



Teapot Team

## **PUNTOS FUERTES**

El juego está ambientado en la cultura asiática, tomando elementos del budismo y la cultura japonesa, entre otros.

Nuestra protagonista viajará entre los mundos y se reencarnará en diferentes razas.

La historia atrapara al jugador al contarse de forma misteriosa, a través de los recuerdos de Sam.

El combate será divertido, ya que será rápido y fluido. También será muy variado gracias a la Espada Abanico.

Nuestra protagonista irá adquiriendo habilidades para que el jugador no pierda el interés.

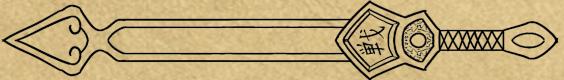
El juego será un reto ya que tendremos una cantidad de vida limitada (flores de loto) y estaremos en peligro constante.

# RESUMEN HISTORIA

- Sam despierta sin recuerdos. Conoce a Brudah.
- Se enfrenta a la Yakuza para conseguir la Piedra Chintamani.
- Recupera un recuerdo, muere y se reencarna.
- Aparece en el mundo de los espíritus y conoce a A'Dhub.
- Derrota a las guardianas de otra Piedra Chintamani.
- Recupera un recuerdo, muere y se reencarna.
- Aparece en el mundo de los Dioses y recupera todos sus recuerdos.
- Pelea contra Buda, el dios que le hizo perder los recuerdos.
- Destierras o perdonas a Buda.
- El pasado de Sam.



# SAM



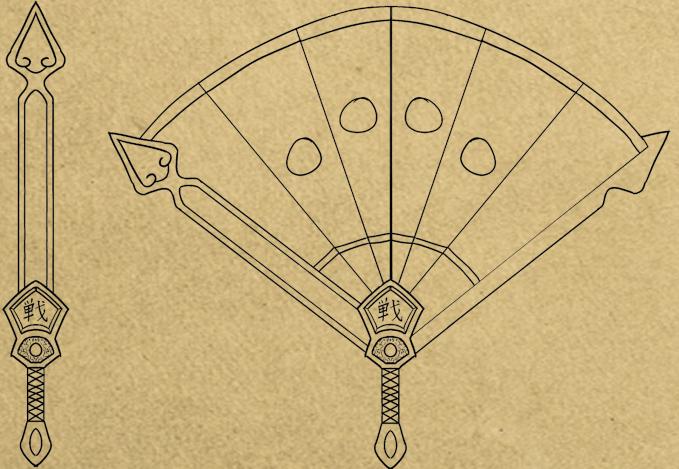
- **Edad:** Desconocida. Aparenta 18.
- **Profesión:** Diosa desterrada.
- **Accesorios:** Espada Abanico, Campana.
- **Físico:** Pelo oscuro, delgada pero fuerte, cara tatuada.
- **Vestimenta:** Ropa de monje/ sacerdotisa.
- **Motivaciones:** Recuperar sus recuerdos.
- **Historia:** Sam era la diosa más importante del Samsara, pero empezó a intervenir en los conflictos humanos y a matar a los cobardes. Al ver eso Buda se volvió en su contra y consiguió derrotarla. Como castigo hizo que perdiera su poder y su memorias, convirtiéndola en humana.



# MODELO: SAM



## Espada Abanico



## Campana



Un Espadón perteneciente a Sam. Se puede transformar en un abanico para manipular el viento con mayor facilidad.

