

STICK DA

SERGIO NARANJO

JULE PAGE

IVÁN PALOMINO

DANIEL RAMOS

GO4 CHUNG-LEE

FICHA TÉCNICA



TÍTULO: STICK-DO

GÉNEROS: LUCHA

TARGET: +16

PLATAFORMA: PC

RATING: 10

TW: VIOLENCIA

MODO DE JUEGO: 2 JUGADORES LOCAL

PREMISA

Si lo que buscas es sentirte un verdadero samurai del antiguo Japón en un épico enfrentamiento, este es tu juego. Lucha contra guerreros legendarios en un duelo por la victoria, busca la mejor estrategia y derrota a tu enemigo!



DESCRIPCIÓN



Juego de lucha multijugador local. Cada jugador peleará con un único personaje el cual podrá cambiar su estilo de combate dependiendo de la carta que escoja. Éstas cartas irán apareciendo en pantalla y solo un el jugador más rápido podrá obtenerla.





JUGABILIDAD



MOVILIDAD DEL PERSONAJE

Podrá desplazarse tanto lateral como verticalmente. Se usarán las teclas WASD y ↑ ↓ → ← dependiendo del jugador.



CÁMARA

La cámara será estática en todas las pantallas de juego, tanto en el menú como en la pantalla de carga y durante la partida.



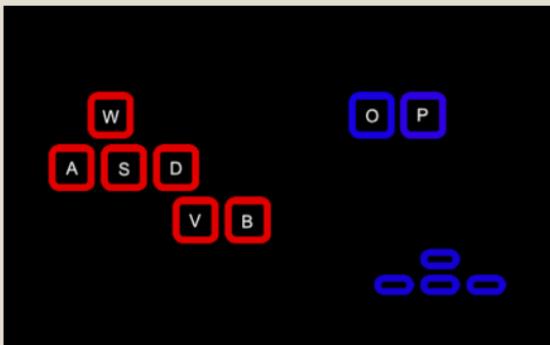
JUGABILIDAD



ATAQUE Y CAMBIO DE ARMA

Cada jugador podrá hacer su ataque básico pulsando las teclas V o P respectivamente. En caso de mantenerlas pulsadas, harán su ataque potenciado.

Para escoger un arma de una carta y cambiarla por la nuestra, cada jugador pulsará las tecla B u O respectivamente.



MECÁNICAS DE LAS ARMAS



Las armas irán apareciendo aleatoriamente como una carta cada cierto tiempo, el primero en cogerla se la queda. Cada arma tendrá unas características distintas variando entre armas con más alcance, con más daño o más veloces. Con todas las armas se podrá atacar con una única tecla, con la "P" para el jugador 1 y la "V" para el jugador 2.





KUSARIGAMA



→ Tipo: Arma de alcance medio.

- Tipo de ataque: Balanceado entre precisión y barridos amplios. Combina una hoz pequeña con una cadena larga. Sus ataques podrán ser tanto en curva como en línea recta.
- Cadencia de ataque: Media. Los ataques son más lentos pero abarcan una gran cantidad de espacio .



→ Características:

- Ideal para controlar el espacio entre el jugador y su oponente.
 - La kusarigama carga un ataque para luego lanzarlo en linea recta.
 - Los ataques permiten una cobertura mayor del área .
 - En caso de fallar los ataques , el tiempo de recuperación será una gran desventaja.
- 



TANEGASHIMA



- Tipo: Arma de largo alcance.
- Tipo de ataque: Disparo de proyecto (balas).
- Cadencia de ataque: Baja. Al ser un arma de fuego antigua, tiene un tiempo de recarga considerable.

→ Características:

- Diseñada para combate a distancia. Mantiene a los enemigos alejados menos a la katana.
- Modo de disparo especial: Si se ejecuta el rezo hasta el final el siguiente disparo será más fuerte.
- Vulnerable en combates de corta distancia debido al tiempo de recarga.





→ Tipo: Arma de corto alcance.

→ Tipo de ataque: Rápido y preciso. Los ataques con la katana se realizan mediante tajos verticales.

