

Sprint 2-jumping Samurai

Miembros del grupo para el proyecto del videoJuego

- Manuel Torres Alcázar
- Óscar Muñoz Molinero
- Alejandro Jiménez Rojano

Desarrollo de los personajes del juego

1- Protagonista el samurái

Un samurái que abandonó las armas cansado de la sangre de la batalla.

Este personaje nos acompañará en nuestras aventuras para salvar a su señor feudal.

El samurái es un hombre de honor y fiel a sus principios.

2- Antagonista

El antagonista sería el Ejército enemigo

Un ejército sanguinario que solo quiere ver el mundo arder y tenerlo de rodillas ante ellos.

3- Personaje del fondo

El personaje será un viejo kappa que advierte a nuestro protagonista de que el camino al templo es incierto y que ha hecho que muchos perdieran la cabeza por el camino. Entonces la capa se da cuenta de que no es como el resto. y le dice “ pero tu no eres como resto, sigue tu camino samurái, nos volveremos a ver, al final siempre vuelvo a ver a todos los que pasan por aquí jejejeje “

4- Personaje del bosque

El personaje del bosque será un tocón de cerezo que tendrá ojos y boca, este desmotivó a nuestro personaje diciendo que no podremos subir por que no tenemos la suficiente capacidad para hacerlo, y al caer este npc se burlara de nosotros diciendo que el ya sabia que no podríamos hacerlo.

5- Personaje del templo Kiyomizu-dera.(Geisha)

Este personaje como los otros nos darán ánimo cuando volvamos a su escenario.

Este npc nos contará la historia del templo Kiyomizu-dera y de las geishas de Japón.

La geisha nos dirá que tenemos que el señor feudal no se encuentra en el templo. Según nos cuenta se lo llevaron a la cima del monte de la ciudad ya que muy poco saben el camino hasta la cima.

6- Personaje de la cima de la montaña.

Al llegar a la cima nuestro protagonista se encontrará con Hachiman, dios de la guerra japonés. Este le dirá al samurái que no debería estar allí, que si abandona las armas no conseguiría nada.

Le pregunta cómo piensa rescatar al señor feudal sin derramar sangre, a lo que el samurái guarda silencio ya que sabía que el emperador estaría bien custodiado y que no se lo daría como si nada.

Hachiman sigue intentando hacer que nuestro protagonista entrara en razón y que volviera a desenvainar su espada.

Pero nuestro protagonista ya lo decidió cuando empezó este viaje y no cambiara de idea.

El samurai sigue su camino sin hacer caso a los consejos que de Hachiman.

7- Personaje de la base de la montaña(ermitaño)

El ermitaño será un personaje cascarrabias con una frondosa barba blanca que irá vestido con harapos, este vivirá en una cabaña hecha con troncos de cerezo. El personaje vivía en el bosque de los cerezos con su amigo el Kappa, pero estos dos se pelearon y cada uno se fue para un sitio.

Este npc nos dará ánimos a la hora de subir y cuando caigamos este dirá que ojala nunca caigamos tan bajo como su amigo el Kappa así como otras divagaciones que tendrá(por el tiempo que lleva arriba en montaña).

8 - Señor Feudal:

Era el dueño del feudo, establecía contrato con los plebeyos y les ofrecía casa y tierra para labrar, a cambio de su trabajo.

Vivía en un castillo, el cual estaba dentro del feudo, era un señor feudal humilde y trabajador, miraba mucho por todos sus súbditos y era muy querido por todos ellos.

Este personaje, nos dará las gracias por todo el esfuerzo realizado y nos dirá que siempre confiaba en nosotros, y nos ascenderá a Jugoi-ge dentro de los rangos de los Samurái este es el que más poder tiene.

COSMETICOS DE CADA PERSONAJE

Estos cosméticos nos lo irán dando cada uno de los personajes cuando pasemos a su lado.

Cosmético que nos entrega el npc kappa

Este npc nos dará un amuleto que será visible en nuestro personaje. Este se llamara lágrima del kappa.

El npc nos dirá que no sabe cuánto tiempo lleva con él, pero que nos traerá suerte en nuestra aventura.

En la descripción del este nos dirá que los kappas solo lloran cuando han tenido una gran pérdida. Tanto de un amor como de una amistad.

Cosmético que nos entregará el npc “Tocón de cerezo”

El tocón de árbol de cerezo nos dará unas botas de madera que según el npc nos dará mucha suerte hasta que lleguemos a nuestro destino ya.

Estas botas de madera harán que tengamos diferentes sonidos a la hora de pisar el suelo.

En la descripción del objeto nos dirá: “Botas hechas con la madera de uno de los árboles más bonitos y simbólicos de Japón”.

Cosmético que nos dará el npc geisha

Este será el único objeto utilizable que nos servirá para transportarnos instantáneamente al templo donde ella se encuentra.

Este objeto se romperá con la primera caída en el último escenario. Para que el usuario no pueda volver a transportarse al escenario del templo.

