

# Ego Battle

Black Hole Games

Javier Bravo, Sergio Pérez, David Rubio, Álvaro Vergara

- 1-Género: Plataformas, JcJ, peleas
- 2-Target: Todos los públicos
- 3-Plataforma: PC
- 4-Modos de juego: 1vs1, jugador vs IA

## Estética:

- PixelArt
- Personalidades opuestas
- Fantasía medieval
- Escenarios extraordinarios de la naturaleza

## Mecánicas:

### Jugador:(Mirar si se puede hacer con 2 mandos)

- Ataque principal(0,5s-1s), tecla G y 5: causa daño y no deja atacar al que golpea(0.4s) y le baja la movilidad(0.4s);
- Ataque secundario(0.35s-1s), tecla H y 6: empuja y causa menos daño(no ralentiza)
- Se genera la hitbox de daño/empuje 0.1s antes de que acabe la animación para poder esquivar.
- Movimiento wad y flechas del teclado numérico(W es para saltar(doble salto))
- Si te pegan mientras atacas se cancela el ataque

-Durante cada partida, cada personaje tiene 3 vidas. Al morir (acabarse la barra de vida o caer al vacío) un personaje pierde una vida, y si pierde las 3 aparece una pantalla final donde se declara al ganador de la partida.

-Cuando pierdes la vida sale la animación de muerte y vuelves a aparecer en un punto de aparición con 3s de invulnerabilidad. Si ataca antes de los 3s se desactiva la invulnerabilidad.

-Cada personaje tiene una barra de poder que se va llenando en función de una mecánica relacionada con su personalidad, y al llenarse al completo los personajes tienen una habilidad (activa o pasiva). Las habilidades activas se realizan con la tecla del ataque. Si muere no se reinicia la barra.

-Los ataques provocan un empuje contra el oponente, que es mayor cuanto menos vida tenga.

### Escenarios:

Caen objetos (depende del escenario) cada cierto tiempo desde arriba hacia la arena, si da a un jugador en aire le empuja hacia un lado(un poco). Al llegar al suelo genera una onda que empuja a los jugadores y les hace daño. Si un jugador lo golpea en cualquier momento lo lanza en la dirección del golpe, pudiendo causar daño a los jugadores.

Los escenarios tienen una plataforma grande principal donde los personajes pelean y algunas plataformas más pequeñas colocadas estratégicamente. Algunas de las plataformas pequeñas se mueven hacia los lados y otras de arriba abajo.

Si un personaje se cae del mapa muere.

### Dinámica:

El objetivo del juego es ganar a tu oponente quitándole las 3 vidas.

Las partidas son relativamente rápidas, se puede decidir si se juega con límite de tiempo por ronda(2:30) o sin límite.

Los jugadores escogen su personaje en función de la personalidad que más les guste y se enfrentan contra su oponente en el mismo teclado. Esto puede

crear competitividad y hacer el juego interesante. No se pueden enfrentar dos personajes al mismo tiempo.

## Personajes:

-**Arturo**: Es orgulloso y carismático, se guía por sus sentimientos. Tiene un aspecto heroico con una corona y una capa.

Ataque principal: espadazo imponente(daño alto y alcance medio)

Ataque secundario: lanza órdenes en forma de una sonda de voz que hace daño

Barra de poder: mientras no recibe daño carga la barra, ya que mantiene su orgullo y gana confianza.

Poder: Con su voz de líder y manipulador convence al oponente a rendirse ante él y hacerse daño a sí mismo.



-**Azazel**: Es un maestro táctico y juzga muy bien sus acciones. Tiene un estilo de combate con el que gana a su oponente de forma estratégica.

Ataque principal: llamarada que paraliza a los oponentes durante un tiempo y tiene rango suficiente para que la mayoría de ataques de los otros personajes no le lleguen a dañar, pero es un ataque que tarda bastante tiempo y puede castigar bastante si se falla. Por eso el jugador debe pensar bien cuándo usar este ataque estratégicamente para maximizar su valor.