Cadencia de ataque: Media. Los golpes con la katana son veloces, permitiendo una rápida sucesión de ataques, pero tienen un pequeño cooldown.

→ Características:

- Ideal para jugadores que prefieren mantenerse cerca de su oponente.
- Es capaz de esquivar(deflect) los ataques de todas las armas, excepto el ataque potenciado de la kusarigama.





→ Tipo: Corto alcance.

→ Tipo de ataque: Estocadas y ataques rápidos, diseñados para dañar con precisión.

→ Cadencia de ataque: Muy alta. Los ataques con el Sai son muy veloces, pero requieren estar muy cerca del oponente.

→ Características:

- Proporciona velocidad al jugador que la utilice.
- Te permite hacer un dash doble con el ataque potenciado.
- Modo de ataque especial: al mantener la tecla de ataque te permite moverte con un dash de izquierda aderecha que inflinge dos de daño.

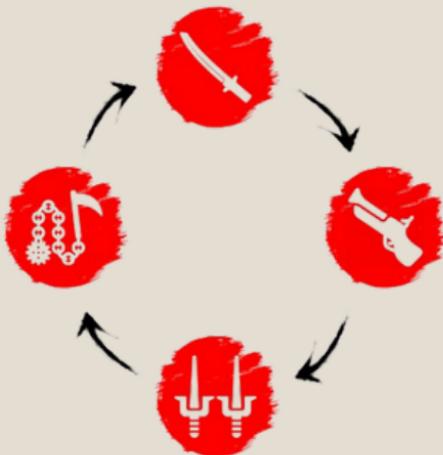


PODER



No hay combate sin armas, es decir, cuerpo a cuerpo.

Cada arma puede contraatacar a otra específica, como en piedra, papel o tijera. En nuestro caso, el orden es el siguiente:

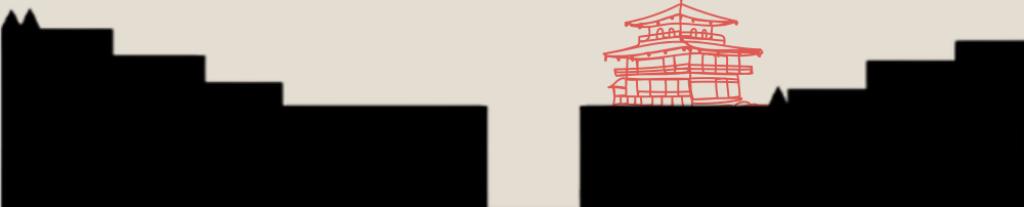


MECÁNICAS DEL ESCENARIO

EL ESCENARIO CONSTARÁ DE DIVERSAS PLATAFORMAS SIRVIENDO DE AYUDA O PERJUICIO A LOS JUGADORES. DEPENDIENDO DEL MAPA HABRÁ PLATAFORMAS O SOLAMENTE UN SUELO.

→ PLATAFORMAS: ESTARÁN DISTRIBUIDAS A LO LARGO DEL ESCENARIO, CREANDO ZONAS ELEVADAS Y APORTANDO VERTICALIDAD.

ADEMÁS DE PERMITIR GANAR VENTAJA FRENTES AL OPONENTE, OFRECEN UNA ZONA DE DESCANSO DONDE PODER ESQUIVAR TANTO ATAQUES CON PROYECTILES COMO ESTOCADAS. POR OTRA PARTE, PUEDEN SUPONER UNA DESVENTAJA EN CUANTO A LA MOVILIDAD DE LOS PERSONAJES AUNQUE SE PODRÁ SUBIR A ELLAS ESTANDO DEBAJO.



MECÁNICAS DEL ESCENARIO

→ ZONAS DE CONTROL: OFRECEN VENTAJAS TEMPORALES A AQUELLOS QUE LAS DOMINAN, CREANDO PUNTOS DE LUCHA CLAVE EN EL MAPA. ÉSTAS SERÁN LAS PLATAFORMAS MÁS ELEVADAS Y AMPLIAS DEL MAPA, LAS CUALES PERMITEN UNA BUENA POSICIÓN DE ATAQUE Y UN AMPLIO ESPACIO PARA MANIOBRAR SIN CAER EN TRAMPAS.