En la descripción de este nos dirá es un objeto que nos dio la geisha, y que el samurái lo aceptó con cierto resentimiento ya que sabía que se la había dado la geisha sería ejecutada (Si utilizas este objeto más de 4 veces la geisha será descubierta y ejecutada. Esto hará que perdamos la oportunidad de tener uno de los finales del juego.)

Cosmético que nos dará el ermitaño

El ermitaño nos dará una katana como gesto de buena fe, dice que esta katana le sirvió mucho en su pasado pero que ahora no la quiere, por esto mismo se la dará nuestro personaje para que esté bien equipado.

En la descripción del objeto nos cuenta que la katana tiene grabado una frase en el mango que dice: "El tiempo todo lo cura" (en referencia a la pelea con su amigo el Kappa).

El cosmético que nos da el npc Hachiman.

Hachiman le tiene un gran aprecio a nuestro protagonista ya que en el pasado fue un gran guerrero y quiere que vuelva a pelear. Pero al ver que no entraba en razón decide darle su armadura.

La descripción de este objeto nos cuenta la historia de quien es Hachiman.

Y la utilidad que tiene es que los proyectiles que impactan contra él no cambiarán la trayectoria del salto (por ejemplo las ratas del sótano del templo no nos harán nada)

Escenarios del juego

La historia del video juego tendrá solo un nivel que irá cambiando según avancemos por él, cambiará tanto el entorno como la jugabilidad de este.

- primer escenario
- segundo escenario
- tercer escenario
- cuarto escenario
- quinto escenario
- sexto escenario
- séptimo escenario

Descripción del primer nivel:

Empezamos en una zona tenebrosa, con mucha humedad, con una gran frondosidad y poca luz. En la base del nivel encontraremos el primer npc,(será el más carismático ya que cuando caigamos al fondo nos dirá un mensaje de ánimo para que vuelva a subir).

El primer escenario será un plataformero básico ya que el usuario deberá ir aprendiendo como es el juego y no debe frustrarse mucho

Descripción del segundo nivel:

Al salir de la zona tenebrosa nos encontraremos un bosque el cual estará compuesto de cerezos con los rayos del sol pasando a través de las ramas de los cerezos. En una de las plataformas nos encontraremos al segundo NPC , el cual será la base de un tocón de cerezo con ojos y boca (este se burlará de ti cuando te caigas, con diferentes risas y burlas).

El segundo escenario será un poco más complicado ya que el jugador se tendrá que acostumbrar a los controles y las mecánicas del juego.

Descripción del Tercer nivel:

Al empezar el tercer nivel saldremos del bosque de cerezos, y entraremos por la parte inferior del Templo de Kiyomizu-dera, cuando entremos estaremos en la zona del sótano, donde veremos ratas corriendo, estas ratas pueden empujarte y tirarte o estorbar si saltas encima de ellas, tendremos que saltar por encima de las calderas hasta llegar a la zona donde hay una trampilla la cual al saltar por ella nos llevará al Cuarto Nivel, pero si fallamos este salto caeremos directamente al segundo nivel, donde el NPC se burlara de nosotros.

La dificultad de este escenario será similar al segundo ya que es un escenario corto y estamos en el inicio.

Descripción del cuarto nivel:

En cuarto nivel pasaremos de la parte inferior del templo de Kiyomizu-dera a los aposentos de este. Este nivel estará ambientado en el templo de Kiyomizu-dera que es un templo que existe en la realidad. La peculiaridad de este escenario es que no puedes dejarte ver por los guardias que lo custodian si no estos te agarran y te lanzarán de la plataforma. En este nivel nos encontraremos con un npc que será una geisha.

Descripción del quinto nivel.

La geisha nos explicará que el camino al templo que nosotros buscamos está por las montañas, pero nos advierte de que ahí suele haber derrumbamientos y que la fauna es un poco agresiva. Este nivel estará ambientado en una montaña, en la que tenemos que tener cuidado con los derrumbamientos de la montaña, ya que se nos bloquearan algunas de las plataformas, también habrá águilas que intentarán tirarnos.

Aquí nos encontraremos a un npc que será un ermitaño.

Descripción del sexto escenario.

Ya nos encontraremos en la cima, estará completamente nevada debido a la altitud. El inconveniente que tendrá este nivel es que las plataformas serán resbaladizas y tendremos que tener aún más cuidado con nuestros saltos, también tendremos que tener en cuenta las corrientes de aire, que nos darán impulso para poder llegar a plataformas más lejanas.

En este escenario nos encontraremos con un npc que será Hachiman dios de la guerra japonés.

Descripción del séptimo nivel.

Este es el último nivel, en el llegaremos a la cumbre de la montaña, donde estará el señor feudal, pero primero tendremos que completar los últimos 3 saltos, esto son en plataformas de tamaño reducido y nevadas, por lo cual costará mucho trabajo no caerse, y un error mínimo, hará que te caigas hasta lo más bajo.

Una vez completamos estos saltos, encontraremos al señor feudal, y nuestro Samurai lo desatara de manos y pies con su catana.