Ataque secundario: lanza una bola de fuego que puede hacerle daño a él también si está demasiado cerca, por lo que debe tener cuidado de dónde la lanza.

Barra de poder: Mientras está quieto llena poder, ya que está pensando un plan y considerando todas las opciones.

Poder: Ha averiguado los puntos débiles del oponente y hace más daño con sus ataques durante un tiempo.



-**Trevor**: Es un personaje agresivo y directo. Realiza combate cuerpo a cuerpo y se lanza a sus oponentes con furia, guiándose por sus instintos.

Ataque principal: Dash con una lanza hacia delante causando daño(medio)

Ataque secundario: golpea con la maza(daño + empuje)

Barra de poder: se recarga recibiendo daño

Poder: al haber recibido bastante daño su furia se ha acumulado y se vuelve loco, corriendo hacia su oponente como una bestia y realizando muchos ataques en poco tiempo.



-Shinji: Es introvertido. Por eso no realiza combate cuerpo a cuerpo, solo lanza proyectiles desde lejos.

Ataque principal: lanza shurikens(largo alcance(no les afecta la gravedad))

Ataque secundario: lanza bombas pegajosas(corto alcance en forma de parábola(explotan empujando a los rivales(daño si se pegan alto, si no bajo)))

Barra de poder: se rellena mientras más tiempo esté lejos del oponente ya que de esta forma gana confianza y se prepara para un ataque fuerte.

Poder: se teletransporta detrás del rival, realizando un ataque fuerte por la espalda.



## Escenarios:

-Volcán: Las plataformas tienen lava y en el fondo hay un volcán. Caen bolas de fuego desde el volcán que explotan al caer al suelo empujando.

-Castillo medieval: Formado por torres y patios. Caen espadas que aplican sangrado

-Nave espacial: En medio del espacio, con planetas y alienígenas. Hay un ovni moviéndose de un lado al otro disparando rayos láser.

-Jungla: Lianas y vegetación alrededor. Caen cocos que rebotan por el mapa

-Muelle: Diferentes alturas para pelear. Saltan peces del agua y al caer golpean a los jugadores.

### IA(Opcional):

#### UI:

Barra de vida arriba a cada lado

En el centro la puntuación. Ejemplo: 3:2

Barra de poder, debajo de la barra de vida y más corta

No hay botón de pausa para que nadie pare la partida.

Indicador de combo de golpes, se reinician si fallas un ataque o si pasa 1s.

Ejemplo: x1

### Selección menú:

Botón jugar

Barra para cambiar volumen(Opcional)

Menú de selección de personaje(se cambia de personaje cada uno con sus flechas): Aparecen descripciones de los personajes sobre sus personalidades y atributos.

Menú de selección de mapa(puedes elegir un mapa o dándole a un botón activar el random)

Botón para iniciar la partida.

### Sonido:

Frase al seleccionar a cada personaje

Frase principal de cada personaje al iniciar la ronda(primeramente la dice uno y luego el otro)

Frase al quitarle una vida al oponente(2 frases(random))

Frase al ganar la partida.

Frase al activar el poder.

Música en cada mapa.

Sonidos al hacer los ataques.

Sonido al caer los barriles, al pegarles y al caer al suelo.

Al seleccionar un personaje en el menú hace un sonido.

Sonido característico al recibir daño(no si siempre suena)

Diálogos graciosos en momentos random de la partida.

## Recursos:

Unity Asset Store

<https://assetstore.unity.com/packages/2d/characters/ninja-sprite-sheet-free-93901#content>

<https://assetstore.unity.com/packages/2d/characters/medieval-king-pack-2-174863>

<https://assetstore.unity.com/packages/2d/characters/medieval-warrior-pack-2-174788>

<https://assetstore.unity.com/packages/2d/characters/evil-wizard-168007>

## Juegos similares:

-Smash Bros

-Brawlhalla

-Street Fighter

## Red social:

Instagram: @Bl4ckHoleGames

**Github:** <https://github.com/JaviBravoPerucho/Ego-Battle>