

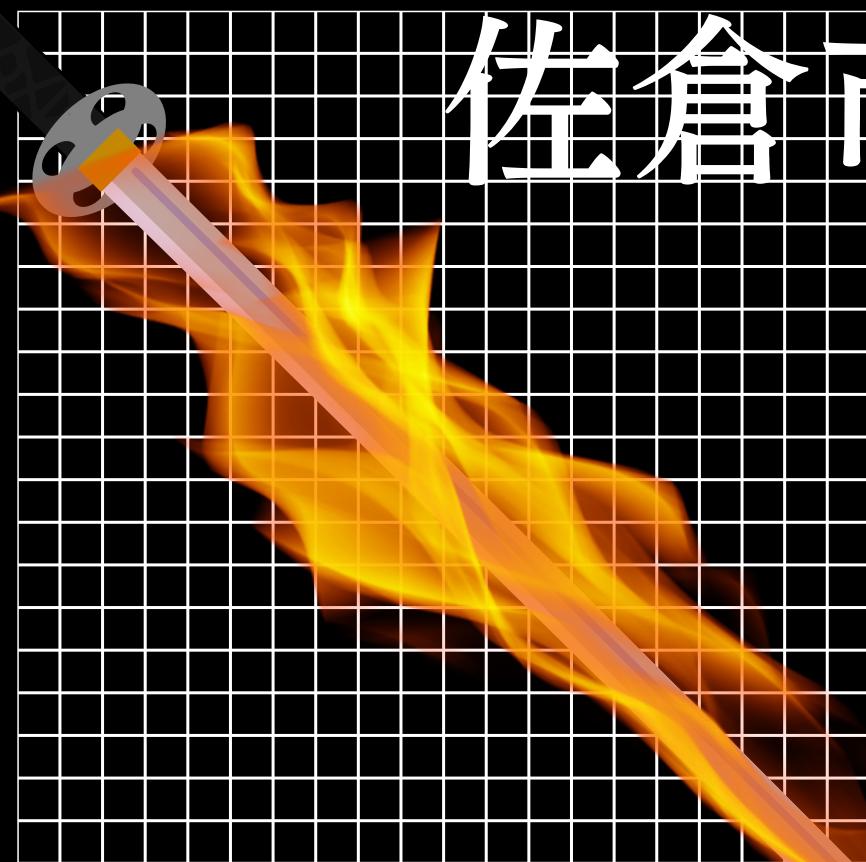


Project

REQUIEM SAMURAI

佐倉市

PROJECT REQUIEM SAMURAI



GERARD CATHALIFAUD - MATÍAS MANCILLA - FELIPE OLIVARES - HUGO CORTÉS



HITO
1

HISTORIA



Hace 6 millones de años se diputaba el destino del mundo entre dioses y demonios, los demonios queriendo exterminar la vida del planeta y los dioses queriendo salvarla. Tras milenios de combate, los dioses logran vencer a los demonios, sacrificándose en el acto. Con esto, lograron sellarlos en una fosa por toda la eternidad.

El juego comienza, millones de años después de esta lucha, en una aldea del medioevo de Japón, con un eclipse.

La aldea, asustada por este fenómeno natural, creen que los dioses están molestos, por lo que deciden realizar un sacrificio en la fosa sagrada de las afueras de la aldea, donde se dice que habitan los dioses de la muerte.

Durante la ceremonia, luego de arrojar a la fosa el sacrificio para los dioses, se ve aparecer un ser envuelto en llamas que comienza a asesinar a toda la aldea, un demonio. Un viejo samurái decide enfrentarlo.

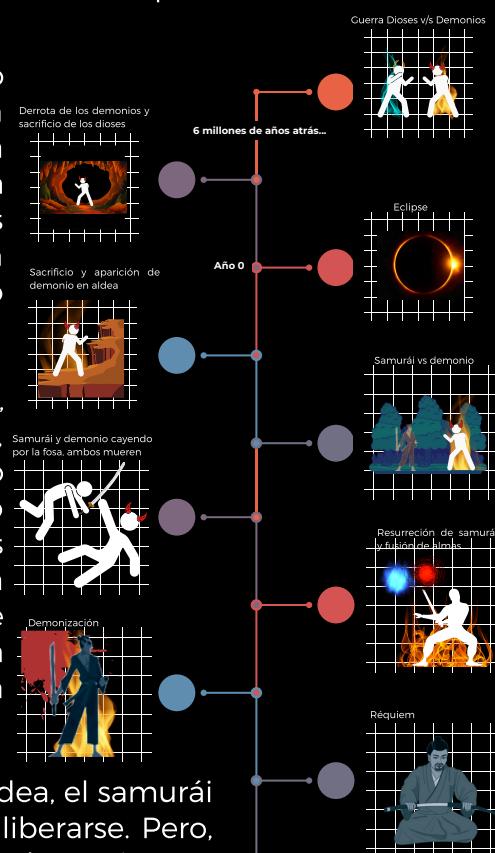
Atacándolo con su katana nota que la única forma de derrotarlo es arrojándolo de vuelta por la fosa. En el intento ambos caen y mueren con el impacto con el fondo de la fosa.