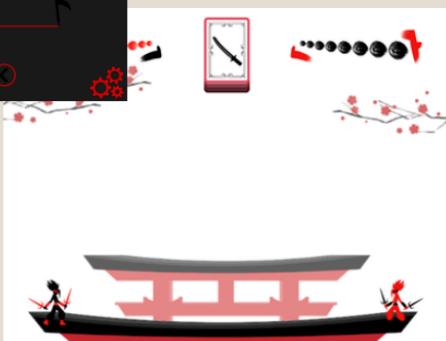
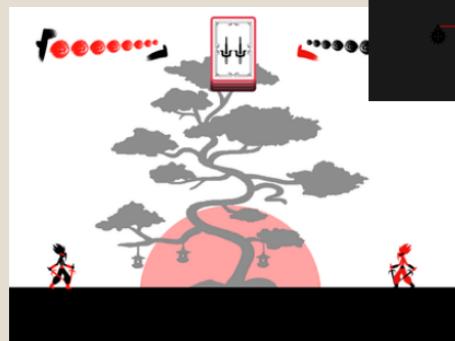
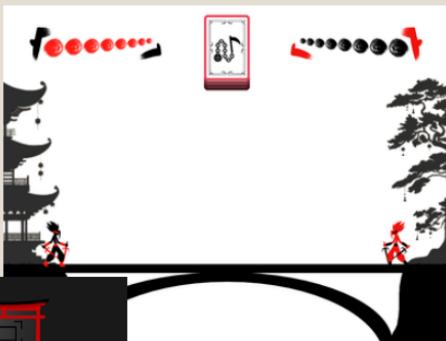
MECÁNICAS DE INSIGNIAS



A LO LARGO DE LAS PARTIDAS, LOS JUGADORES PODRÁN ADQUIRIR INSIGNIAS. ÉSTAS SE DESBLOQUEARÁN AL LOGRAR DISTINTOS OBJETIVOS COMO POR EJEMPLO, GANAR HACIENDO UN PERFECT, SIN CAMBIAR DE ARMA O AL USAR TODAS LAS ARMAS EN UNA PARTIDA. ÉSTAS INSIGNIAS SE GUARDARÁN PARA CADA PERSONAJE, SE REINICIARAN AL DARLE AL BOTON DE BORRAR LOGROS, SINO SE GUARDARÁN.



DISEÑO DE NIVELES IMÁGENES DE LAS PANTALLAS



DESCRIPCIÓN DE PARTIDA TÍPICA

AL PRINCIPIO DE LA PARTIDA LOS DOS JUGADORES EMPEZARÁN CON EL MISMO ARMA PARA TENER ASÍ IGUALDAD DE CONDICIONES. TRANSCURRIDOS UNOS SEGUNDOS DE PARTIDA APARECERÁ EN LA PANTALLA

UNA NUEVA CARTA DE ARMA, LA CUAL PODRÁ SER ELEGIDA POR UN ÚNICO JUGADOR, EL MÁS VELOZ (NO PUEDEN ESTAR ATACANDO PARA CAMBIAR DE ARMA).

NUEVAS CARTAS DE ARMA IRÁN APARECIENDO ALEATORIAMENTE DURANTE LA PARTIDA MIENTRAS LA LUCHA TRANSCURRE, HASTA QUE UNO DE LOS DOS JUGADORES CAIGA EN COMBATE.



VISUALS



TIPOGRAFÍA:

ÉSTA SERÁ ESENCIAL PARA REFORZAR LA TEMÁTICA JAPONESA. OPTAREMOS POR UN ESTILO INSPIRADO EN EL SHODO, EL CUAL IMITA LAS PINCELADAS TRADICIONALES.

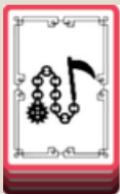
CADA COMBATE ESTARÁ ACOMPAÑADO DE TEXTOS TANTO AL INICIO COMO AL FINAL DICIENDO VICTORIA O FIGHT USANDO ÉSTA TIPOGRAFÍA KAISHO.



