Línea horizontal



*Game design document*

# Título

# Clashing Legends

Elevator pitch

"Clashing Legends: Arcade Titan Turbocharged Arena Kombat, es un emocionante juego de lucha 2D para uno o dos jugadores lleno de acción, emoción y adrenalina. Escoge a tu personaje entre una variedad de luchadores, cada uno con su propio estilo y habilidades especiales. Combate en cielo y tierra con tus amigos danto golpes poderosos y ataques de energía, tendrás que demostrar tu habilidad en un campo de batalla completamente destruible para asegurar la victoria. ¿Tendrás lo necesario para derrotar a tus rivales y demostrar quien es la verdadera leyenda?"

# Género: Lucha 2d / Accion

# Público objetivo:

Personas que gusten de juegos de pelea 2d frenéticas y con diversas mecánicas de juego que le ofrezcan combates divertidos y una gran jugabilidad.

# Plataformas y requisitos del sistema:

PLATAFORMA: PC

PERIFERICOS: Teclado y joystick.

# 

# Temática y ambientación

Clashing legends es un juego de lucha 2d con estilo anime ambientado en un universo ficticio, donde dos luchadores se enfrentaran en un escenario totalmente destruible con el objetivo de convertirse en una futura leyenda.

# Alcance del proyecto

En principio es un proyecto creado como entrega final para la materia IPV (introducción a la programación de videojuegos) de la Universidad Nacional de Quilmes.

# Nuestro equipo de desarrollo

EMPRESA: Redstone

INTEGRANTES: Tobias Romero, Ezequiel Pinheiro.

# Desarrollo:

# Diseño:

El diseno del juego esta inspirado en juegos de pelea arcade, donde el principal enfoque fue lograr una dinámica de movimiento frenético para que cada partida sea única, divertida y adictiva. Un ítem muy importante para poder lograr esto fue el hecho de agregar la posibilidad de que el escenario sea completamente destruible y de que los luchadores tengan habilidades que aporten dinamismo a la partida tales como : un movimiento rápido (dash), doble saltos y una velocidad de movimiento relativamente alta. Por ultimo y no menos importante cada personaje además puede lanzar golpes, ataques de energía y cubrirse del ataque de su oponente.

# Arte:

El arte del juego fue mutando durante el desarrollo del mismo, primero los personajes eran simples cuadrados y en un momento mas avanzado del desarrollo decidimos cambiar por personajes de dragon ball. Esta decisión fue en pos de mejorar la sensación al jugar ya que pensamos que le aportaría mayor inmersion al tener animaciones y mejoraría también el aspecto visual.

Ademas al empezar cada partida decidimos que se reproduzca una pista de audio, esto junto con los sonidos propios de los personajes al momento de enfrentarse genera una atmosfera que también mejora la inmersión y el frenetismo al momento de jugar.

En cuanto al mapa decidimos crear una ciudad con edificios y carteles de publicidad que le aportan vida al escenario, además de una cierta probabilidad de lluvia en la misma (esto es azaroso en cada partida).