

# Gothic Souls

## Explicación de la idea:

Mi idea principal es recrear el juego llamado Dark Souls, para ello me he basado en el mismo para las mecánicas, escenario etc.

He intentado recrear lo mas fielmente posible este título con el motor de Unity y con los conocimientos adquiridos en el curso.

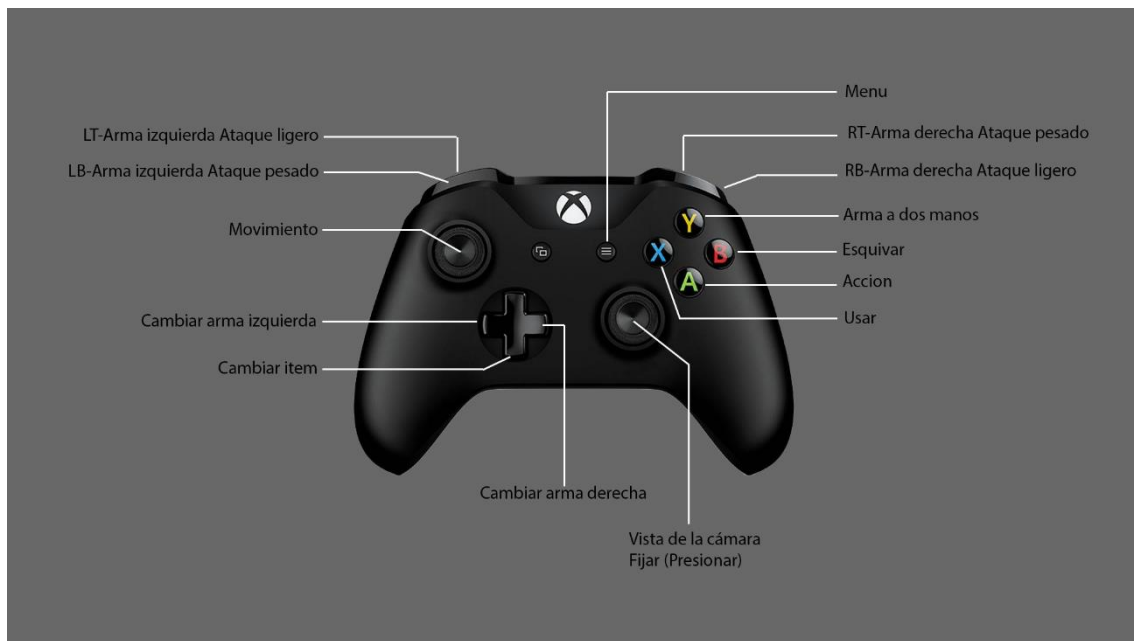
El nombre de mi juego es Gothic Souls, Souls es porque es una clara inspiración del juego Dark Souls, y Gothic es por el estilo del mapa que es un estilo gótico.

A continuación, muestro una imagen del menú del juego.



El botón de continue está deshabilitado porque en un futuro se podrá guardar y empezar por donde se quedó.

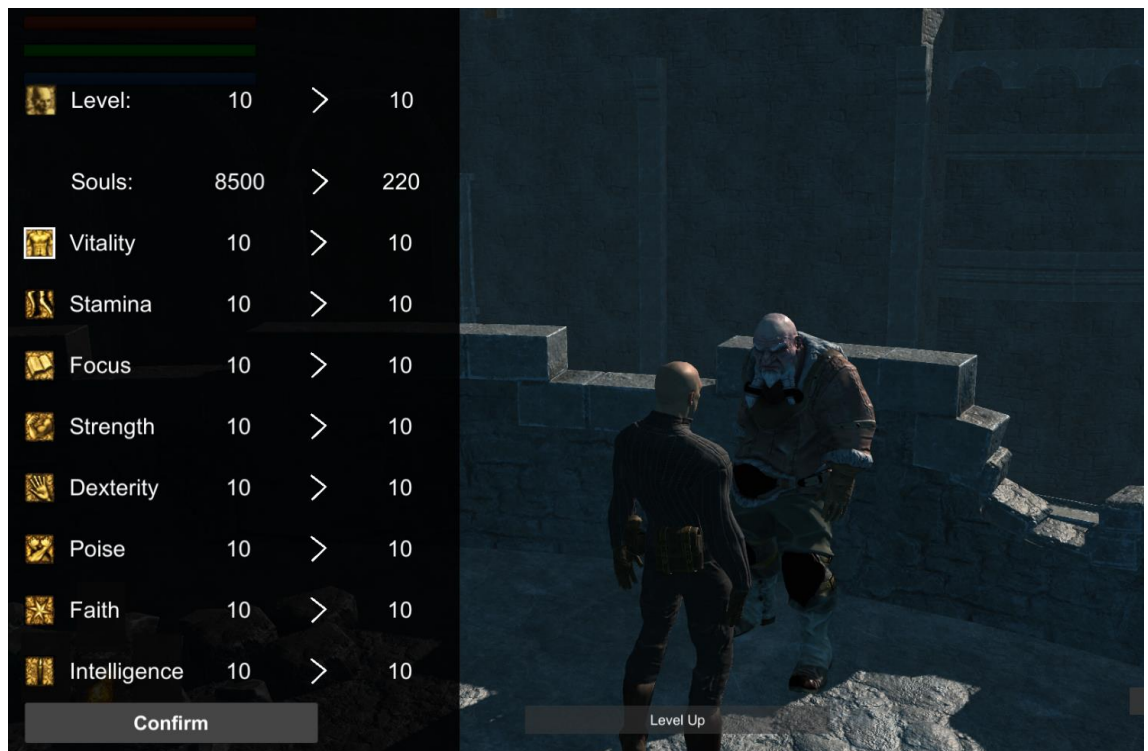
## Controles:



