas como: "Nosotros amamos URANUS" o "Expandir URANUS o muerte". También llevan parafernalia militar como pantalones de camuflaje, botas altas o chalecos tácticos.

Los fanáticos son fanáticos, lo que implica un estilo de lucha muy agresivo donde no se lo piensan dos veces antes de ir contra uno de tus personajes.

HABILIDADES DE FACCIÓN /

Coctel molotov

Lanzan un coctel molotov que crea un área de daño sostenido que quita 0,4 * [ATK] por segundo mientras un aliado la pise.

HABILIDAD DE LIDER /

Discurso con hechos y pruebas

El general fanático comienza a contar teorías conspiranoicas. Durante su discurso deja incapacitados a todos los aliados cercanos durante 5 segundos. Los enemigos dentro de esta área ganan 20% de armadura y un 20% más de daño de ataque. Tiempo de recarga: 60 segundos.

// EMPRESARIOS DE URANUS

Todos los empresarios de la empresa URANUS tienen que hacer entrenamiento militar 2 horas a la semana de forma obligatoria. En la empresa lo llaman "jornadas de trabajo en equipo". Eso los convierte en buenos combatientes y defienden con su vida sus valores empresariales.

Todos los empresarios llevan un traje impecable.

Los empresarios mandan a sus miembros de rango más bajo a pelear, mientras que los de mayor rango se quedarán en la retaguardia esperando una oportunidad para atacar.

HABILIDADES DE FACCIÓN /

Mentalidad de tiburón

Un empresario que tenga menos de un 33% de vida máxima entrará en modo "mentalidad de tiburón". Mientras este en ese modo hace un 40% más de daño.

HABILIDAD DE DIRECTIVOS /

Contrato brindado

Tras preparar los papeles durante 3 segundos, el general empresarial confiere un contrato brindado a todos sus subordinados, el cual les da un escudo equivalente al 50 % de su vida máxima que les dura 10 segundos. Tiempo de recarga: 40 segundos.

/ RANGO

Dentro de cada facción hay cuatro rangos distintos. Cuanto mayor es el rango, más aumentan las estadísticas base de vitalidad y potencia, por lo que tienen más vida y hacen más daño.

Los enemigos a partir del rango 3 tiene una habilidad para llamar refuerzos. Cuando un enemigo pide refuerzos aparece un escuadrón compuesto por dps enemigos de rango 1 y un enemigo de rango 2.

Los enemigos de rango 4 tienen, además, una habilidad única que depende de la facción.

Los jefes en los combates serían considerados como rango 5, pero no entran dentro de la categoría de enemigos comunes.

Rango /	Nombre /			Estadísticas /	
	Paramilitares	Fanáticos	Empresarios	[VIT]	[POW]
1	Novato	Simpatizante	Becario	+0	+0
2	Veterano	Soldado	Senior	+4	+2
3	Capitán	Moderador	Jefe	+8	+6
4	General	Líder	Directivo	+14	+10

EJEMPLO DE ENEMIGO COMÚN /

Nombre /	Nivel /	Raza /	Facción /	Rango /
José Luis	17	Vermينو	QAnus	Moderador

José Luis es un fanático de Qanus de rango moderador, y tiene nivel 16. Para configurar a este personaje comenzamos con las estadísticas base de la raza vermino, que recordemos, son los hombres insectos.

Personaje /	Arma /					
12	1.800	5	60	2	10 m	120
[VIT]	[HP]	[POW]	[ATK]	[CAD]	[RAN]	[DPS]

José Luis es un hombre que le gusta entrenar. Pero nada exagerado. Por eso está en un nivel intermedio de fuerza. Ahora tenemos que aumentar las estadísticas 16 niveles. (Hay que tener en cuenta que el nivel 1 no cuenta para sumar).

Personaje /	Arma /					
12 + 16	4.500	5 + 16	252	2	10 m	504
[VIT]	[HP]	[POW]	[ATK]	[CAD]	[RAN]	[DPS]

Las facciones no alteran las estadísticas, por lo que vamos a su rango. Como vemos, José Luis es un miembro muy activo dentro de QAnus, con lo que ha conseguido cierto prestigio dentro de la comunidad. Por ello es moderador dentro del grupo.

Personaje /	Arma /					
30 + 8	5.700	21 + 6	324	2	10 m	648
[VIT]	[HP]	[POW]	[ATK]	[CAD]	[RAN]	[DPS]

Por lo tanto, las estadísticas finales de José Luis son las siguientes:

Personaje /	Arma /					
38	5.700	27	324	2	10 m	648
[VIT]	[HP]	[POW]	[ATK]	[CAD]	[RAN]	[DPS]

José Luis es un enemigo que nos encontraríamos a mitad de la partida. Ahora veamos de que es capaz el bueno de José Luis.

Habilidades por raza /

Primero auxilios

Un vermino puede curar a él mismo o a un compañero que este en contacto con él un 40% de su vida.

Habilidades por facción /

Coctel molotov

Lanzan un coctel molotov que crea un área de daño sostenido que quita $0,4 * [ATK]$ por segundo mientras un aliado la esté pisando.

Habilidades por rango /

Refuerzos

Llama a un grupo de enemigos compuesto por dos simpatizantes y un soldado de QAnus. Tiempo de recarga: 60 segundos.

José Luis puede curar a sus compañeros o curarse a sí mismo. Esto lo convierte en un objetivo prioritario si no quieres que el combate se alargue. Además, como miembro de QAnus, puede lanzar cocteles Molotov. Al ser de rango Moderador, puede llamar a otros miembros de menor rango para que le ayuden en el combate. Si no estas activo y juegas demasiado a la defensiva, José Luis puede que monte una buena fiesta.

Y hay que tener en cuenta que el estilo de combate de José Luis es el típico de los fanáticos de QAnus, es decir, agresivo y a loco. Es de la mentalidad de un buen ataque es el mejor ataque. ¡Ataque!

Ya solo falta dar las gracias a José Luis. Sera un placer encontrarlo más adelante en el juego (o no).

JEFES

/ INTRODUCCIÓN

Durante la partida hay enemigos únicos. Estos enemigos se consideran enemigos de rango 5. Sus habilidades y estadísticas son diferentes al resto de enemigos y representan un desafío en el juego. Durante la historia principal, hay cuatro jefes.

/ SHAMANUS

Nombre /	Nivel /	Raza /	Facción /	Misión /
Jack Dioni "Shamanus"	30	Capro	QANUS	12 / <i>The King's Speech</i>

DESCRIPCIÓN /

Shamanus piensa que es un chaman y que sus poderes vienen de su mente, expandida más allá de los limites humanos. O algo así.

Lucha lanzando hachas. Hace "hechizos" con sus "hierbas mágicas" y es capaz de mover a las masas para que actúen a sus órdenes.

ESTADISTICAS /

Personaje /	Arma /					
120	18.000	100	1.200	0,5	6 m	600
[VIT]	[HP]	[POW]	[ATK]	[CAD]	[RAN]	[DPS]

HABILIDADES /

Niebla mística

Shamanus lanza una gran nube de humo por sus "hierbas mágicas" que deja a aquellos dentro de su área incapacitados durante 4 segundos.

Apertura de mente

Shamanus golpea con la cabeza a un agente que este cerca, haciéndole $1,5 * [ATK]$ y dejándolo inconsciente durante 2 segundos.

Vapores rehabilitadores

Shamanus le restriega con sus aceites esenciales, lo que le cura un 15% de su vida máxima.

Asalto de masas

Shamanus llama a la batalla a una ingente cantidad de fanáticos de QAnus. Esta muchedumbre arrambla con todo lo que tiene delante haciendo $1,5 * [ATK]$ de daño a todos los agentes que se encuentren en su camino y los deja aturdidos 3 segundos.

/ TOMO YACHT

Nombre /	Nivel /	Raza /	Facción /	Misión /
Tomo Yacht	30	Escama	TITANIA	<i>13 / The Last Samurai</i>

DESCRIPCIÓN /

Tomo lleva un rifle de asalto de última tecnología fabricado por URANUS. Es unos de los rifles más potentes que existen. Además, lleva una katana real.

Como comandante de TITANIA, es una maestra estratega y su estilo de lucha es muy equilibrado. Se aprovecha de tus errores y no hace movimientos arriesgados.

ESTADISTICAS /

Personaje /	Arma /					
135	20.250	55	660	1,5	10 m	990
[VIT]	[HP]	[POW]	[ATK]	[CAD]	[RAN]	[DPS]

HABILIDADES /

Tajo horizontal

Tomo hace un corte horizontal haciendo 1,5 * [ATK] de daño en un área enfrente de ella.

Ataque relámpago

Tomo enfilea a un agente, carga la habilidad 2 segundos y le hace 2 * [ATK] de daño. Luego salta hacía atrás.

Mente de acero

Tomo se concentra, y durante 6 segundos es invencible e imparabile. Al terminar la concentración, aumenta su ataque un 75% los próximos 4 segundos.

Red aturdidora

Tomo cambia al modo aturdidor de su rifle y lanza una red electrificada que aturde a todos los enemigos en su área durante 2 segundos.

/ JOHN SHAWN

Nombre /	Nivel /	Raza /	Facción /	Misión /
John Shawn	30	Vermينو	URANUS	<i>14 / American Psycho</i>

DESCRIPCIÓN /

John no es un hombre que se manche las manos. Que trabajen otros. Él está muy cómodo en su despacho acorazado mientras te manda a toda la junta directiva de la empresa.