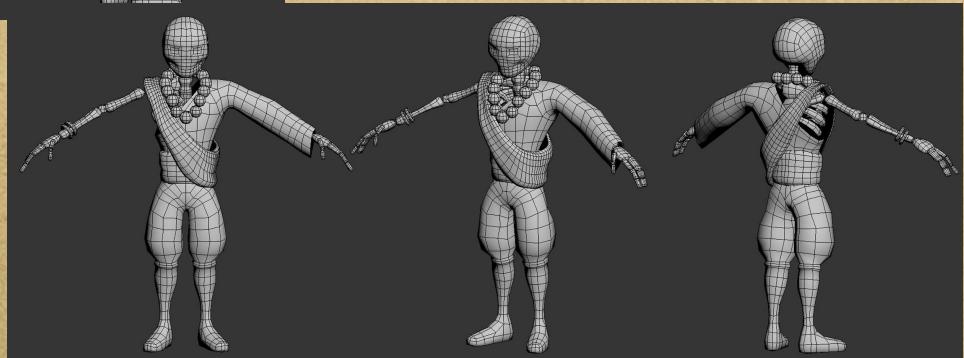
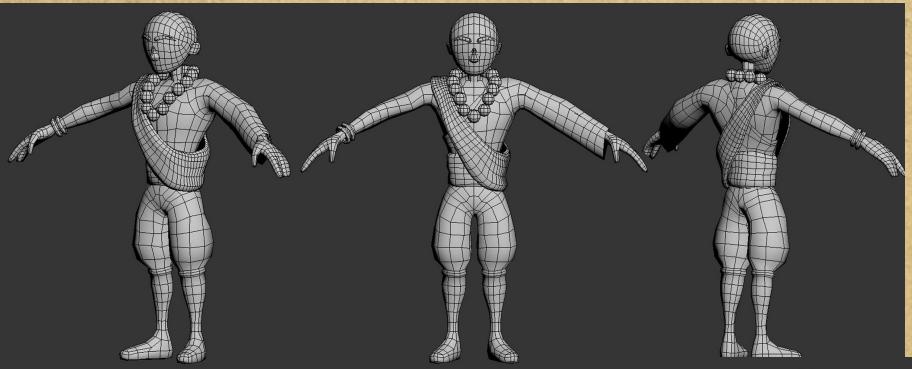
Campana de mano que irradia energía sagrada. Al hacerla sonar su portador se recuperara de sus heridas.

# CHARACTER : BUDA

- **Nombres:** Brudah, A'Dhub y Buda
- **Edad:** Desconocida. Aparenta 30.
- **Profesión:** Dios Supremo.
- **Accesorios:** Sombrero y Bastón.
- **Físico:** Calvo, delgado pero fuerte, lleva la cara tatuada.
- **Vestimenta:** Ropa de monje.
- **Motivaciones:** Vigilar el progreso de Sam y hacer de Sam una diosa menos violenta.
- **Historia:** Es el dios que derrotó a Sam en el pasado y la castigó. Los dos se han ido derrotando entre ellos durante muchos siglos. Guiará el viaje de Sam entre los mundos.