ESTÉTICA DE LOS ESCENARIOS:

LOS ESCENARIOS ESTARÁN AMBIENTADOS EN PARTES DEL TEMPLO DONDE TIENEN QUE LUCHAR LOS PROTAGONISTAS HASTA LA MUERTE. ÉSTOS SERÁN LOS TEJADOS DEL TEMPLO, UN PUENTE ENTRE DOS ZONAS Y LOS JARDINES.





VISUALS



DISEÑO DE MENÚS:

ÉSTOS ESTARÁN TEMATIZADOS CON UNA ESTÉTICA ORIENTAL, SIGUIENDO UNA PALETA DE COLORES EN LA QUE PREDOMINAN LOS TONOS ROJIZOS Y NEGROS. LOS MENÚS TENDRÁN ELEMENTOS VISUALES COMO BORDES DECORADOS TORII...

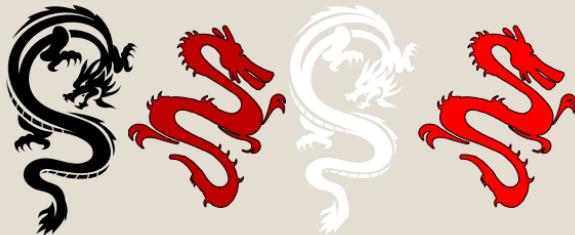
HUD:

DURANTE LA PARTIDA, HABRÁ UN HUD QUE MOSTRARÁ TANTO LA VIDA DE LOS JUGADORES EN LA PARTE SUPERIOR DE LA PANTALLA, COMO LAS CARTAS CON EL ARMA. LA VIDA SERÁ REPRESENTADA POR PUNTOS, LOS CUALES SE IRÁ QUITANDO A MEDIDA QUE TE HACEN DAÑO.





LA PALETA DE COLORES SERÁ BLANCO Y NEGRO, CON ALGUNOS DETALLES A COLOR QUE SE USARAN PARA DIFERENCIAR A LOS DOS JUGADORES.



MENÚ Y FLUJO DE JUEGO

EN CUANTO A LOS MENÚS Y AL FLUJO DE JUEGO, ÉSTE CONSTARÁ DE UN MENÚ PRINCIPAL QUE CONTARÁ CON LOS BOTONES DE JUGAR Y OPCIONES. DENTRO DEL MENÚ DE OPCIONES PODEMOS ENCONTRAR AJUSTES TANTO DE VOLUMEN COMO DE TAMAÑO DE LA PANTALLA, ETC. OTRA PANTALLA SERÁ LA QUE TENDRÁ LOS LOGROS DE CADA JUGADOR.

RESPECTO AL FLUJO DE JUEGO, ÉSTE CONSTARÁ DE EL MENU AL JUEGO JUEGO A LAS INSIGNIAS E INSIGNIAS AL MENU.

ADEMÁS, CUANTO MÁS LUCHEN, MÁS INSIGNIAS IRÁN GANANDO, POR LO QUE HABRÁ AL FINAL DEL JUEGO DEPENDIENDO DE CUANTOS LOGROS SE HAN CUMPLIDO, LOS JUGADORES TENDRÁN MAS O MENOS INSIGNIAS.

HISTORIA

YAMI Y HIKARU, DOS HERMANOS SEPARADOS AL NACER, SE REÚNEN DE NUEVO, Y NO POR UNA CAUSA MUY AGRADABLE. AMBOS HABÍAN RECIBIDO UNA CARTA, SU ABUELA NISSHOKU HABÍA FALLECIDO, Y ELLOS DEBÍAN REUNIRSE PARA DISCUTIR LA HERENCIA. EN ESA CARTA SE ENCONTRABA LA DIRECCIÓN A UN TEMPLO SECRETO EN LAS PROFUNDIDADES DE UN BOSQUE MALDITO JUNTO CON EL DÍA Y LA HORA A LA QUE DEBÍAN LLEGAR... UNA VEZ ALLÍ, FUERON RECIBIDOS POR UNA DE LAS MIKO DEL TEMPLO. ÉSTA LES CONDUJO A LAS ENTRAÑAS DONDE LES ESTABA ESPERANDO UN HOMBRE DE EXTRAÑA APARIENCIA.