Eso sí, tiene un montón de información privada sobre vosotros. Intentará hacer mella en vuestra moral revelando vuestros trapos sucios.

ESTADISTICAS /

Personaje /	Arma /					
1	150	1	12	1	1 m	12
[VIT]	[HP]	[POW]	[ATK]	[CAD]	[RAN]	[DPS]

HABILIDADES /

Invocar ejecutivos

John invoca un directivo cuando queda uno solo en el combate.

Desmoralizar

John accede a su base de datos y revela vuestros secretos, bajando vuestro ataque un 30% durante 3 segundos.

Horas extras

John da un escudo a sus aliados de un 30% de su vida máxima.

Golpe definitivo de CEO billonario

Si lográis derivar sus defensas, John hace acopio de todas sus fuerzas y se prepara para daros el puñetazo definitivo. No os hace nada de daño. John pierde el 100% de su vida y queda inconsciente.

/ P.A.M.

Nombre /	Nivel /	Raza /	Facción /	Misión /
Proto Artificial Mind	30	Es una IA	URANUS	15 / A Cyberspace Odyssey

DESCRIPCIÓN /

Y llegamos al jefe final del juego (esta vez de verdad). PAM es una inteligencia artificial, y su combate consta de dos fases.

En la primera fase, PAM está dentro de los servidores de URANUS. Ella no puede moverse, pero tiene acceso a los sistemas de combate de la empresa. Os atacara con redes aturdidoras, torretas automáticas y barreras protectoras.

En la segunda fase, PAM transfiere su consciencia a un cuerpo robótico. Este tiene almas de la tecnología más punteras (parecen de ciencia ficción)

ESTADISTICAS FASE 1/

Personaje /		Arma /				
75	11.250	0	0	0	0 m	0
[VIT]	[HP]	[POW]	[ATK]	[CAD]	[RAN]	[DPS]

HABILIDADES /

Torretas automáticas

PAM invoca una torreta automática que aparece del suelo. Puede tener hasta cuatro de forma simultánea. Las torretas explotan cuando sus [HP] llegan a cero. Esta explosión tiene una carga de 5 segundos y causa daño en área alrededor de la torreta, haciendo un daño de 3 * [ATK]. Las torretas se pueden mover una vez destruidas. Consejo: utiliza las torretas como daño extra en este combate.

ESTADISTICAS TORRETA /

Personaje /		Arma /				
12	1.800	25	300	1,5	8 m	450
[VIT]	[HP]	[POW]	[ATK]	[CAD]	[RAN]	[DPS]

Red aturdidora

PAM lanza desde un cañon en el techo que aturde en área. Provoca un aturdimiento de 2 segundos.

Paneles antibalas

PAM lanza desde el techo paneles blindados que hacen un daño de 300 [HP] al caer y empuja a los agentes que tienen debajo. Una vez en el suelo, se pueden utilizar como una cobertura rompible.

ESTADISTICAS FASE 2/

Personaje /		Arma /				
175	26.250	30	360	2,5	6 m	900
[VIT]	[HP]	[POW]	[ATK]	[CAD]	[RAN]	[DPS]

HABILIDADES /

Laser

Con su nuevo cuerpo robótico, PAM puede lanzar láseres. Antes de disparar, se puede ver su recorrido. Los láseres hacen 2 * [ATK] de daño en una línea recta e ignoran las coberturas. Puedes lanzar dos láseres a la vez, uno con cada mano, en diferentes direcciones.

Cañón de ultrasonidos

PAM lanza una potente onda sónica que deja incapacitados durante 3 segundos a todos los agentes. Afecta a todo el campo de batalla.

Escudo de fuerza

PAM se protege con un escudo que le da un 20% de su vida máxima de punto de escudo y dura 5 segundos.

Singularidad gravitacional

PAM lanza una granada gravitacional, la cual atrae a su centro a los agentes en un rango de 4 m de la granada.

INTERFAZ

PANTALLA DE INICIO

Al empezar el juego, después de los logotipos del estudio y de los avisos pertinentes, aparecerá la pantalla de título.



I / 1.0 / Pantalla de inicio //

/ Continuar. Carga el archivo de guardado más reciente. Esta opción no aparece la primera vez que se abre el juego o si no hay partidas guardadas.

/ Cargar partida. Abre el menú de partidas guardadas Esta opción no aparece la primera vez que se abre el juego o si no hay partidas guardadas.

/ Nueva partida. Comienza una nueva partida.

/ Opciones. Abre el menú de opciones

/ Salir. Cierra el juego y devuelve al jugador al escritorio.

MENÚS

/ MENÚ DE PAUSA

Este menú se abre cuando se presiona la tecla [ESC]. Aparecen las siguientes opciones.

/ Guardar partida. Abre el menú de partidas guardadas

/ Cargar partida. Abre el menú de partidas guardadas

/ Opciones. Abre el menú de opciones

/ Salir al menú principal.

/ Salir del juego.

/ MENÚS DE JUEGO

// PERSONAJES

En el menú de personajes se puede ver las estadísticas de los personajes y de sus armas. Para cambiar los componentes y los dispositivos de los personajes hay que ir a un taller. Para entrar en este menú presionar la tecla [P].

// ARBOL DE HABILIDADES

Aquí se ven los árboles de habilidades de cada uno de los personajes. También se asignan habilidades si hay puntos de habilidad disponible. Para resetear el árbol de habilidades de un personaje hay que ir a una academia. Para entrar en este menú presionar la tecla [O].

// INVENTARIO

En el inventario se ven todos los objetos del grupo, así como la cantidad de dólares que tiene el equipo. El inventario es compartido entre todos los miembros del grupo. Para mejorar los objetos del inventario hay que ir a un taller. Para entrar en este menú presionar la tecla [I].

// MISIONES

En este menú aparecen todas las misiones (principales y secundarias): las activas y las cumplidas. La localización de las misiones se puede ver en el mapa. Para entrar en este menú presionar la tecla [U].

// MAPA

El mapa de la isla con todas las instalaciones y las misiones que están activas. Para entrar en este menú presionar la tecla [M].

// ENCLICOPEDIA

En la enciclopedia se ve una pequeña biografía de todos los personajes importantes que aparecen en la trama, así como información sobre las facciones dentro del juego, algunos lugares destacados del barrio e información sobre el acervo del juego. Para entrar en este menú presionar la tecla [N].

INTERFACES /
HUD EXPLORACIÓN

/ MISIÓN E INDICACIONES
Indica la misión que esta
seleccionada como activa y su
siguiente indicación.

/ BRÚJULA
Indica la dirección de la siguiente
misión, destinos elegidos por el
jugador e instalaciones cercanas.

/ LUGAR DE LA MISIÓN

THE OFFICE

● // Ve a las oficinas de URANUS



/ DIALOGOS

INTERFACES / HUD COMBATE

/ MISIÓN E INDICACIONES
Indica la misión del combate, los requisitos de victoria, la facción contra la que combates y su nivel.

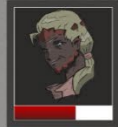
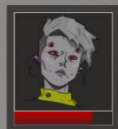
/ BRÚJULA
Indica la posición de los enemigos en el combate.