# MODELO: BRUDAH/A'DHUB

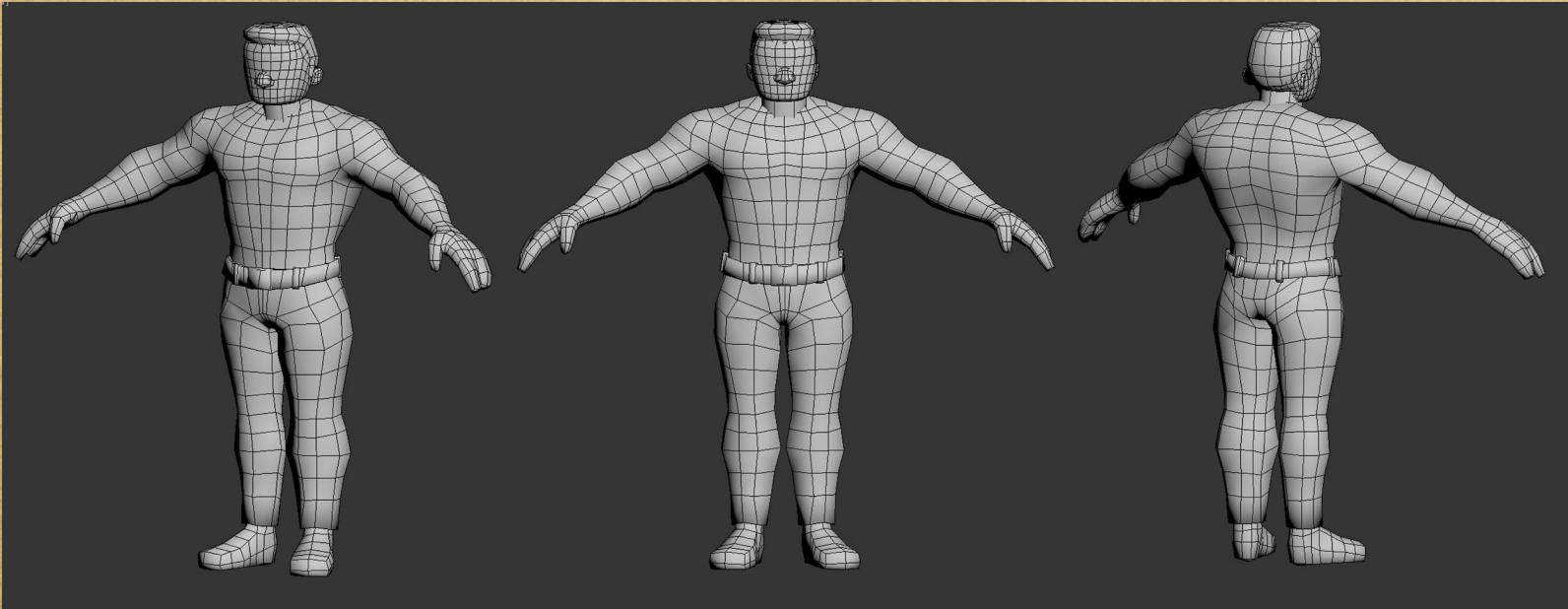


# CHARACTER : KOICHI YAMAGUCHI

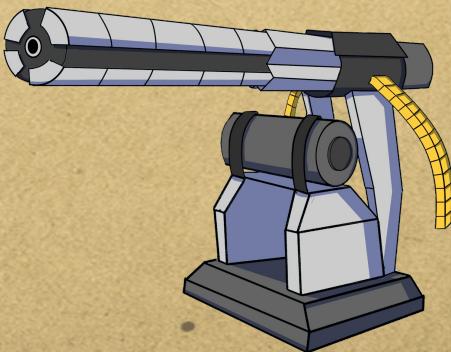
- **Edad:** 40 y tantos
- **Profesión:** Líder de la Yakuza
- **Accesorios:** Lleva unos puños americanos.
- **Físico:** Es corpulento con los músculos bien definidos.
- **Vestimenta:** Cuando lo vemos por primera vez va con traje. Cuando combatimos contra él solo lleva pantalones de traje y zapatos.
- **Motivaciones:** Ganar dinero y crear un imperio del crimen organizado.
- **Historia:** Gobernante desde las sombras de la ciudad, su especialidad es el tráfico de reliquias, por eso cuando oye de la existencia de la piedra Chintamani manda a sus secuaces a robarla.



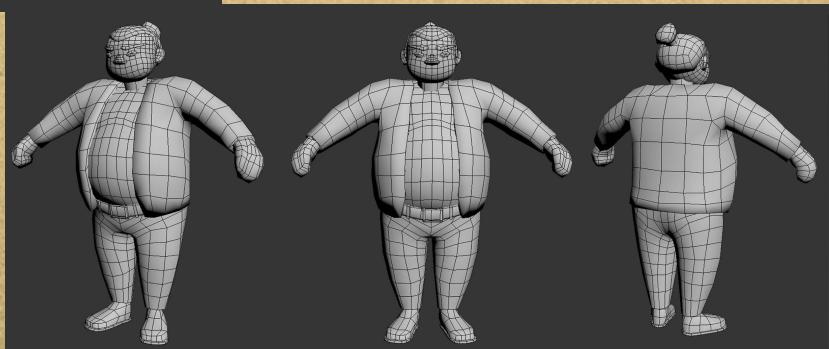
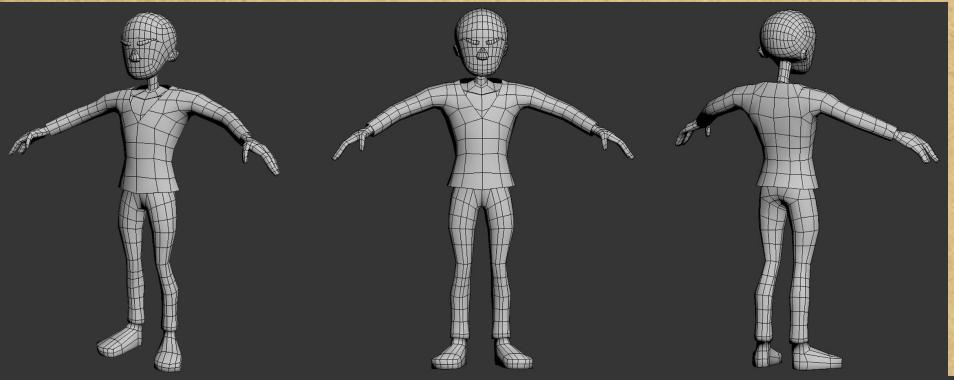
# **MODELO: KOICHI YAMAGUCHI**



