El camino del Samurái.

El jugador se moverá en un mapa en 2 dimensiones. Su objetivo será llegar la guarida del hombre que destruyó su aldea y tomar la decisión de matarlo o huir con su hija maltratada (la hija odia al padre, se irá sin oponer resistencia y es muy atractiva). Para ello deberá moverse por el mapa, conseguir objetos, estadísticas, derrotar enemigos y resolver puzles. El jugador tendrá estadísticas variables y podrá morir, usar habilidades a cambio de energía, etc…

**Protagonista**

**Nombre:** A elección del jugador.

**Inventario:** Puede mirar en cualquier momento su inventario, usar objetos y consumibles.

**Historia:** Su aldea acaba de ser brutalmente arrasada y quiere vengarse.

**Estadísticas del jugador**

**Vida:** Si llega a 0 muere y tiene que volver a empezar el juego. Puede aumentar su vida máxima con kimonos y restaurarla bebiendo comiendo sushi.

**Maná:** Le permite realizar un ataque especial. Puede elegir entre robar vida, quemar al enemigo o congelarlo. Se restaura bebiendo sake. Se aumenta el máximo con bandanas.

**Ataque básico:** Depende del arma que coja.

**Ataque mágico:** Depende de la cantidad de maná usada.

**Objetos**

**Kimonos:** Aumentan vida máxima.

**Sushi:** Restauran vida.

**Bandanas:** Aumentan mana máximo.

**Sake:** Restauran maná.

**Armas:** Dan más daño de ataque básico.

**Mecánicas de juego**

Combate por turnos y resolución de puzles.

**Objetivo**

Derrotar a dos jefes y resolver un puzle para conseguir tres piezas que permitirán al jugador entrar a la guardia del hombre que destruyó su aldea.

**Aldea destruida**

**Katana:** al lado del cuerpo de su madre (que ha sido violada)

**Kimono:** Puesto en el cuerpo de su padre, al que han cortado los brazos y clavado la espada varias veces. El jugador tiene la opción de expresar una de tres reacciones que no afectarán para nada el transcurso del juego. Al jugador se le dará la opción de coger su primer kimono, el **kimono ensangrentado**

**Bar:** Encontrará 1 sushi y 1 sake.

**Soldado moribundo:** le explicará cómo fue la invasión

**Casa del viejo loco:** encontrará la localización del **viejo loco**. Necesitas la **llave de la casa del viejo loco.** Dentro encuentras**:** **foto de familia del viejo loco** y **bandana blanca.**

**Plaza:** Narración de la desolación.

**Bosque**

**Casa abandonada:** Hay un cofre que puede ser abierto con una llave. En el cofre hay 2 sushi y la **katana de mango blanco**

**Borrachos:** Hay unos borrachos que guardan un cofre robado de tu familia. Puedes optar si pelear con ellos, y si lo haces podrás abrirlo con una llave. En el cofre hay 3 de sake.

**Mercenarios 1:** Si te los encuentras has de pelear. Al vencerlos caerá un cofre que puede ser abierto con una llave. En el cofre esta la **Bandana Azul**, gracias a la cual podremos usar el ataque “congelar” (antes lo tenias también, pero no el suficiente maná máximo para hacerlo).

**Mercenarios 2:** Si te los encuentras has de pelear. Al vencerlos caerá un cofre que puede ser abierto con una llave. En el cofre hay una **bola de pinchos** necesaria para romper la puerta la estatua misteriosa.

**Estatua misteriosa:** Primero hay que romperla con la **bola de pinchos**. Suelta un cofre que a cambio de una llave da un **kimono sucio**. La **bola de pinchos** se rompe tras usarla aquí.

**Viejo loco:** Nos enseñará a usar el maná si tenemos la **Katana**, el **Kimono** y la **foto de familia del viejo loco**

**Mapa:** Nos indica donde están los jefes, el puzle y el viejo loco, así como las murallas.

**Campo (Solo podemos ir si tenemos Kimono, Katana y poderes)**

**Señor pintor:** Nos mandará pintar la muralla del Jefe 1 y nos dará el **pincel**. Cuando terminemos nos dejará ir a por él y nos dará 3 sushis.