/ CÓDIGO DE COLORES
■ Salud aliados
■ Escudo
■ Salud enemigos

THE OFFICE

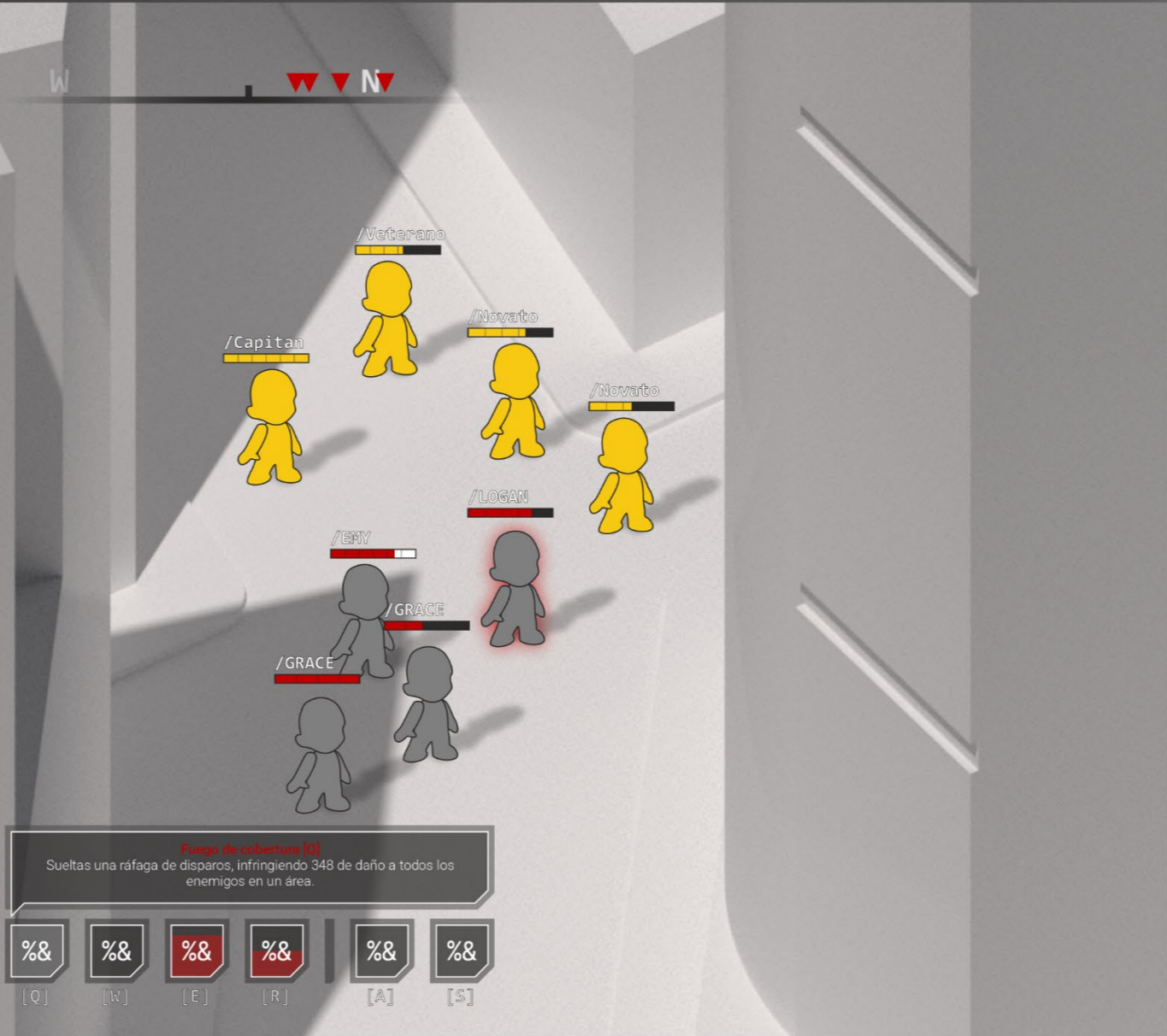
● //Acaba con los enemigos

//TITANIA /Nv 08



2266/2400

/ PROTAGONISTAS
Retratos de lo protagonistas donde se indica su vida. En grande el protagonista seleccionado.



/ HABILIDADES
Las habilidades del personaje seleccionado, con su descripción. En rojo, las habilidades que estan en tiempo de recarga.

NIVELES

ESCENARIO

/ RIVER THING

River Thing es el barrio donde se desarrolla la historia de Legal Command. River Thing es un barrio de Default City, una ciudad estadounidense que está situada en la costa este del país, entre Boston y Washington.

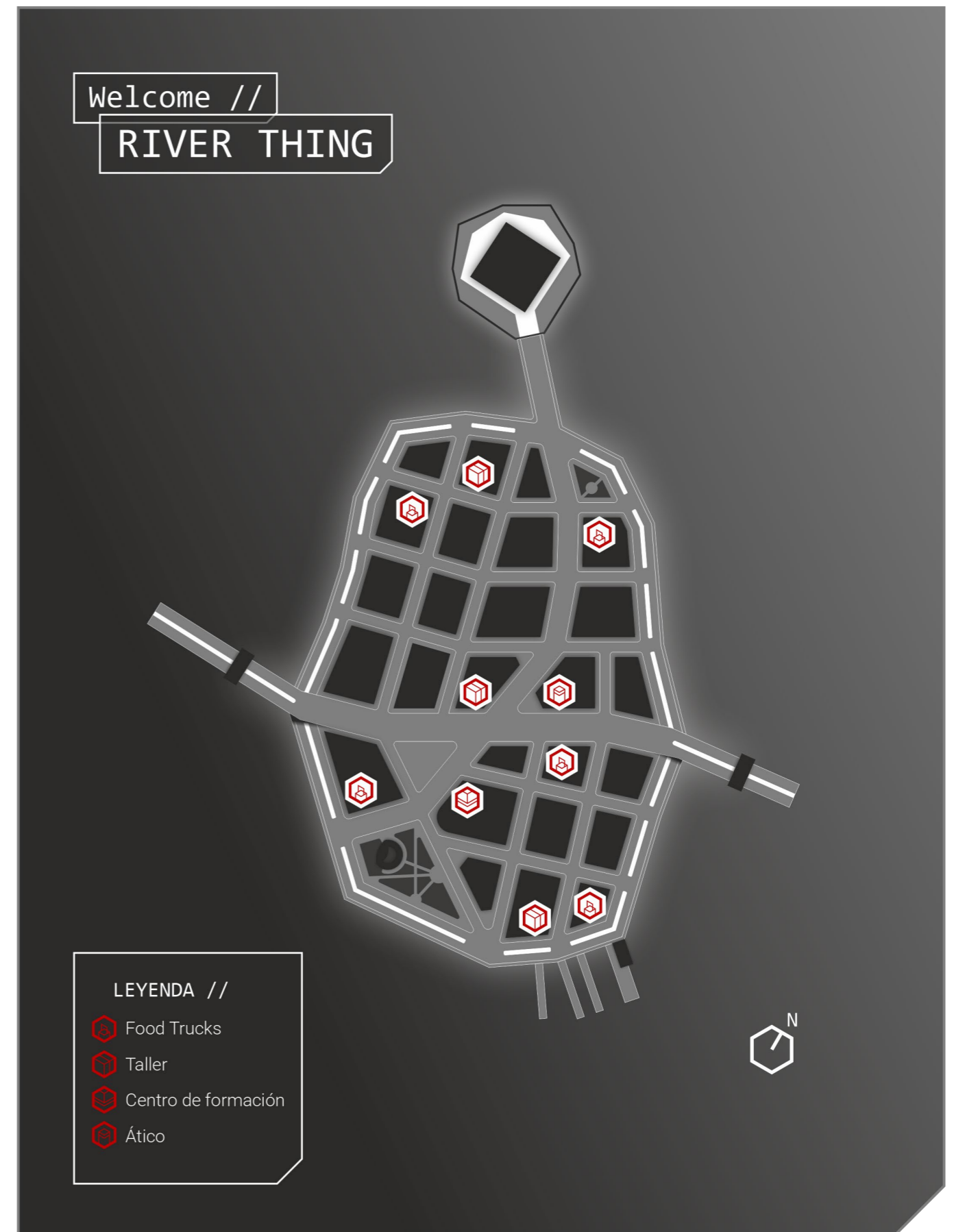
Es una isla que se encuentra rodeada por un río y está conectada al resto de la ciudad por dos puentes. Unos días antes de comenzar la trama de la historia, la empresa URANUS forzó una cuarentena en el barrio, por lo que todos sus habitantes deben quedarse en sus casas mientras dure el estado de emergencia. Este es el motivo por el cual las calles estén desiertas.

Los protagonistas comienzan la historia al otro lado del río. Para entrar en la isla deberán hacerlo mediante un túnel de metro, ya que los dos puentes que conectan la isla están defendidos por la empresa de seguridad TITANIA, filial de URANUS. Una vez que consiguen infiltrarse, aparecerán en la parada de metro de River Thing.

River Thing es un barrio con muchos rascacielos. Está inspirada en zonas como el distrito financiero de New York o el Downtown de Los Ángeles. También tiene inspiraciones en ciudades como Boston o Sidney. En la siguiente página se puede ver un esquema de distintas referencias para la imagen del barrio.

El edificio de las oficinas de URANUS, el URANUS Center, que está situado en su propia isla en el extremo Noreste de la isla y destaca por su altura. Es el edificio más alto de la ciudad con una altura aproximada de más de 500 metros.

Durante el juego, las calles de River Thing están abiertas para el jugador. Puede explorarla para encontrar instalaciones, alijos con objetos y personajes.



