

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(0.3s) y le baja la movilidad(0.2s);
- 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 su personalidad, y al llenarse al completo se activa una habilidad temporal(8s) 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 (unos 5 minutos por partida) pero no hay límite de tiempo.

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:

-**Rey**: Es orgulloso y quiere imponer su ideología. Tiene una espada.

Ataque principal: espadazo fuerte

Ataque secundario: corte rápido

Barra de poder: mientras no recibe daño carga la barra.

Poder: recupera vida durante la habilidad.



-**Mago**: Es malvado y tiene una risa malvada. Lanza fuego.

Ataque principal: llamarada

Ataque secundario: lanza bola de fuego

Barra de poder: se llena haciendo daño

Poder: causa más daño



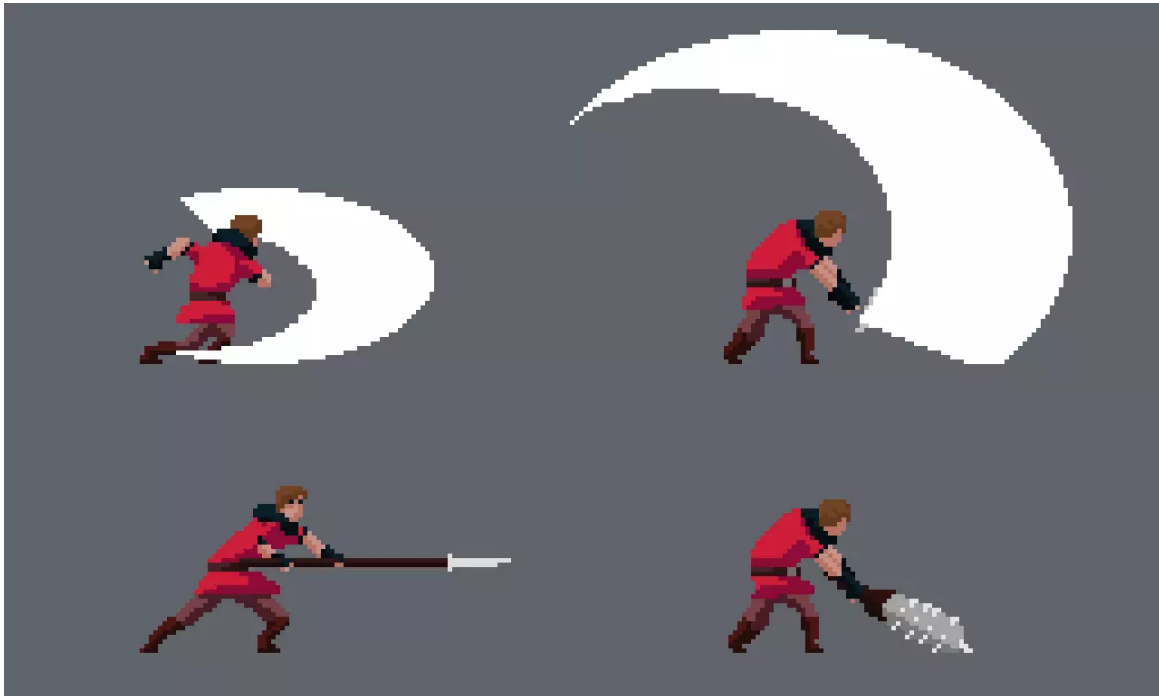
-**Luchador**: Es valiente.

Ataque principal: Tiene una lanza(dash hacia delante causando daño)

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

Barra de poder: se recarga recibiendo daño

Poder: los ataques con lanza tienen un rango mayor.



-**Ninja**: Es astuto. Lanza shurikens y se mueve rápidamente

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))

Barra de poder: se rellena mientras se mueve

Poder: se mueve más rápido.



Escenarios:

-Volcán: Las plataformas tienen lava y en el fondo hay un volcán. Caen bolas de fuego

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

-Nave espacial: En medio del espacio, con planetas y alienígenas. Caen rayos láser

-Jungla: Lianas y vegetación alrededor. Caen cocos

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>