**Referencia a Street Fighter:** Encontraremos un hombre que lleva un karategui con las mangas rasgadas y una bandana roja. Nos explica que está intentando lanzar una bola de Fuego, y que no recuerda como se hace. Nos da tres opciones:

1. Agacharse, dar una voltereta hacia delante, avanzar y dar un puñetazo

2. Avanzar, agacharse, dar una voltereta hacia delante y dar un puñetazo

3. Agacharse, dar una voltereta hacia atrás, caminar hacia atrás y dar una patada

Si escogemos la 1, nos da la **bandana roja** y nos enseña a romper **tablas de madera con la mano.**

Si no, nos hace el ataque del cual hayamos dicho el input y roba 1 sushi. Si no tenemos sushi, roba 1 sake. Si no tenemos nada, se va sin hacernos nada.

**Casa cerrada con planchas de madera:** Si podemos **romper tablas de madera con la mano**, entramos y hay 2 sake, 1 sushi y 1 llave.

**Mercenarios 3:** Si te los encuentras has de pelear. Al vencerlos caerá un cofre que puede ser abierto con una llave. En el cofre hay 4 sake y 1 sushi.

**El rio:** Narra la historia de cuando el jugador iba con sus padres al rio cuando era pequeño.

**Jefe 1**

**Guardias 1:** Si te los encuentras has de pelear. Al vencerlos recibirás 2 **sushis** y 1 **sake**

**Guardias 2:** Si te los encuentras has de pelear. Al vencerlos recibirás 1 sake y la **bandana gris.**

**El diablo del palo amarillo:** Dará una cabeza de panda, la posibilidad de hacer el puzle (**huevo de gallina**) y tres llaves.

**Montaña nevada**

**Puzle:** El jugador encuentra un fantasma y si tiene el **huevo de gallina** le dice que deberá encender una **vela** y recorrer un camino que se le habrá explicado (recorrer la frontera del campo y el bosque por el bosque). Cuando acabe se le dará una cabeza de panda, la posibilidad de ir al Jefe 2 y el **poder de robar vida**.

**Referencia a Star Wars:** Encuentras a Lucas Skyway en una cueva atrapado. Si le ayudas tendrás que enfrentarte a un yeti y recibirás el **kimono limpio** que te permite huir de cualquier pelea.

Si no le ayudas, Lucas será devorado por el Yeti.

**Casa del leñador de la montaña:** Te invitará a su casa y tratará de matarte porque piensa que eres un mercenario. Lo evitarás y deberás decidir si matarle o no.

Si no le matas te cederá su **perro**, que te ayudará en las peleas hasta que muera.

Si le matas, obtendrás el **hacha**, con la que podrás talar el árbol de la montaña, que oculta una caja con 2 sushi.

**Árbol grande:** Si lo talas con el **hacha** te dará una caja con 2 sushi.

**Jefe 2**

**Guardias 3:** Si te los encuentras has de pelear. Al vencerlos recibirás 1 sushi y 2 sake

**Guardias 4:** Si te los encuentras has de pelear. Al vencerlos soltarán un cofre que podrás abrir con una llave. En el cofre habrá un **kimono de combate.**

**Viuda escarlata:** Dará una cabeza de panda y la **katana de filo infinito**.

Jefe final

**Puerta Final:** Si el jugador tiene las 3 **cabezas de panda** puede pasar a la batalla final y escoger si enfrentarse a **Iruka Donov**, el hombre que destruyó su aldea o salvar a su hija luchando contra el que está a punto de ejecutarla. Al jugador se le recuerda todo lo que ha hecho Iruka Donov y se ven los pechos de su madre disecados en la pared. La mano de tu padre es el picaporte con el que debes abrir la puerta a su habitación.

**Combate**

**Descripción:**

El combate es por turnos. El jugador decide a que enemigo atacar y luego todos los enemigos le atacan a él. El jugador puede escoger si hacer un conjuro o atacar con la katana. Los ataques de conjuro hacen más daño y dejan a los enemigos en estados especiales.

**Vida:**

El **kimono ensangrentado** da 100 de vida máxima.

El **kimono sucio** da 200 de vida máxima y te cura 50 al cogerlo.

El **kimono limpio** da 300 de vida máxima y te cura 50 al cogerlo.

El **kimono de combate** da 400 de vida máxima y te cura 50 al cogerlo.

Los **sushis** siempre curan 50.

**Mana**

La **bandana blanca** da 10 mana máximo

La **bandana azul** da 25 mana máximo

La **bandana gris** da 40 mana máximo

La **bandana roja** da 55 mana máximo

El **conjuro de fuego** cuesta 5 mana. Tiene un daño inicial fijo de 15 y deja un DOT permanente de 5 por turno.

El **conjuro de hielo** cuesta 20 mana. Tiene un daño inicial fijo de 30 y paraliza al enemigo durante 2 turnos. Solo puede usarse una vez por combate

El **conjuro de robar vida** cuesta 10 mana. Tiene un daño fijo de 20 y cura 40 de vida.