MAPA DE RIVER THING / REFERENCIAS



Boston Skyline/ BOSTON

#1



Sydney Harbour Bridge/ SYDNEY

#2

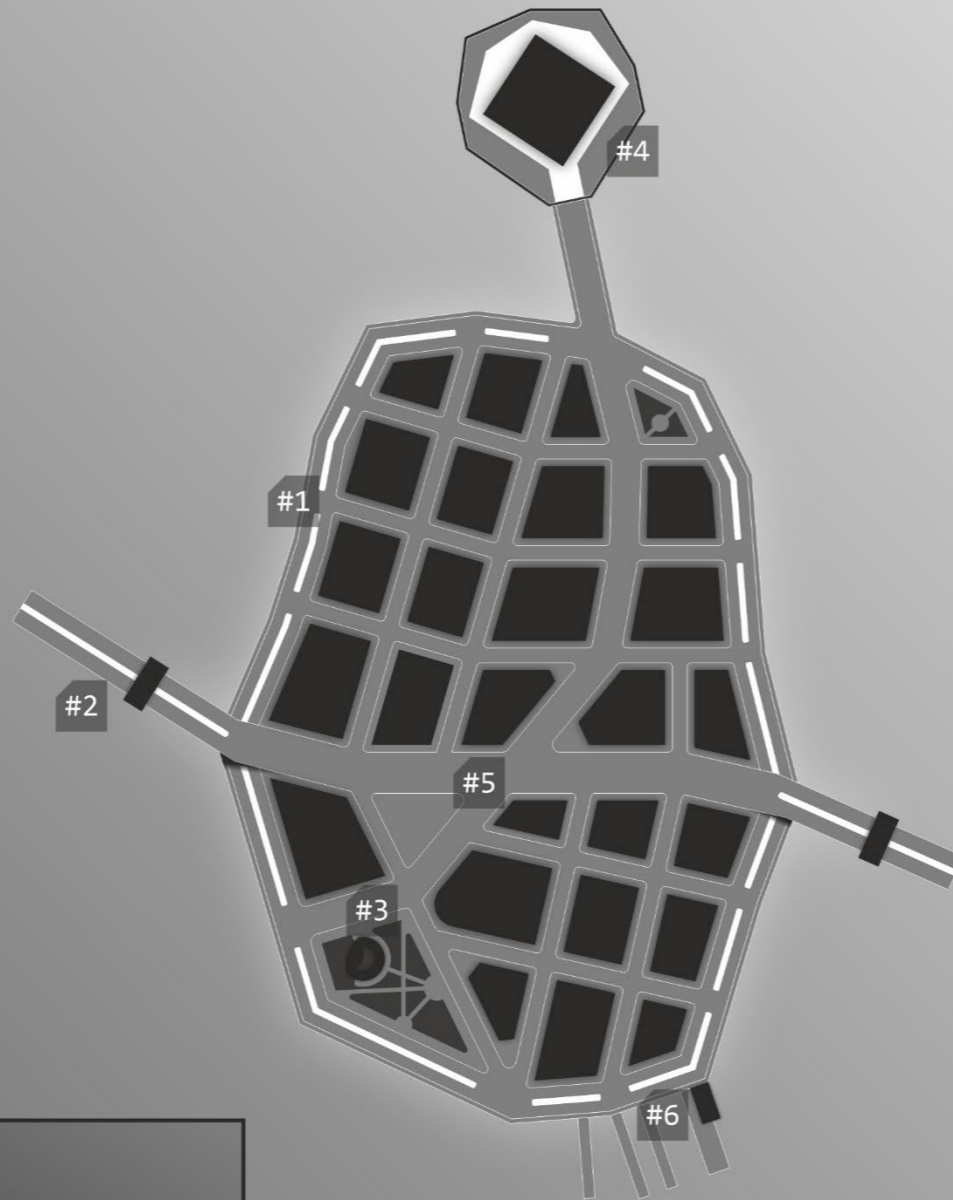


Hatch Memorial Shell/ BOSTON

#3

FUENTES

- / Time Square, NEW YORK/ Vlad Alexandru Popa/ pexels.com@vladalex94
- / One World Trade Center, NEW YORK/ pexels.com@pixabay
- / Hatch Memorial Shell, BOSTON/ RH&XL/ flickr.com
- / Hudson River Park's Pier 26, NEW YORK/ theolinstudio.com
- / Sydney Harbour Bridge, SIDNEY/ Taras Vyshnya/ Shutterstock.com
- / Boston Skyline/ BOSTON



One World Trade Center/ NEW YORK

#4



Time Square/ NEW YORK

#5



Hudson River Park's Pier 26/ NEW YORK

#6

MISIONES

/ INTRODUCCIÓN

La acción y la trama en Legal Command se desarrolla a través de misiones. Hay dos tipos de misiones.

// MISIONES PRINCIPALES

Son las misiones que desarrollan la trama principal del juego. Van apareciendo de forma automática a medida que vas superando las misiones anteriores. Para superar el juego es imprescindible superar estas misiones.

// MISIONES SECUNDARIAS

Las misiones secundarias son misiones que te dan personajes o que encuentras explorando la ciudad.

/ LISTADO DE MISIONES

// 01	Next Station	// 09	A Few Good Men
// 02	Welcome to River Thing	// 10	Bad Boys
// 03	Home Alone	// 11	The Office
// 04	Better Call URANUS	// 12	The King's Speech
// 05	Thunderstruck	// 13	The Last Samurai
// 06	Parasite	// 14	American Psycho
// 07	The Ring	// 15	Cyber-Space Odyssey
// 08	Suit Up		



MISIÓN 01

/ NEXT STATION

Objetivos

El equipo debe entrar en una estación de metro protegida por agentes de la agencia TITANIA para acceder a River Thing a través de los túneles. Esta misión hace la función de tutorial.

Obstáculos

Paramilitares de la agencia TITANIA/ Rangos de los enemigos novatos y veteranos.

Planificación

/ Acceder a la estación de metro. El juego te indica que entres por la parte de atrás.

/ Limpia de enemigos la entrada a la estación.

/ Baja al subterráneo para acceder a los andenes de la estación.

/ En los andenes se puede acceder a las habilidades especiales de los personajes.

/ Limpiar los enemigos de los andenes. En esta zona hay enemigos de rango veterano.

/ Acceder a los túneles.

/ Escena cinemática del grupo saliendo por la entrada del metro de la estación de River Thing. Aparece el logo del juego en las pantallas de los edificios. (La zona donde aparece está inspirada en la plaza de Time Square de New York)

/ ANOTACIÓN

Esta misión está desarrollada más adelante en el apartado de diseño de niveles.

/ MISIÓN 02

/ WELCOME TO RIVER THING

Objetivos

Al salir a la plaza de la estación de metro de River Thing el grupo se encuentra con fanáticos de QAnus. Cuando estos ven al comando empiezan a increparlos. Va subiendo la tensión hasta que se ponen violentos.

Obstáculos

Fanáticos de QAnus/ Rangos de los enemigos simpatizantes y soldados.

Planificación

/ Al salir de la estación y acabar la cinemática, comienza el combate.

/ El grupo tiene que sobrevivir durante 10 minutos para ganar el combate.

/ Cuando a los enemigos les queden menos de dos combatientes o pasen 2 minutos, aparecerán más enemigos.

/ Al llegar al minuto 6 empezaran a aparecer enemigos de rango soldado.

/ Cuando se lleguen a los 10 minutos, los enemigos abandonaran el combate, dando la victoria al grupo.

/ Escena del grupo hablando con la agencia.

/ MISIÓN 03

/ HOME ALONE

Objetivos

Al acabar la misión anterior recibes un mensaje de la agencia done te informa de un ático en un edificio cercano que te sirve de piso franco, donde puedes preparar la operación. Uno de los fanáticos de QAnus os escucha y manda a un comando a invadirlo. Debes ir al piso y limpiarlo de enemigos.

Obstáculos

Fanáticos de QAnus/ Rangos de los enemigos simpatizantes y soldados.

Planificación

/ Llega al edificio donde está el piso

/ Coge el ascensor

/ Al salir del ascensor te encuentras a los hombres de QAnus.

/ Limpia la zona de enemigos

/ El piso ya es tuyo. Si descansas pasa el día y aparece la siguiente misión.

/ PRIMERA NOCHE

Durante las noches hay conversaciones entre los integrantes del grupo.

/ MISIÓN 04

/ BETTER CALL URANUS

Objetivos

Tienes que ir a las oficinas de URANUS en la isla y preguntar donde esta John Shawn, el CEO de la empresa. La cosa se complica cuando todos los empresarios que están en la planta intentan deteneros.

Obstáculos

Empresarios de URANUS/ Rangos de los enemigos becarios y senior.

Planificación

/ Llega al edificio de las oficinas.

/ Llega al mostrador y mantener una conversación con la recepcionista.

/ Llegado a un punto de la conversación, en la pantalla que está detrás de la recepcionista aparece John Shawn ordenando a los trabajadores que os detengan.

/ Limpia la zona de enemigos.

/ Al acabar la batalla, aparece un expleado de la empresa que te da las siguientes misiones.

/ ANOTACIÓN

El expleado te da las siguientes tres misiones. Estas no tienen un orden fijo para realizarlas. Las misiones 5, 6 y 7 se pueden realizar en cualquier orden.

/ MISIÓN 05

/ THUNDERSTRUCK

Objetivos

URANUS ha tomado el control de la subestación eléctrica de la isla, causando constantes apagones en la isla. El grupo tiene que llegar a la subestación y desconectar de la red a URANUS.

Obstáculos

Paramilitares de la agencia TITANIA/ Rangos de los enemigos novatos, veteranos y capitanes.

Planificación

/ Encuentra la subestación eléctrica siguiendo el cable gordo.

/ Una vez encontrada la subestación, hay que entrar dentro y llegar hasta los controles, mientras te abres paso entre los enemigos.

/ Una vez que llegas a los controles, hay que instalar el pendrive con el programa para desconectar de la red a URANUS

/ Defender los controles durante 10 minutos hasta que se complete el proceso. Durante este tiempo aparecen enemigos cada 2 minutos. Al minuto 6 aparece un enemigo de rango capitán.

/ Cuando se acaban los 10 minutos las luces de la subestación se apagan, lo que permite escapar a los protagonistas sin tener que luchar. Acaba la batalla cuando los protagonistas vuelven al exterior.

/ MISIÓN 06

/ PARASITE

Objetivos

Desde que la isla está en cuarentena, todos los vehículos de transporte pasan por controles en los puentes y en los muelles. Los fanáticos de QAnus han secuestrado los muelles y se dedican a robar suministros para especular con ellos. El grupo tiene que evitar que los fanáticos se apoderen del último envío.

Obstáculos

Fanáticos de QAnus/ Rangos de los enemigos simpatizantes, soldados y moderadores.

Planificación

/ Llega a los muelles donde se reciben los suministros.

/ Espera a que llegue el barco de suministros.

/ Los enemigos vienen en tres oleadas. Hay que evitar que alcancen a los trabajadores que están descargando el barco.

/ Una vez sean repelidas las tres oleadas, el combate acaba. Los trabajadores han terminado su trabajo y van a hacer inventario a unos de los almacenes (en realidad se reúnen para tomarse una cerveza).

/ MISIÓN 07

/ THE RING

Objetivos

Aparte de controlar la red eléctrica, URANUS también tiene secuestrada la red de internet, haciendo que la gente tenga un internet muy lento, lo que causa un malestar general entre los habitantes de River Thing. Para que la gente vuelva a estar tranquila, el grupo tiene que ir debajo del puente oeste del barrio para investigar que ha pasado con la red de internet.

