

Metroidvania Station

1. Intro	3
1.1. Historia	3
2. Mecánicas	3
2.1. Tipos de daño	3
2.1.1. Fuego	3
2.1.2. Hielo	3
2.1.3. Voltaje	3
2.2. El Robot	3
2.2.1. Armas	4
2.2.1.1. Blaster	4
2.2.1.2. Escopeta	4
2.2.1.3. Módulos	4
2.2.2. Herramientas	4
2.2.2.1. Gancho	5
2.2.2.2. Pincho hacker	5
2.2.3. Armaduras	5
2.2.3.1. Tier chatarra t1	5
2.2.3.2. Tier aluminio t2	5
2.2.3.3. Tier bronce t3	5
2.2.3.4. Tier acero t4	5
2.2.3.5. Tier titanio t5	6
2.2.3.6. Módulos	6
2.2.4. Disciplinas	6
2.2.4.1. Botas propulsoras	6
2.2.4.2. Rayo láser del ojo	6
2.2.4.3. Araña exploradora	6
2.2.4.4. Dispositivo temporal	6

2.2.4.5. Deslizamiento cuántico	6
2.2.4.6. Sinergias disciplinas - módulos de armadura	7
3. Interfaz	7
3.1. Menú principal	7
3.2. Menú de pausa	7
3.2.1. Menú del técnico	7
3.3. GUI in game	7
4. Enemigos	7
4.1. Básicos	7
4.2. Fuertes	7
4.3. Jefes	8
4.4. Jefazos	8
5. Mundo	8
5.1. Zonas	8
5.2. NPCs	8
5.2.1. Técnico	8
5.2.2. Vendedores	8
5.2.3. Otros	8
6. Músicas	8
6.1. Músicas	8
6.2. FFX	8
7. Planificación de código	8
7.1. Modelo de datos	8
7.2. Personaje / enemigos	8
7.3. NPCs	8
7.4. Entorno	8
7.5. Elementos de la GUI	8

1. Intro

1.1. Historia

Se trata de un androide construido para servir a los ciudadanos de una estación espacial, pero que con la llegada del cum, fueron modificados para defender a la humanidad.

Es el último que queda no corrupto por la cum y tiene que cumplir la misión por la que se programó, salvar a los humanos (están todos muertos).

2. Mecánicas

2.1. Tipos de daño

Todos estos daños pueden durar más o menos tiempo, normalmente debido a acumulacion de golpes

2.1.1. Fuego

Baja el ataque y daña la salud, **si se acumula demasiado, puede fundir los componentes.**