La única alma sobreviviente de los dioses observó esta hazaña, el único humano capaz de vencer a un demonio, por lo que decide otorgarle nuevamente la vida, y, fusionar el alma del samurái con la suya y la del demonio, lo que le otorgó nuevas habilidades para poder volver a su aldea, pero con la condición de derrotar a todos los demonios y evitar un futuro catastrófico.

Entonces el samurái comienza a subir la torre, asesinando a todos los demonios en su paso, recorriendo sus catacumbas y descubriendo secretos. En su camino, el samurái siguió adquiriendo almas de otros demonios, con nuevos poderes para poder combatir. Se comienza a transformar cada vez más en un demonio, se pone más violento, más agresivo y más sádico, hasta perder completamente su humanidad cuando llega a la cima, concretando su cacería.

Antes de poder seguir subiendo para regresar a su aldea, el samurái lucha contra su demonio interno, en un intento de liberarse. Pero, se da cuenta que la única solución para evitar que los demonios sigan con su objetivo del exterminio de la vida, debía eliminar todas las almas de estos, las que solo se eliminarían con su propia muerte.

Al finalizar la historia, el samurái realiza un seppuku, acabando con su vida, con su última técnica aprendida, la forma sagrada Requiem.



MOODBOARD



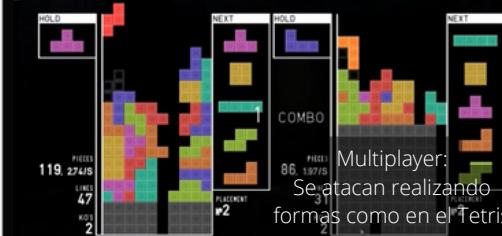
Mundo

El mundo es un Japón medieval (incluso podemos tratar otros como un medievo general) donde han llegado demonios.

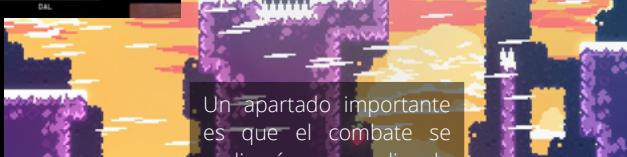


Estilo

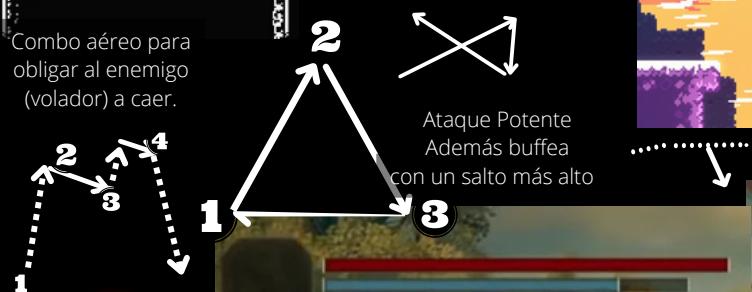
Utilizamos el estilo pixel art que tenga fantasía oscura. Muchas torres y construcciones.



Multiplayer: Se atacan realizando formas como en el Tetris



Combo aéreo para obligar al enemigo (volador) a caer.

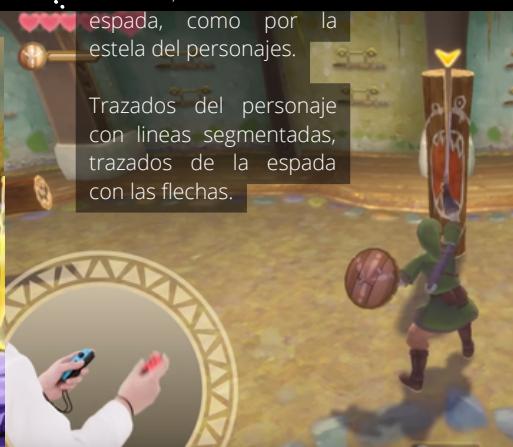


Extras

Entre los extras se agregaron ideas para barras de vida y stamina, mecánicas, poderes, modos extras, etc.

Un apartado importante es que el combate se realizará por medio de trazados, tanto de la espada, como por la estela del personajes.

Trazados del personaje con líneas segmentadas, trazados de la espada con las flechas.