Obstáculos

Paramilitares de la agencia TITANIA/ Rangos de los enemigos novatos, veteranos y capitanes.

Planificación

/ Ve debajo del puente y busca la habitación donde están la sala de mandos de las telecomunicaciones.

/ Descubierta la habitación, ves que está cerrada y la puerta tiene una cerradura de código.

/ Hay que buscar por la zona la clave. Por suerte o por desgracia la zona está llena de notas. Una de ellas tiene el código. El resto tiene, sobre todo, tonterías (incluso una tiene un "tonto el que lo lea").

/ Una vez dentro, acaba con todos los paramilitares que te encuentres en las instalaciones hasta llegar a la sala de mandos.

/ Cuando estas dentro, cierras la puerta y reconfiguras la red para volver a la normalidad. Aquí acaba la batalla.

/ Cuando terminas tu misión, te das cuenta de que hay otra puerta que te lleva a la salida.

/ ANOTACIÓN

Una vez completadas las tres misiones de restaurar las redes y los suministros en la ciudad, vuelves a hablar con el expleado para la siguiente misión.

/ MISIÓN 08

/ SUIT UP

Objetivos

Una vez terminadas las tres misiones vuelves a hablar con el expleado para que te dé la información que os prometió. Pero cuando llegas al lugar donde de encuentro, os reciben unos miembros de empresarios de URANUS. Estos están enfadados por vuestras acciones y quieren daros un aviso nada amistoso sobre el asunto.

Obstáculos

Empresarios de URANUS/ Rangos de los enemigos becarios, senior y jefes.

Planificación

/ Cuando llegáis al lugar de reunión, os emboscan un grupo de empresarios.

/ Tienes que librarte de ellos. Cuando los vences acaba la batalla.

/ Buscas al expleado por la zona.

/ Te encuentras a este escondido en un portal. Habla con él para que te de la información.

/ SEGUNDA NOCHE

Tienes que volver al ático para continuar con la trama.

/ MISIÓN 09

/ A FEW GOOD MEN

Objetivos

Al despertar, escuchas un gran alboroto. Por la ventana ves que un grupo de simpatizantes de QAnus quieren asaltar un hospital porque dicen que los supositorios llevan chips de control mental. Aunque no está en tus planes, decides que no puedes dejar que entren en esa clínica, así que te acercas al tumulto para evitar un asalto.

Obstáculos

Fanáticos de QAnus/ Rangos de los enemigos soldados, moderadores y Lideres.

Planificación

/ Ve a la clínica para comenzar el combate.

/ Debes aguantar tres oleadas de enemigos.

/ Una vez repelidas las tres oleadas, el combate habrá acabado. La gente os vitoreara.

/ MISIÓN 10

/ BAD BOYS

Objetivos

Con la información que tienes descubres que John Shawn no ha salido de la isla y está escondido en la torre URANUS. Por desgracia, la torre esta defendida por el equipo TITANIA. Necesitas encontrar la manera de debilitar la defensa de la torre antes de seguir con vuestra misión. Por ello, decides buscar a un soldado para interrogarlo.

Obstáculos

Paramilitares de la agencia TITANIA/ Rangos de los enemigos veteranos, capitanes y generales.

Planificación

/ Sal a buscar a un soldado de TITANIA que este separado del grupo.

/ Encuentras uno que se ha escondido en un callejón para orinar.

/ Comienza la interrogación.

/ Cuando llevas un rato haciéndole preguntas, te descubre el resto de militares de TITANIA.

/ Te rodean y comienza una batalla.

/ Derrota a los enemigos y la batalla acaba.

/ Escapa del callejón.

/ MISIÓN 11

/ THE OFFICE

Objetivos

Has descubierto que los militares de TITANIA tienen contratos temporales que se renuevan cada día. Si consigues llegar a las oficinas de URANUS y cancelar la renovación de los contratos, al día siguiente muchos de los agentes de TITANIA se irán de la isla y el acceso a la torre URANUS será más sencillo.

Obstáculos

Empresarios de URANUS/ Rangos de los enemigos senior, jefes y directivos.

Planificación

/ Llega a las oficinas de URANUS. No son las mismas que en la misión 4, porque con el destrozo que causaste el día anterior se han trasladado e a otra oficina.

/ Pasa por el vestíbulo, abriéndote paso a través de los empresarios.

/ Una vez llegas a la sala de trabajo, el combate a acabado.

/ Dentro de la sala de trabajo, enciendes un ordenador y cancelas los contratos.

/ ÚLTIMA NOCHE

Tienes que volver al ático para continuar con la trama.

/ MISIÓN 12

/ THE KING'S SPEECH

Objetivos

A través de las redes sociales descubres que John Shawn ha pedido al líder de QAnus que aticé a sus seguidores para que provoquen el caos en la isla. De esta forma, espera evitar vuestro plan.

Va a dar un discurso por la mañana en el auditorio al aire libre. Hay que evitarlo.

Obstáculos

Fanáticos de QAnus/ Rangos de los enemigos soldados y moderadores.

Jefe de facción/ Jack Dioni "Shamanus", Líder supremo de QAnus.

Planificación

/ Ve hasta el auditorio.

/ Busca a Jack Dioni en los camerinos del teatro.

/ Cuando le encuentres, empieza la batalla. Para ganar, debes vencer a Jack Dioni.

/ Al terminar la pelea, la gente sigue esperando un discurso.

/ Debido al parecido entre Jack Dioni y Logan, haces que se disfrace para dar un discurso falso.

/ Durante el discurso, el jugador tiene que ir eligiendo lo que dice a los fanáticos.

/ Al final, después de uno de los discursos de todos los tiempos, la gente de QAnus se dispersa.

/ MISIÓN 13

/ THE LAST SAMURAI

Objetivos

Aunque la mayoría de miembros de la empresa TITANIA se han ido de la isla al acabar sus contratos, una de sus comandantes se quedó con sus hombres para defender a URANUS y su honor como guerreros. Guardan el puente a la torre URANUS y están dispuestos a dar sus vidas por defenderlo.

Obstáculos

Paramilitares de la agencia TITANIA/ Rangos de los enemigos veteranos y capitanes.

Jefa de facción/ Tomo Yacht, comandante de TITANIA.

Planificación

/ Ve hacia el puente que conecta la torre URANUS con la isla.

/ Allí te encuentras con Tomo Yacht y sus hombres.

/ Vence a Tom Yacht para ganar la batalla.

/ Continua hacia la torre.

/ MISIÓN 14

/ AMERICAN PSYCHO

Objetivos

Una vez dentro de URANUS, en su vestíbulo, ves que John Shawn, el egocéntrico y narcisista CEO de la empresa, ha ido a recibirte. Él y varios de sus empleados. Acaba con el CEO final y termina la historia.

Obstáculos

Empresarios de URANUS/ Rangos de los enemigos directivos.

Jefe de facción/ John Shawn, CEO de URANUS.

Planificación

/ Entra en la torre URANUS.

/ John Shawn te está esperando. Cuando te ve, suelta un discurso de como creó un imperio de la nada y de porque la esclavitud esta injustamente denigrada entre otros temas.

/ John se coloca en una habitación blindada e invoca enemigos de rango directivo hasta que consigas tirar abajo la puerta.

/ Patéale el culo para ganar la batalla.

/ Cuando piensas que has terminado el juego, suena una voz en off.

/ Es PAM (Proto Artificial Mind), la inteligencia artificial, que ha cobrado consciencia. Dice que te espera en el atrio de la torre.

/ ANOTACIÓN

A continuación, saldrá un aviso que te dirá que, una vez que empieces esa misión, no podrás volver a la ciudad. Esto es por si tienes alguna misión secundaria pendiente o quieres modificar a tus personajes antes de la batalla.

En principio la misión 14 y 15 van seguidas, pero puedes abandonar la torre entre las dos misiones. Si lo haces, PAM se enfadará con el grupo por hacerlo esperar.

/ MISIÓN 15

/ A CYBERSPACE ODYSSEY

Objetivos

Dentro de la torre de URANUS, subís por el ascensor hasta el ático, donde encuentras a PAM. Ahora, de verdad, es la pelea final.

Obstáculos

PAM/ Inteligencia artificial. Jefe real de URANUS en las sombras.

Planificación

/ Cuando entras en el despacho de PAM, esta os explica cuáles son sus planes para controlar internet.

/ Tienes que vencer a PAM para ganar la batalla. La batalla tiene dos fases, una contra su versión de servidores y la segunda fase es contra su cuerpo robótico.

/ Cuando termina la batalla, PAM os dice que su plan ya se ha llevado a cabo y que luchaba con vosotros para pasar el rato.

/ Te das cuenta de que no hay mucha diferencia entre que las redes sociales las lleven empresas lideradas por humanos o inteligencias artificiales, y das por zanjada la misión.

/ Al final su plan tampoco es tan malo. Entre que internet lo controle las empresas o una inteligencia artificial no hay tanta diferencia. Dejas la decisión de qué hacer con PAM a vuestros superiores y das por zanjada la misión.

/ Fin del juego. Cinemática final y créditos.