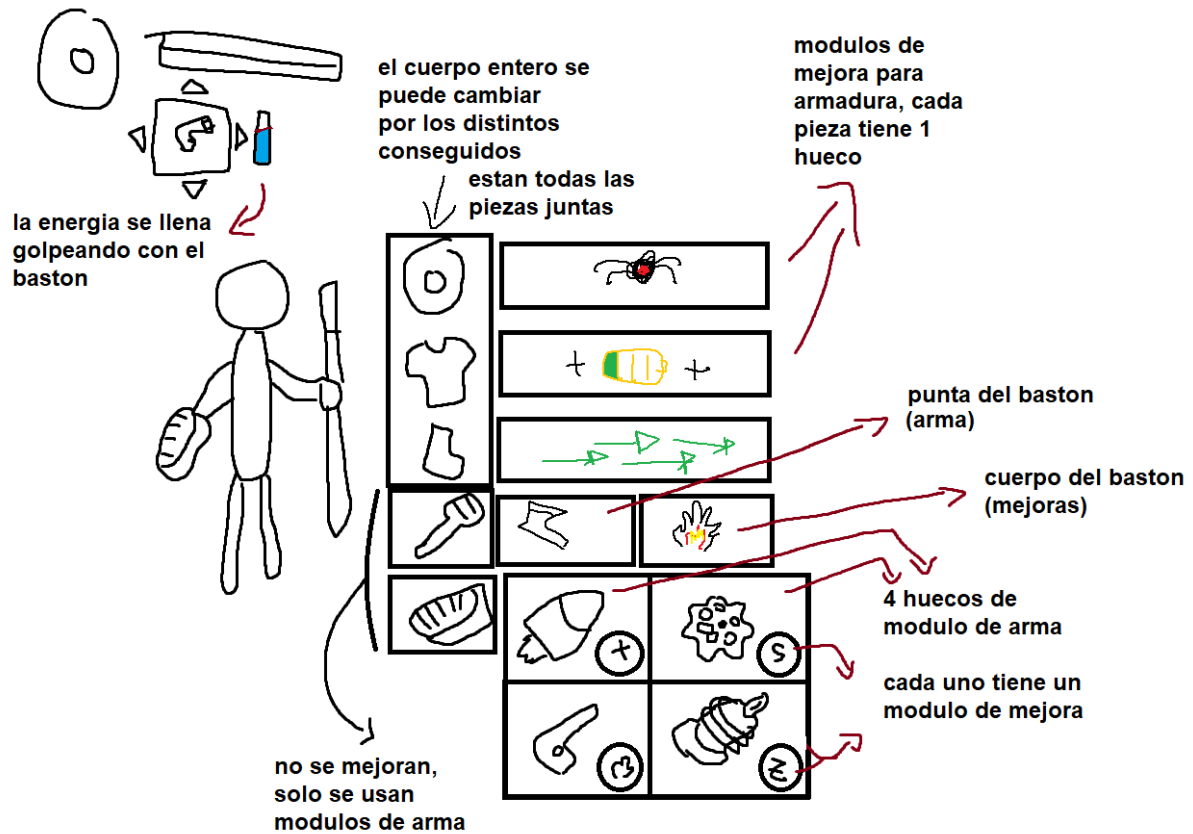
2.1.2. Hielo

Ralentiza mucho los movimientos y daña la salud.

2.1.3. Voltaje

Ralentiza los movimientos y daña la energía.

2.2. El Robot



2.2.1. Armas

Todas las armas que van dentro del brazo biónico

2.2.1.1. Blaster

Pistola laser simple

2.2.1.2. Escopeta

Escopeta balística

2.2.1.3. Módulos

2.2.2. Herramientas

Todas las herramientas que van dentro del brazo biónico

2.2.2.1. Gancho

Gancho (ratchet & clank)

2.2.2.2. Pincho hacker

Una herramienta que sirve para freir los circuitos de algunos mecanismos del juego

2.2.3. Armaduras

Se constituye por el conjunto de cabeza, cuerpo y brazo, y piernas, cada uno de estas partes tendrá un espacio para módulo (exceptuando el tier chatarra).

Tier de armaduras principales:

2.2.3.1. Tier chatarra t1

4 hp y sin módulos

fuego: 0%

hielo: 0%

voltaje: 0%

2.2.3.2. Tier aluminio t2

4 hp

fuego: 5%

hielo: 5%

voltaje: 5%

2.2.3.3. Tier bronce t3

6 hp

fuego: 10%

hielo: 10%

voltaje: 10%

2.2.3.4. Tier acero t4

6 hp 2 armadura

fuego: 15%

hielo: 15%

voltaje: 15%

2.2.3.5. Tier titanio t5

8hp 2 armadura

fuego: 20%

hielo: 20%

voltaje: 20%

****AÑADIR MÁS TRAJES CON MAYOR DEFENSA EN DETERMINADOS ELEMENTOS, QUE ESTÁN MÁS ESCONDIDOS QUE LOS PRINCIPALES****

2.2.3.6. Módulos

2.2.4. Disciplinas

Todas las habilidades o herramientas que no van en el brazo (que no van con el botón de disparo), se recogen solo matando jefes, te instalas su chip cerebral y se gana automáticamente