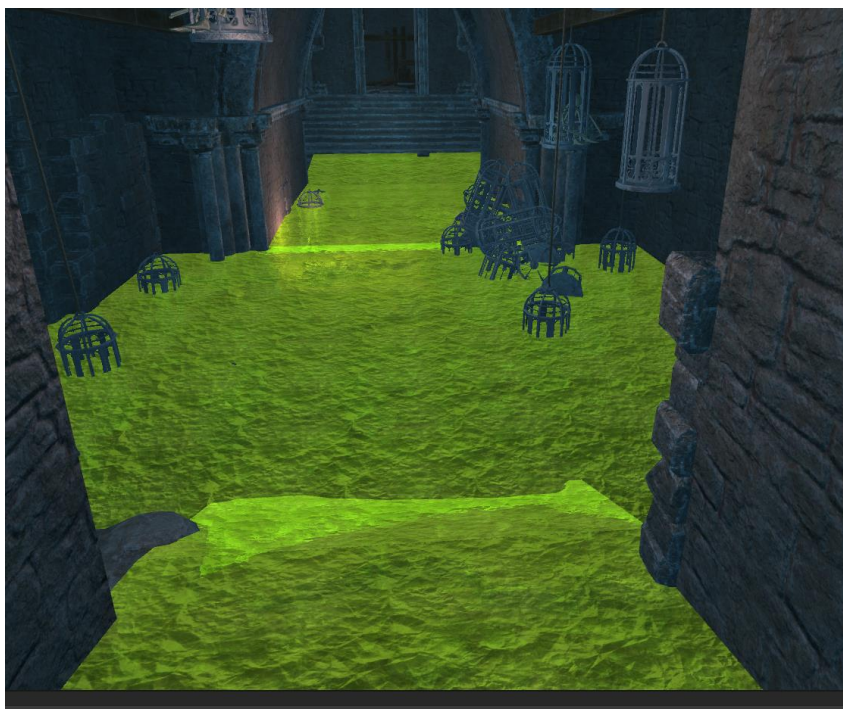
Se adjunta imagen con los controles, se puede jugar con teclado, pero se recomienda ampliamente jugarlo con mando.

## Gameplay:

- El jugador es un guerrero con habilidades de magia y piromancia. Para sus habilidades de guerrero dispone de un escudo y varias espadas que el jugador deberá encontrar por el mapa.
- El jugador puede rodar hacia delante y hacia atrás para esquivar los ataques de los enemigos.
- El jugador puede hacer una mecánica llamada Parry (famosa y muy usada y útil en Dark Souls), que consta de pulsar LT (teniendo un escudo en la mano izquierda) en el momento justo cuando un enemigo lanza un ataque sobre el jugador, en este momento el enemigo entrará en una especie de atontamiento que el jugador acercándose de frente puede aprovechar para pulsar RB y hacer un ataque crítico.
- Otra mecánica famosa y muy utilizada que he implementado es el ataque por la espalda. El jugador puede coger la espalda del enemigo y pulsar RB para realizar un ataque crítico.
- Para las habilidades mágicas el jugador dispone de un bastón de magia que tiene un milagro que le proporciona curación, también tiene una mano piromántica la cual le proporciona un ataque de fuego.
- En la zona llamada Plaza de enlace se encuentra un NPC cuya función es poder subir de nivel las habilidades de nuestro jugador, para ello nos deberemos acercar a él y pulsar X, se nos abrirá una ventana, elegiremos los puntos que queremos asignar en función del número de almas obtenidas y pulsamos confirmar.