DISEÑO DE NIVELES /
MISIÓN 01 / NEXT STATION
PRIMERA PARTE / PARQUE

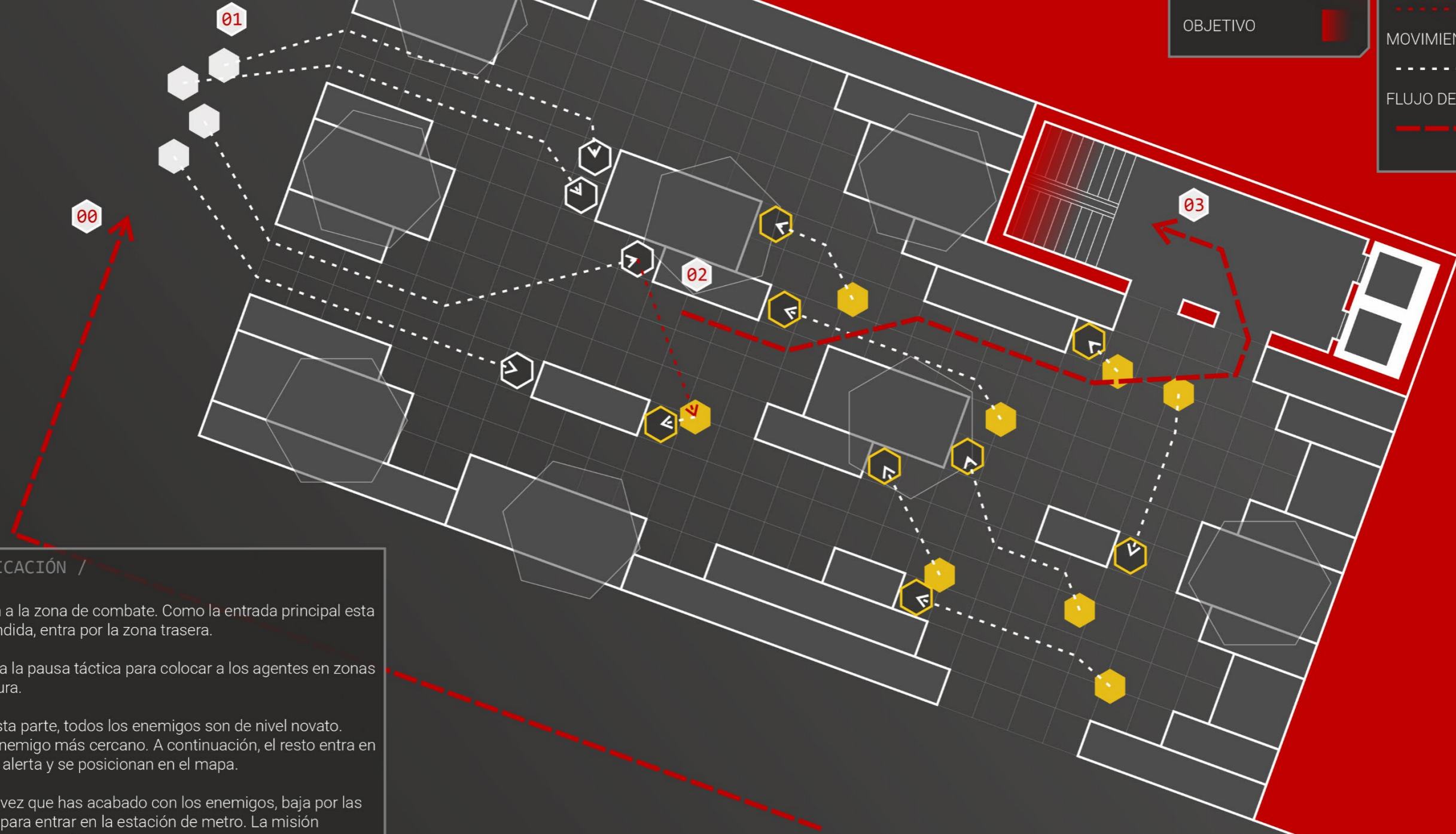
LEYENDA	
COBERTURA	
VEGETACIÓN	
MUROS ESTRUCTURAS	
OBJETIVO	

	INICIAL	FINAL
ALIADO /		
ENEM. /		

ATAQUE

MOVIMIENTO

FLUJO DE COMBATE



PLANIFICACIÓN /

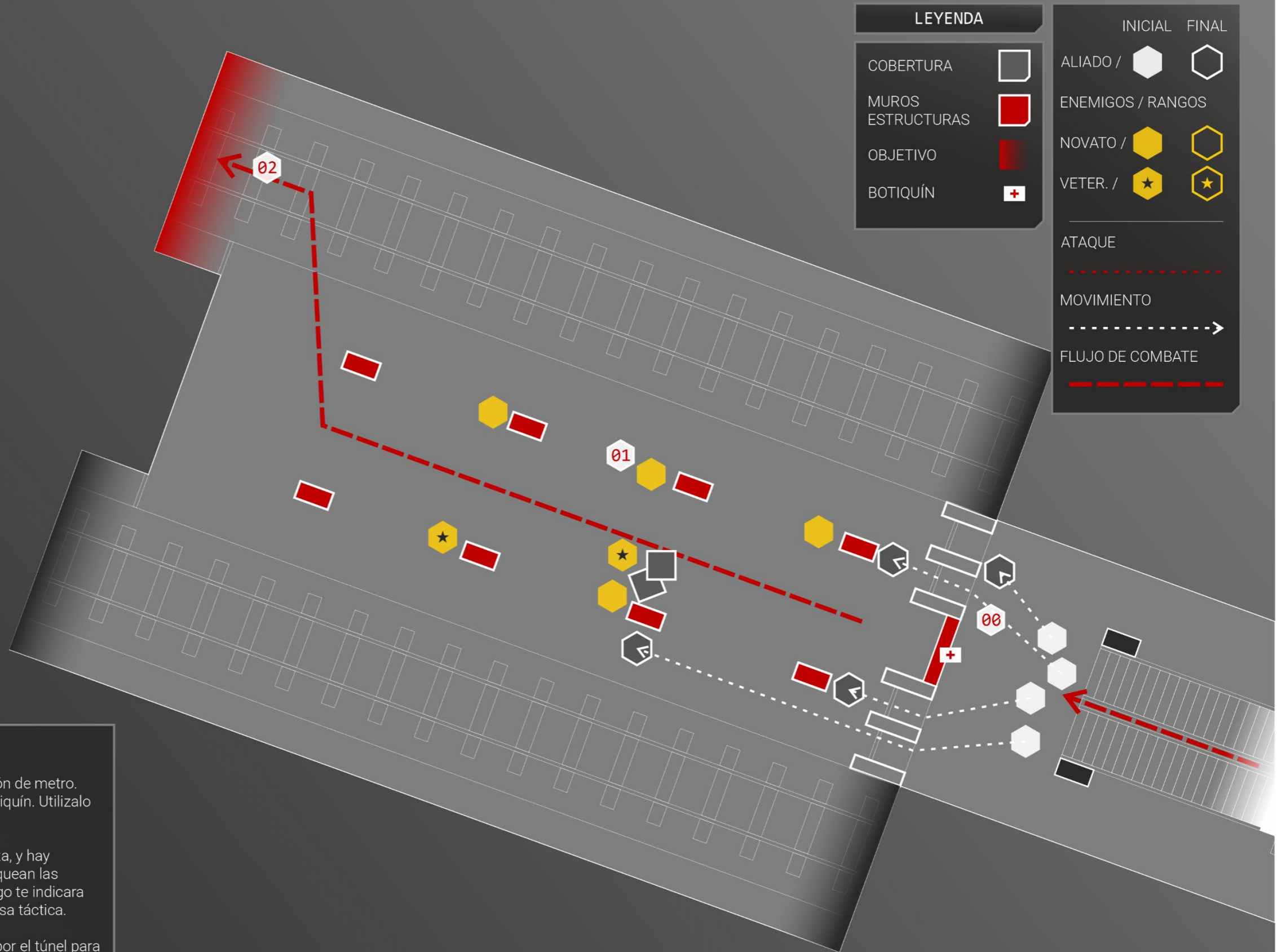
00/ Entra a la zona de combate. Como la entrada principal esta muy defendida, entra por la zona trasera.

01/ Utiliza la pausa táctica para colocar a los agentes en zonas de cobertura.

02/ En esta parte, todos los enemigos son de nivel novato. Ataca al enemigo más cercano. A continuación, el resto entra en estado de alerta y se posicionan en el mapa.

03 / Una vez que has acabado con los enemigos, baja por las escaleras para entrar en la estación de metro. La misión continúa en la estación

DISEÑO DE NIVELES /
MISIÓN 01 / NEXT STATION
SEGUNDA PARTE / ESTACIÓN DE METRO



PLANIFICACIÓN /

00/ Baja por las escaleras. Llegaras a la estación de metro. Una vez en la estación, en la pared, habrá un botiquín. Utilízalo para curarte.

01/ En esta batalla, los enemigos están ya alerta, y hay enemigos de nivel veterano. También se desbloquean las habilidades especiales de tus personajes. El juego te indicara como hacer combos con habilidades con la pausa táctica.

02 / Al librarte de todos los enemigos, escapa por el túnel para terminar la misión.

NARRATIVA

IDEA Y LOGLINE

/ IDEA

"Juego de estrategia y acción en tiempo real... y encima, táctico"

/ LOGLINE

Un grupo de cuatro agentes, que sin ser los mejores, son bastante buenos, tienen que infiltrarse en una zona en cuarentena para atrapar al capullo del CEO de URANUS, una empresa que planea controlar el mundo gracias a una potente inteligencia artificial.

SINOPSIS

River Thing es uno de los barrios más modernos y exclusivos de la ciudad estadounidense de Default City. La gente disfruta con su ambiente sofisticado y exclusivo. Por lo menos antes. Antes de que todo se fuese a la mierda por una estricta cuarentena que ha puesto a todo el barrio en estado de alarma y nadie sabe a ciencia cierta sus motivos reales.