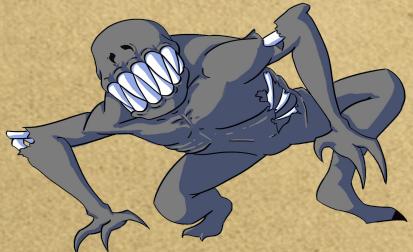
# YAKUZA



# MODELO: YAKUZA



# CONCEPTS: ESPÍRITU

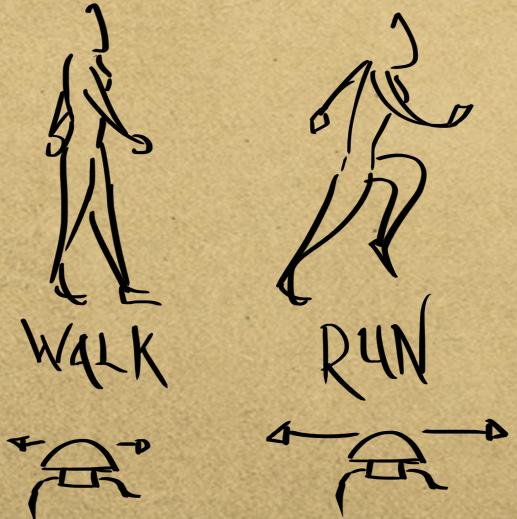


# MECÁNICAS

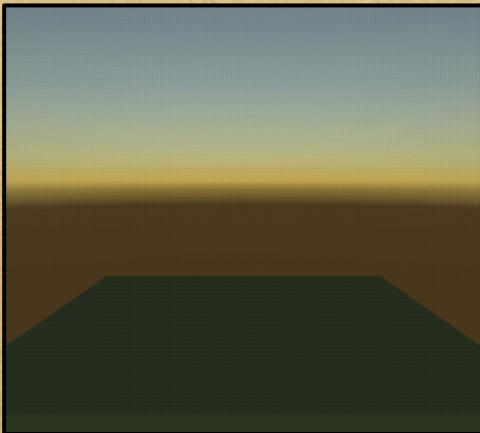
**Movimiento:** Sam podrá moverse hacia la izquierda y la derecha.

**Correr:** Según cómo nos movamos el joystick irá caminando o corriendo.

En el caso de jugar con teclado hay que pulsar Shift.



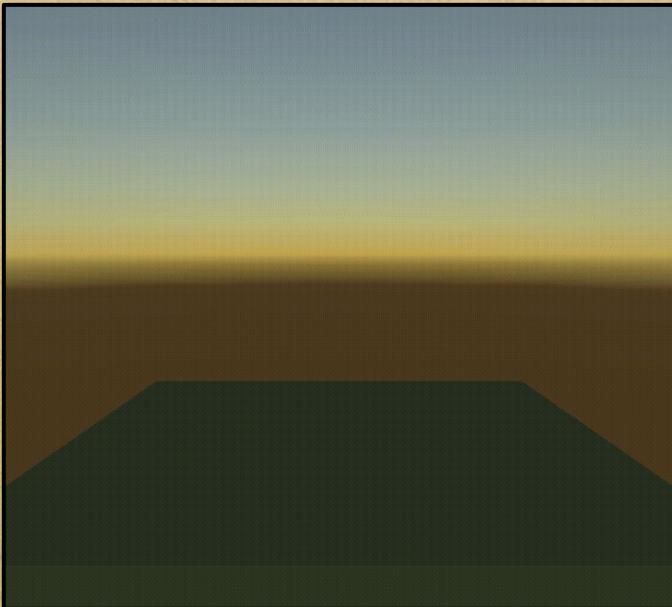
**Salto y Doble Salto:** Pulsando el botón correspondiente saltaremos (2m). Mientras estemos en el aire podremos volver a saltar(si hemos desbloqueado el doble salto) para llegar un metro más alto. El doble salto se desbloquea al empezar el Mundo de los Espectros.