2.2.4.1. Botas propulsoras

Permiten el doble salto

2.2.4.2. Rayo láser del ojo

Dispara un rayo láser potente desde el ojo y gasta toda la energía

2.2.4.3. Araña exploradora

Araña que se separa de la cabeza y sirve para explorar zonas (el robot se queda inmovil y vulnerable)

2.2.4.4. Dispositivo temporal

Crea una burbuja relativista para ralentizar el tiempo

2.2.4.5. Deslizamiento cuántico

Se superpone en dos posiciones y avanza un par de metros con un pequeño teletransporte cuántico

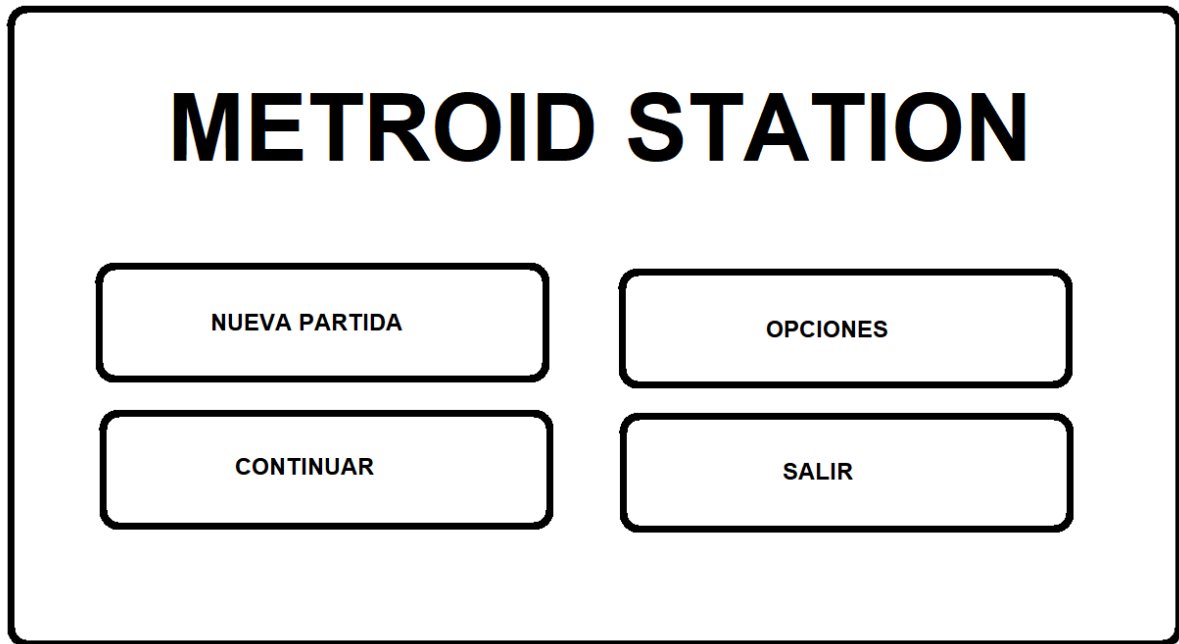
Son habilidades que aprende el robot para siempre, se pueden consultar en el menú de pausa (doble salto, salto alto, dash, láser de ojo, etc..)

2.2.4.6. Sinergias disciplinas - módulos de armadura

Habr  combinaciones, los m dulos pueden mejorar disciplinas.

3. Interfaz

3.1. Men  principal



3.2. Men  de pausa

3.2.1. Men  del t cnico

3.3. GUI in game

4. Enemigos

4.1. B sicos

4.2. Fuertes

4.3. Jefes

4.4. Jefazos

5. Mundo

5.1. Zonas

5.2. NPCs

5.2.1. Técnico

5.2.2. Vendedores

5.2.3. Otros

6. Músicas

6.1. Músicas

6.2. FFX

7. Planificación de código

7.1. Modelo de datos

7.2. Personaje / enemigos

7.3. NPCs

7.4. Entorno

7.5. Elementos de la GUI