Los **sakes** siempre restauran 10 mana.

**Daño:**

La katana oxidada da un margen de daño de 10 a 30.

La katana de mango blanco da un margen de daño de 20 a 40.

La katana de filo infinito tiene un daño fijo de 40 por golpe.

**Enemigos:**

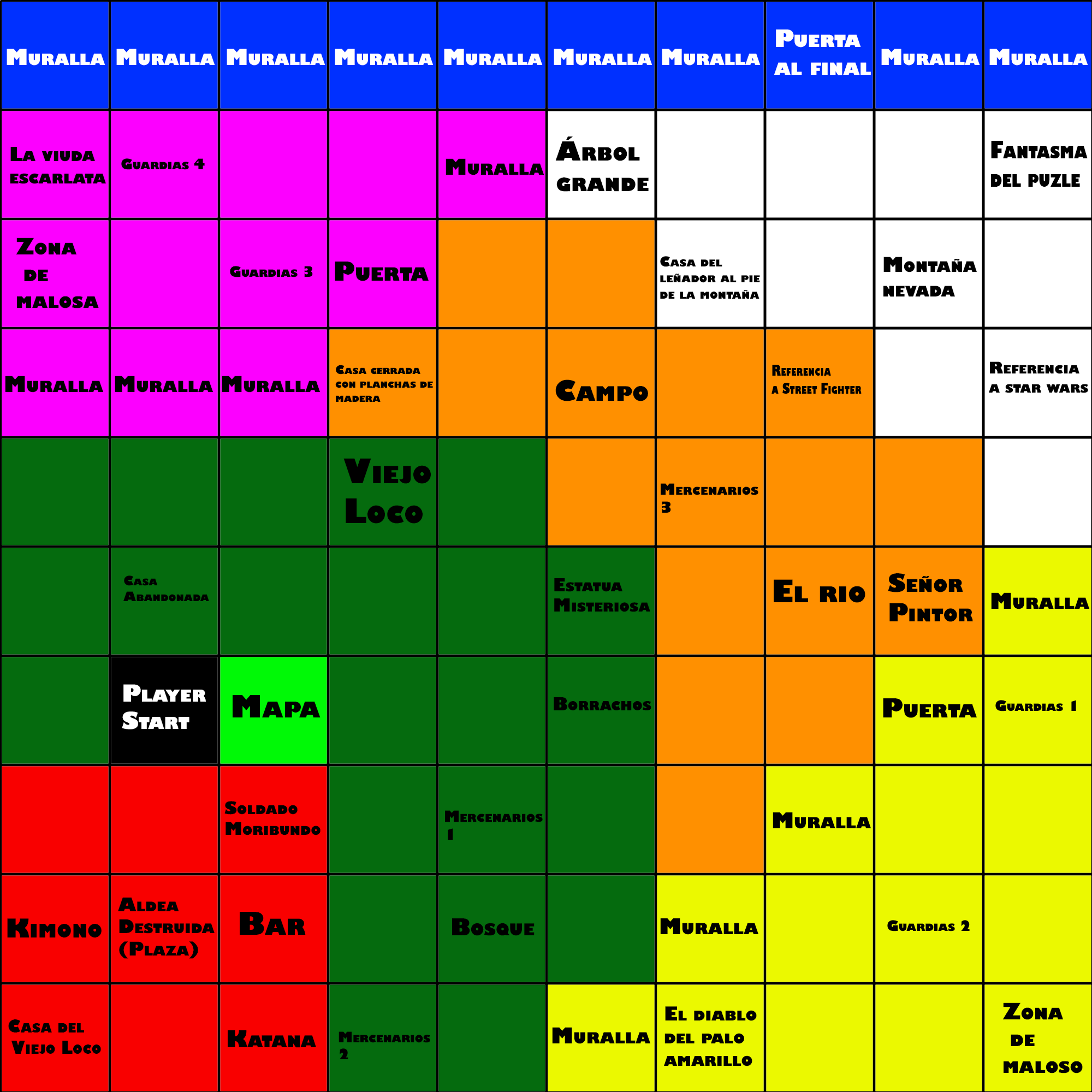
**Borrachos:** Son 3. Tienen 30 de vida cada uno y pegan de 10-0.

**Mercenarios 1:** Son 2. Tienen 50 de vida y pegan de 20-0.

**Mercenarios 2:** Son 4. Tienen 30 de vida cada uno y pegan de 7-0.

**­­**

**Mapa**

****