

Escuela Politécnica Nacional

Nombre: Israel Josafat Matute Moncada

Curso: GR1SW

Materia: Desarrollo de Juegos Interactivos

Tema: Análisis de las mecánicas de un juego que ya exista

Juego: JoJo's Bizarre Adventure: All-Star Battle

Análisis de Mecánicas de juego

JoJo's Bizarre Adventure: All-Star Battle es un juego de acción y combate con los personajes de la franquicia de anime JoJo's Bizarre Adventure. En el presente trabajo se hace un breve análisis de las mecánicas del juego.

Sistema de movimiento y ataque: El sistema de combate y de movimiento en general se lleva en un plano 2.5D. Es decir, un plano bidimensional con entornos tridimensionales en ataques especiales. Todos los personajes cuentan con ataques individuales con la posibilidad de extender sus ataques mediante combos de ataque avanzados. El jugador puede realizar movimientos de ataque o de defensa según lo requiera en una pelea.



A partir del tipo de personaje, los combos o ataques especiales difieren según lo explicado a continuación:

Stand Users: La mayoría de los personajes caen en esta categoría. En este tipo de usuarios el personaje posee un stand o un personaje auxiliar el cual realiza ataques individuales, combos, ataques a distancia o combinaciones.



Hamon Users: Los personajes que utilizan Hamon realizan ataques de energía que pueden cargar para infligir más daño o realizar combos especiales. El Hamon se utiliza para potenciar ataques y desintegrar vampiros o seres oscuros.

Vampiros y Pillar Men: Estos personajes tienen habilidades regenerativas y ataques basados en el vampirismo o la absorción de energía de sus enemigos. Pueden ser más resistentes, pero también tienen debilidades específicas (como la luz del sol).



Mounted Characters: Algunos personajes pueden luchar montados en caballos acorde a la historia original. Esto cambia su estilo de combate y les permite realizar ataques especiales basados en la movilidad.

Heart Heat Gauge: El juego introduce una mecánica de medidor de energía llamada Heart Heat Gauge, que se llena a medida que los jugadores realizan ataques y combos



Escenarios: Los escenarios no son elementos estáticos y se convierten en elementos interactivos que pueden ofrecer ayudas especiales en el momento de la pelea.



Modo de Juego: El modo de juego se puede desarrollar en combates individuales especificados por el usuario en un modo vs, en un modo historia, simulando la historia de la serie original o en un modo campaña. [1]

Referencias

- [1] Jojo´s Bizarre Adventure: all-Star Battle R Wiki, «System Mechanics,» [En línea]. Available: https://asbr.fandom.com/wiki/System_Mechanics.