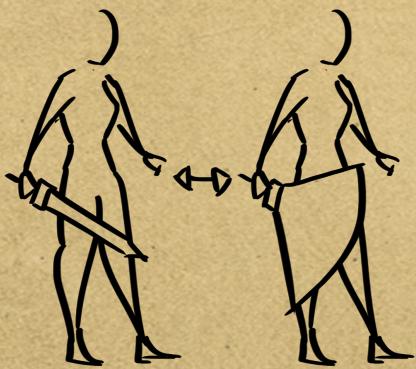
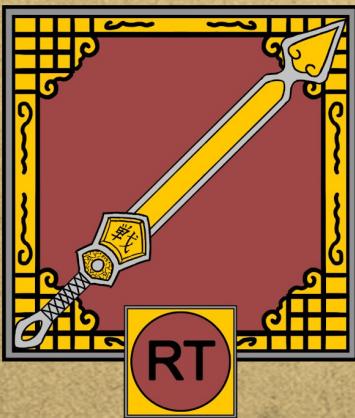
**Curación:** Al pulsar el botón correspondiente Sam se quedara quieta en un sitio, se curara dos de vida (si llega a la vida máxima no curará más).



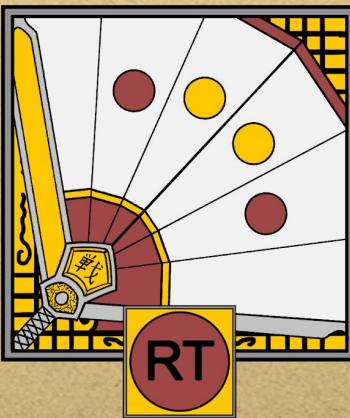
O  
HEAL



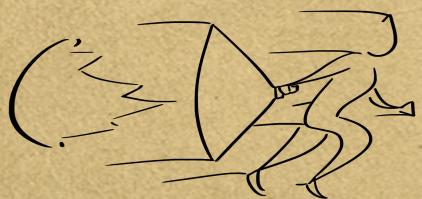
**Cambio del Modo de Arma:** Al pulsar el botón correspondiente abres o cierras el Abanico. Eso activa una animación. Durante esta animación no se puede atacar ni defender.



WEAPON  
R2



**Embestida:** Al pulsar el botón correspondiente Sam saldrá propulsada hacia donde estemos mirando (si hemos desbloqueado la Embestida).