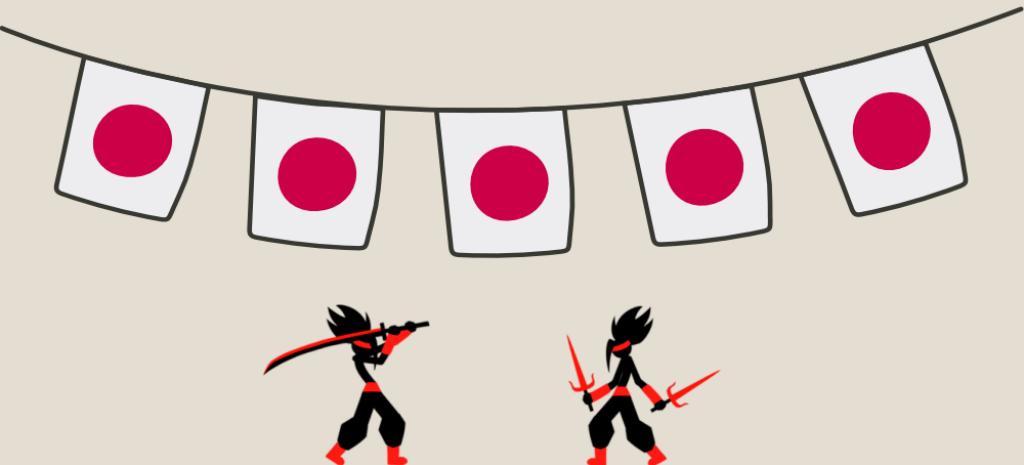
HISTORIA

AL PARECER, SU ABUELA NO ERA QUIEN DECÍA SER. ELLA HABÍA SIDO DESDE MUY JOVEN LA KANNUSHI DE AQUEL TEMPLO, Y QUE TODO LO QUE LES RODEABA JUNTO CON UNA ORDEN DE GUERREROS ERA SU HERENCIA, COMO LO HABÍA SIDO PARA ELLA EN SU MOMENTO. LES EXPLICÓ QUE SOLO UNO DE ELLOS PODÍA HEREDAR ESA POSICIÓN Y QUE DEBÍAN LUCHAR POR 3 DÍAS HASTA QUE SOLO QUEDARA UNO EN PIE. EN CASO DE NO CONSEGUIRLO, AMBOS SERÍAN SACRIFICADOS Y SERÍA EL FIN DE LA ORDEN, PERO NADIE QUERÍA QUE AQUELLO PASARA POR LO QUE LES MOSTRARON TODO LO QUE GANARÍAN SI CONSIGUIAN LA VICTORIA.



PERSONAJES

LOS PERSONAJES SERÁN TODOS MUÑECOS DE PALO, LO ÚNICO QUE LES DIFERENCIARÁ SERÁN SU COLOR, LAS DIFERENTES ARMAS QUE PORTEN Y LAS HABILIDADES QUE ÉSTAS LES OTORGUEN. LOS DOS PERSONAJES PUEDEN LLEVAR EL MISMO ARMA, EMPIEZAN DE ÉSTA FORMA PARA QUE SEA MÁS JUSTO.



SONIDO

EL SONIDO AMBIENTE DEL JUEGO RECORDARÁ AL AMBIENTE ANTIGUO DE JAPÓN, ADEMÁS HABRÁ DIVERSOS EFECTOS DE SONIDO CON EL ATAQUE DE CADA ARMA, CON LOS MOVIMIENTOS DE LOS PERSONAJES Y AL ANUNCIAR EL PRINCIPIO Y EL FINAL DE CADA PARTIDA. ADEMÁS DE ESTO, LAS CARTAS HARÁN SONIDO AL SER ESCOGIDAS Y CAMBIADAS.



REFERENCIAS

STICKMAN FIGHT: THE GAME

BRAWLHALLA

TEKKEN

STREET FIGHTER