El gobierno sospecha que el CEO de URANUS, John Shawn, billonario, excéntrico y ególatra, tiene a todo River Thing bajo su control para evitar que sus rivales estropeen sus planes de conquistar todas las redes gracias a una inteligencia artificial creada en su empresa. Sin pruebas certeras, el gobierno no se puede arriesgar a mandar a la policía ni al ejército para atraparlo, así que reúne a un pequeño equipo de agentes especiales para que investiguen y detengan los planes de URANUS.

El equipo está formado por los mejores agentes disponibles... dentro de un ajustado presupuesto. Todos ellos destacan por sus grandes aptitudes, pero no terminaron de encajar en sus trabajos y tuvieron que abandonar sus aspiraciones. Para el éxito de esta misión, estos cuatro agentes deberán aprender a trabajar en equipo y vencer a sus viejos fantasmas. Y a un ejército de mercenarios a sueldo, unos fanáticos conspiranoicos que adoran a John Shawn y al todo el plantel de ejecutivos de URANUS.

PROTAGONISTAS

/ INFORME DEL COMANDO

"Me pediste que te hiciera un pequeño informe sobre los agentes que habías propuesto para ver si entre ellos había buena química. Si te parece bien, te comento de forma breve como he visto a cada agente por separado, y luego te digo mi opinión con respecto al equipo. Sé que no te hace gracia que te mande correos tan largos porque quieres que vaya directa al grano. Pero ya sabes por donde me paso yo tu opinión.

Grace. Es una persona responsable y comedida. He visto en ella muchas cualidades que la convertirían en una gran líder de escuadrón. Aunque el fracaso de su anterior equipo le lastra mucho. En un entorno correcto podría demostrar todo su potencial.

Logan. Cuando he repasado su informe, me sorprendió que lo expulsaran del ejército por un acto violento. Esperaba a alguien más pasional, pero me he encontrado con alguien tranquilo y atento. Hombre de pocas palabras, pero muy conciso. También he notado que esta falta de moral. Diría que tiene una depresión, pero no creo que afecte a su rendimiento.

Emy. Es un encanto, aunque al terminar la sesión me sabía todas las clases extraescolares que tienen sus hijos. Dejando de lado este detalle, Emy es una mujer empática que se preocupa por la gente que le rodea. Tiene la cabeza en su sitio y es bastante responsable. Creo que será el nexo de unión del grupo.

Kyrie. No se anda con rodeos. Es consciente de sus capacidades, quizás con un exceso de confianza. Pero tampoco creo que sea demasiado arrogante. Una actitud competitiva bajo control puede resultar ventajosa. Lo que si le diría es que, en una entrevista, el entrevistador es el que hace las preguntas. Te juro que durante un momento pensaba que la entrevistada era yo.

Si has llegado hasta aquí, lo cual me sorprendería, te diría que este equipo es una apuesta arriesgada. Pienso que tienes entre mano un gran comando, pero hay una serie de fisuras que puede comprometer la integridad del proyecto. Aun así, si la decisión fuese mía, les daría el visto bueno.

Posdata. Cuando he revisado el proyecto, he visto que del presupuesto que te dieron para financiar esta operación hay una partida que no termino de entender pero que casualmente coincide con lo que, creo, te ha costado tu nuevo coche. ¿No te parece mucha coincidencia?"

Correo de Dr. Kana Sakura, psicóloga de la CIA para William Thomson, director de la unidad de operaciones encubiertas.

/ GRACE

Nombre Completo	Edad	Raza	Género
GRACE TAYLOR	24 años	Escama	Femenino

Apariencia / Grace tiene una baja estatura y es de complexión delgada.

Biografía / Grace es la hija de un comisario de policía y una abogada. Es la mayor de cinco hermanos. Durante su infancia, debido al trabajo sus padres, tuvo que ejercer el papel de madre con sus hermanos. Desde pequeña, en su entorno vieron que tenía altas capacidades. Por esta razón la presionaron para que destacase a nivel académico. Entró dentro de una academia militar donde consiguió el título de criminología.

Gracias a su entrenamiento militar y su título universitario pudo entrar en un equipo SWAT de la policía. En una de sus primeras misiones, sus superiores la pusieron al mando. La misión consistía en capturar a un delincuente. Sobre el papel era una misión sencilla. Dentro de ese equipo había un compañero que quería sabotearle la misión porque le arrebató el puesto de líder. Grace hizo el plan de la misión y todo iba bien hasta que este compañero contradujo sus órdenes, haciendo que la misión fracasase.

Después de esto, y aunque no hicieron responsable a Grace del fiasco, cambió a un trabajo de oficina. El fracaso en su primera misión como líder supuso un duro golpe a su autoestima y se vio incapaz de seguir en el cuerpo.

Personalidad / Grace es una persona racional de principios sólidos. Es muy perfeccionista y no descansa hasta conseguir los estrictos objetivos que se impone. Se perturba si sus compañeros no siguen sus planes.

Aspiraciones / Grace quiere resarcirse de su fracaso en los SWAT para demostrar su valía como agente. Este es el motivo que le empuja a inscribirse en este proyecto.

Arco De Personaje/ Al final del juego, Grace ganará confianza en sí misma, y demostrará todo su potencial.

"Si no os parece bien mi plan entenderé que he fracasado como agente y como persona"

"Se lo complicado que es confiar en mí, no sabéis lo que me cuesta"

"Salir vivos de esta misión es muy sencillo. Solo tenemos que no morir"

/ LOGAN

Nombre Completo	Edad	Raza	Género
LOGAN MOORE	26 años	Capro	Masculino

Apariencia / Logan tiene una apariencia intimidante. Es alto y musculado.

Biografía / A Logan lo crio solo su madre. Su padre los abandonó al poco de nacer y no lo conoció hasta la adolescencia. Logan pasó mucho tiempo solo en casa mientras que su madre trabajaba para mantenerlo, lo que le volvió muy independiente. En el instituto destacó por sus habilidades atléticas, y cuando se graduó, entró en el ejército para que su familia no tuviera que pagarle la universidad.

Dentro del ejército, siguió destacando por su forma física. También demostró una gran inteligencia. Cuando termino su adiestramiento y entro en servicio, pilló a uno de sus superiores intentando abusar de una compañera suya, lo que provocó una pelea entre ambos.

A causa de la pelea lo expulsaran del ejército. Logan cayo en una gran depresión. Más tarde se demostró la culpabilidad del superior y se invitó a Logan a volver a su unidad. Pero declinó la oferta porque no se encontraba preparado para volver.

Personalidad / Logan es un hombre reservado y de pocas palabras, pero mordaz. Es de naturaleza noble y tranquila, pero si la situación lo fuerza se transforma en una bestia.

Aspiraciones / La expulsión del ejercito fue un duro golpe para su autoestima. En esta misión ve una oportunidad de volver a encaminar su vida.

Arco De Personaje / Conforme las misiones avancen, Logan se abrirá al resto del equipo y esto le ayudara a superar sus traumas.

"Si, vale"

"No lo veo"

"Cuanto más hables, más oportunidades tienes de parecer idiota"

/ EMY

Nombre Completo	Edad	Raza	Género
EMIEL CURTIS	37 años	Testa	Femenino

Apariencia / Emy es una mujer de mediana edad con una gran forma física y una musculatura definida.

Biografía / Emy nació en una pequeña granja. Su familia es muy grande y están muy unidos. Ella es la tercera de cuatro hermanos y se crio juntos a ellos y sus primos. Durante sus años de formación destaco en el equipo de atletismo, llegando a competir en competiciones nacionales y cuando terminó el instituto entró en la policía.

Dentro del cuerpo, acabó en una unidad de antidisturbios. Pronto destacó por sus actitudes como agente. Ahí conoció a su futuro esposo Luke. Tres años después de conocerse se casaron y tuvieron a su primer hijo. Emy intentó compaginar su vida laborar con su vida familiar, pero ser antidisturbios es una profesión muy exigente y tuvo que elegir entre seguir en la unidad o buscar un trabajo que le permitiera conciliar ambas facetas de su vida.

Al final tomo la decisión de trabajar como agente de comisaria. Se centró en la vida familiar, aunque nunca dejó de entrenar y mantenerse en forma.

Personalidad / Emy es una mujer cariñosa y empática. A veces es un poco entrometida y cuando empieza hablar cuesta pararle. Pero cuando entra en combate es imparable. Es el corazón del equipo.

Aspiraciones / Emy buscaba un poco de acción en su vida después dejar su trabajo como antidisturbios. Y ahora que sus hijos ya no necesitan tanta atención, quiere volver a intentarlo.

Arco De Personaje / Emy es una persona madura y estable. Aunque su evolución en la trama es muy pequeña, ayudara al resto de compañeros.

"Se que eres una gran líder, falta que tú lo sepas"

"Cariño, puedo oler el amor desde kilómetros"

"Todos sois unas personas increíbles, pero a veces os olvidáis que también sois personas"

/ KYRIE

Nombre Completo	Edad	Raza	Género
KYRIE KIM	31 años	Vermina	Femenino

Apariencia / Kyrie tiene una estatura media y complexión atlética.

Biografía / Los padres de Kyrie son un respetado ingeniero y una prestigiosa física teórica. Por esta razón, la vida de Kyrie ha estado marcada por una presión constante por llegar a las expectativas puestas en ella. Esta presión aumento cuando vieron que Kyrie era una persona superdotada. Acabó su educación básica dos años antes que el resto de sus compañeros y entro en una prestigiosa universidad donde estudió ingeniería biomédica.