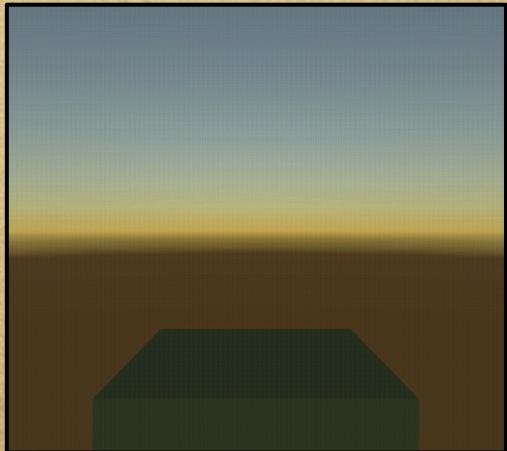
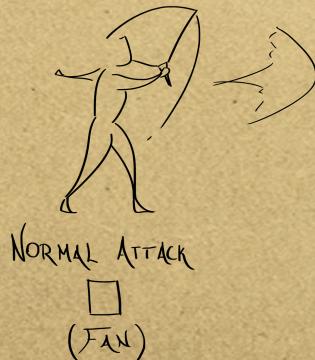
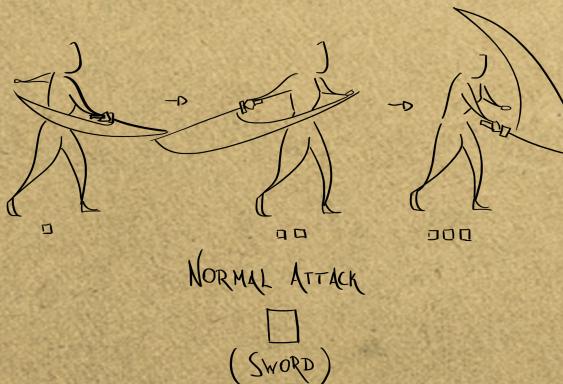
DASH  
RL  
(FAN)



DASH  
RL  
(SWORD)

**Ataque Normal:** Según el modo de arma que tengamos activo el ataque realizará una acción o otra.

- En el modo Espada lanzará un tajo rápido hacia la dirección a la que estés mirando.
- En el modo Abanico lanzará una pequeña rafaga de aire hacia la dirección a la que estés mirando. Esta rafaga empujará a los enemigos.



**Ataque Fuerte:** Según el modo de arma que tengamos activo el ataque realizará una acción o otra.

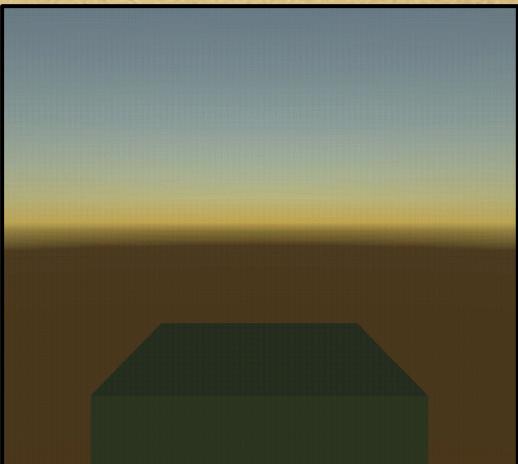
- En el modo Espada lanzará un tajo lento hacia la dirección a la que estés mirando.
- En el modo Abanico lanzará una gran rafaga de aire hacia la dirección a la que estés mirando. Esta rafaga empujará a los enemigos. El golpe tarda un poco en cargarse.



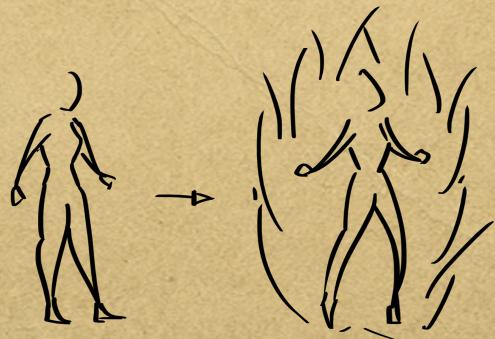
STRONG ATTACK  
△  
(SWORD)



STRONG ATTACK  
△  
(FAN)



**Modo Deva:** El modo Deva hace que hagamos más daño y se carga golpeando enemigos. Se carga totalmente al golpear 20 veces sin recibir daño. Si recibes daño el contador vuelve a 0. Una vez cargado, puedes activarlo cuando quieras y no lo perderás si te golpean.



DEVA MODE  
L2

# EVOLUCIÓN FASE 1

- Modelado Personajes.
- Modelado de Props.
- UVS y texturizar.
- Menú funcional de inicio en Unity.
- Menú de opciones con resolución, gráficos y volumen.
- Programación de las mecánicas básicas del personaje.
- Programación enemigos yakuza.
- Implementación de controles con mando de PS4 y teclado.
- Creación de Sistemas de Partículas.
- Elementos provisionales de interfaz
- Implementar sonidos