- La moneda de cambio del juego es “almas”, se obtienen matando enemigos
  - Existen cofres que el jugador puede acercarse y abrir los cuales le darán al jugador objetos.
- 
- Hay zonas venenosas que se caracterizan por su color verde, si el jugador se queda el suficiente tiempo (indicado con una barra), el jugador entrará en un estado de veneno el cual le irá restando vida cada x tiempo. Este estado puede curarse con pociones o esperando a que la barra baje a 0.



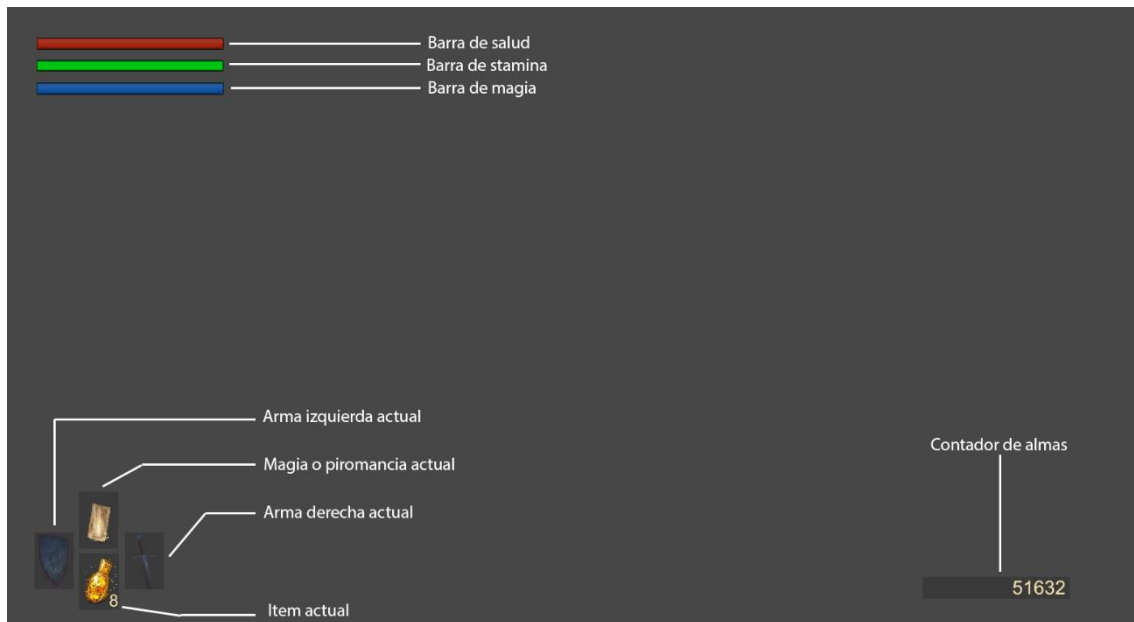
- Existe una pared ilusoria que únicamente desaparecerá cuando ésta es golpeada por un arma. No quiero adjuntar una imagen porque me gustaría que la encontrararan.

## Interfaz:

La interfaz consta de tres partes fundamentales, la parte superior izquierda, muestra tres barras, la roja corresponde a la vida, la azul corresponde a los puntos de magia disponibles, y la verde corresponde a la estamina.

Otra parte fundamental es abajo a la izquierda, donde se muestran los objetos equipados o disponibles que tiene el jugador.

En la parte inferior derecha se muestra el número de almas disponibles



Cuando presionamos el botón de menú dentro del juego nos aparecerá esta interfaz



El primero botón corresponde al inventario antes de equiparlo.



El segundo botón se corresponde con una ventana que muestra los objetos equipados actualmente.





El tercer botón muestra una ventana con un resumen del nivel del jugador, el tiempo jugado y un botón para regresar al menú principal.



### Objetivos:

El objetivo principal es derrotar al jefe final de la zona.

Otro objetivo secundario puede ser derrotar a muchos enemigos para conseguir almas y subir de nivel.

### Posibles errores:

- Cuando caes de un alto puede que el personaje se quede con la animación de caer, simplemente pulsa el botón de rodar.
- Cuando se suba de nivel y se pulse confirmar, si la interfaz no desaparece pulsar el botón de menú una o dos veces.