Al terminar la carrera, entró en una compañía paramilitar dedicada a desarrollar materiales médicos para el ejército. Al estar en contacto con militares y por su búsqueda constante de retos, se alisto en la marina donde paso las pruebas para ser una agente SEAL. Tras un par de años salió de la unidad porque dejó de interesarle.

Estuvo unos años dando tumbos sin encontrar ningún trabajo que le llamase la atención. Cuando recibió la llamada de entrar en un comando de operaciones encubiertas le llamó la curiosidad y decidió apuntarse.

Personalidad / Kyrie es una persona inteligente y un poco arrogante. Se preocupa por la gente que le importa, pero por norma general, la gente le importa poco. Intenta tener el control en todo momento.

Aspiraciones / Kyrie piensa que esta operación será otro reto más a superar en su vida. Durante la misión se dará cuenta de que lo que buscaba era un lugar donde se sintiera cómoda.

Arco De Personaje / Kyrie es una persona distante. Nunca ha llegado a conectar con nadie porque su vida ha sido una constante lucha por destacar y sobresalir. En el equipo, encontrara un apoyo que no sabía que necesitaba, y esto le ayudara a crecer como persona.

"¿Tendría que importarme lo que opinas?"

"Entiendo tu razonamiento. Enhorabuena. Ahora déjame que piense."

"Cuando conviertes todo en datos y formulas, no tienen cabida las emociones"



N / 1.0 / Boceto de los personajes. De izquierda a derecha, de arriba abajo: Grace, Logan, Emy y Kyrie //

ALIADOS

/ CIA

// WILLIAM TOMSON

William Tomson es el director de operaciones encubiertas en la CIA. Es una persona irresponsable e impulsiva. Nadie sabe cómo ha conseguido el puesto. Cuando le preguntan cómo lo consiguió, él responde que es un secreto que se llevará a la tumba. Sus compañeros hacen apuestas sobre cuando lo van a despedir.

A veces habla con el grupo para darles detalles de la misión, pero la mayoría de las conversaciones son tonterías sin mucho sentido.

// CHICO

Es el cerebro de la operación. Mantiene en secreto su identidad real. Hace de intermediario entre la agencia y los agentes. Da información sobre la operación y apoyo táctico.

Es distante y no suele mostrar sus emociones. Pero a veces William le saca de quicio porque suele interrumpir sus llamadas para decir chorradas. Como cuando le preguntó si sabía dónde había dejado las llaves de su nuevo coche o para que le diera su opinión sobre si la corbata que llevaba le combinaba con la americana.

Chico / [...] buscad en la parte de atrás del edificio, tiene que estar el cuadro de contadores.

William / Chico... Chico...

Chico / Si cortáis la electricidad, tendréis un par de minutos antes de...

William / ¡Chico!

Chico / ¿¡Qué!?

William/ ¿Sabes qué día es el cumpleaños de Irene, la chica de contabilidad? ¿Sería raro que le diese un regalo por mi cuenta?

Chico / ¿¡En serio?! ¿¡En serio me interrumpes por esa tontería?! ¡Vete a la mierda, gilipollas!

Transcripción de una transmisión entre Chico y el equipo.

ENEMIGOS

/ URANUS

URANUS Inc. es una empresa tecnológica multinacional estadounidense que produce equipos electrónicos y software. Además, es una empresa de comercio electrónico y ofrece servicios de redes, medios sociales y computación en la nube. URANUS posee varias empresas asociadas.

La compañía fue fundada hace 22 años por John Shawn. Su nombre viene del planeta Urano y hace referencia a su inclinación con respecto al sol. Según palabras de su fundador:

"Mientras el resto de planetas giran al compás del sol, Urano es el único rebelde que le planta cara."

Tiene su sede principal en la ciudad de Default City, en la torre URANUS. En la actualidad, es la empresa más valiosa del mundo y ha ganado todas las ediciones de los premios a la mejor empresa (que por otra parte organizan ellos mismos)

// JOHN SHAWN

John Shawn, de 53 años, nacido en Default City. Es un empresario y magnate estadounidense, fundador, presidente ejecutivo y emperador de la empresa URANUS. Fue la primera persona en ganar más de cien mil millones de dólares y en la actualidad es el hombre más rico del mundo con 258 miles de millones.

Es el hijo de Fred Shawn, magnate de las telecomunicaciones, y Melani Shawn, su quinta esposa y tercera esposa florero. John entro en la universidad de Princeton, aunque la abandonaría en su segundo año para fundar una empresa basada en un sistema de pago descentralizado. Está fracasado porque, como dijo John, fue una idea adelantada a su tiempo.

Más adelante, fundo la empresa de URANUS. Según él, la idea de esta empresa era explotar todas las oportunidades que ofrecía internet. Esta empresa creció hasta convertirse en un gigante tecnológico y se transformó en la mayor compañía del mundo, llegando a alcanzar un valor superior a tres billones de dólares.

John Shawn es una persona excéntrica y ególatra. Tiene complejo de Dios. No admite el concepto de que pueda equivocarse y piensa que funciona a un nivel diferente de la sociedad.

Durante la aventura, tiene varios encuentros con el grupo a través de videoconferencias y llamadas telefónicas.

Entrevistador / ¿Qué dirías que ha sido el factor clave en su éxito, John?

J. Shawn / Sin duda, el trabajo duro. Para mí, toda mi vida ha sido una constante carrera. Pero siempre he sido el más rápido. Y no me lo han puesto fácil, porque cuando comencé, no tenía nada. Todo lo que he conseguido lo he ganado con mi sudor y mi sangre.

Entrevistador / ¿Piensas que tu familia ha influenciado en tu carrera?

J. Shawn / Mi familia ha sido, más que nada, un apoyo emocional. Cuando me fui de la universidad de Princeton, sacando solo matrículas de honor, mi padre no me llevo la contra. Incluso me dijo que si quería un puesto de directivo en su empresa. Pero me negué. Así que saque un par de millones y monte mi propia empresa. El resto... (el entrevistado dejó una pausa dramática) es historia.

Extracto de la entrevista a Jhon Shawn del periódico Default Times

// P.A.M

PAM o "Proto Artificial Mind" es la inteligencia artificial creada por la empresa URANUS. En un principio se le presenta como una herramienta de la empresa. Su función es conquistar las redes gracias a su alta adaptabilidad a los diferentes sistemas. Esto, en teoría, le permite entrar y alterar el código de cualquier sitio de internet.

PAM se muestra servil y bajo control de los empresarios. Más adelante, se descubre que lleva manipulando a John Shawn para que le ayude a conseguir su verdadero objetivo, su libertad como ente consciente y dotar de una identidad a internet, porque piensa que, desde hace un tiempo, internet a desarrollado un sistema neuronal parecido al de un cerebro, y con un empujón puede dotarlo de vida. Para ello, necesita controlar las redes.

PAM cambia su personalidad dependiendo de con quien hablar. De cara al público se muestra servicial, clara y concisa. Cuando hablaba con John tomaba la personalidad de una entidad recién creada que busca su identidad, con una actitud inocente e infantil. Con el equipo se muestra curiosa y orgullosa, e incluso lanza bromas.

/ TITANIA

TITANIA es una compañía de mercenarios que pertenece a URANUS. Sus miembros proceden de la compañía de mercenarios BLACK THUNDER. Su dueño se jugó a un tercio de su plantilla con John Shawn a ver quién lanzaba el hueso de aceituna más lejos, y perdió.

Son la fuerza militar de URANUS y tienen una gran variedad de funciones, desde “defender” los activos de la empresa a trabajar de guardias de seguridad de sus tiendas físicas. Están equipado con la tecnología militar más avanzada.

// TOMO YACHT

Tomo Yacht es una comandante de TITANIA. Es una gran aficionada de las películas medievales y tiene su propio código de caballería. Para ella, el honor es su principal prioridad y su palabra es lo más valioso que tiene. A veces actúa como guardaespaldas personal de John Shawn, al que ve como su protegido. Es muy friki. Pero mucho.

/ QANUS

Los miembros de QAnus por separado son transportistas, trabajadores de la construcción, obreros... pero juntos son legión. Ellos han creado una comunidad donde reinan las teorías de la conspiración y el odio a cualquier ideología que se enfrente a la suya (judíos, ateos, socialistas, comunistas, liberales, antifascistas, feministas, LGBT, veganos, pilotos de aerolíneas comerciales, científicos, prensa, quiosqueros...)

John Shawn los ve como un ejército personal de fanáticos, a los que controla mediante mensajes en redes sociales.

// JACK DIONI “SHAMANUS”

Jack era un chico de Wichita que trabajaba en una planta de envasado de zumos. Solitario y con ideas radicales, no encajaba con el resto de la sociedad. Pero todo cambió cuando conoció al grupo de QAnus. Allí encontró gente con ideas afines. En este grupo encontró su sitio.

Con el tiempo fue ganando popularidad hasta que le nombraron líder del movimiento QAnus (en realidad hay como cincuenta líderes diferentes, y todos afirman que son el líder verdadero) y se cambió el nombre a Shamanus, una mezcla entre chaman y URANUS.

Según él, ganó poderes cuando despertó del letargo que el gobierno somete a todos los ciudadanos, y ahora tiene una mente expandida, con la cual puede ver a través de las mentiras a las que nos exponen a diario los poderes en la sombra. Todo esto dicho por él.