FLUJO



Durante el juego se va poder ir adquiriendo distintas habilidades que le permita un movimiento más dinámico, y versátil.

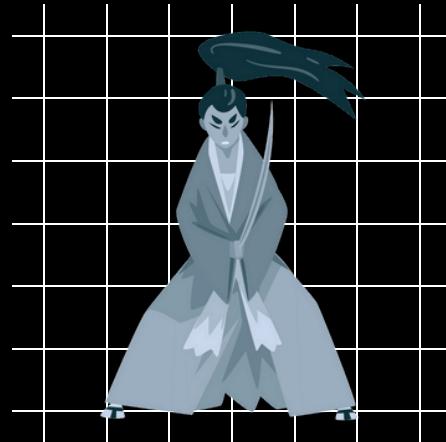
Mientras que los diseños de niveles serán más desafiantes, exigiendo un buen uso de las habilidades tanto adquiridas como las del jugador, por otro lado, los enemigos irán mejorando (agregando nuevos tipos de enemigos), teniendo nuevos movimientos, más vida entre otras cualidades que iran requiriendo aplicar lo que ha ido aprendiendo el jugador.

Entre los elementos que se tendrán en el juego se encuentran fragmentos de almas divinas, lo que otorgará más vida y stamina, y, también almas de demonios, para recibir nuevas habilidades.

Como beneficio por progreso se tendrán nuevas habilidades y mejoras a las ya adquiridas. Entre las habilidades que obtendrá como recompensa se tienen: doble salto (y luego la posibilidad de recargar el salto), escalar en paredes, colgarse del techo, gancho, utilizar un poste como pivote, etc.

Por otro lado, también irá adquiriendo distintas formas y dibujos con trazados para tener nuevos efectos de combate, ya sean elementales, combos, etc.

Por otra parte, los niveles contienen nuevas zonas de exploración que permiten explotar las nuevas habilidades dando así una experiencia constantemente fresca y a su vez permitirle ir acumulando recompensas.



PERSONAJES Y CONTROLES



El personaje del jugador es un Samurái con alma de demonio y divina, el cual, posee la habilidad de realizar diversas figuras sagradas para lograr desenvolverse en el mundo tanto atacando a sus oponentes como para moverse en este. Su objetivo a lo largo de la historia es lograr acabar con la raza de demonios y conseguir la paz.

El será el protagonista y héroe de la historia, conforme avance en la torre, adquirirá nuevas habilidades y herramientas que le permitan trascurrir a niveles más altos, o lugares no explorados antiguamente.

Sus habilidades son, por ejemplo, saltar, dash, aferrarse a los muros (escalar la fosa), hacer formas para hacer daño a los demonios, utilizar un gancho, focus, parry/block, etc.



CONTROL



GAMEPLAY

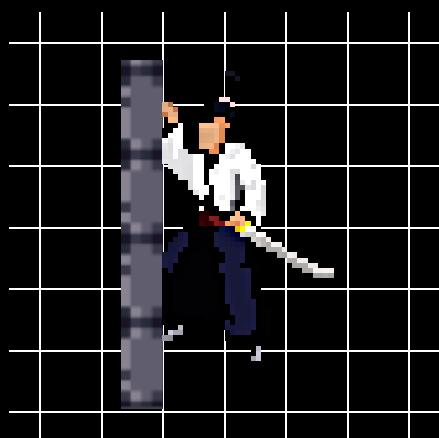
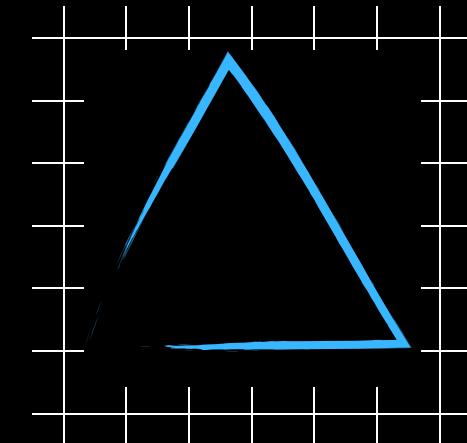


Este es un juego metroidvania/Acción/plataforma, que será por niveles a lo largo de una torre. Al ser formato metroidvania, el jugador tendrá zonas inaccesibles inicialmente, pero que más tarde logrará llegar a ellos con nuevas habilidades, la finalidad es subir la torre.

El juego tiene la batalla basada en los dibujos, y formas, a través de trazos realizados, tanto por el personaje jugador, como su espada, tendrá habilidades que cambien el flujo de estos, deteniendo el tiempo, cambiando la dirección de la gravedad, impulsándose por toda la habitación, movimientos más complejos como doble salto, salto en paredes, colgar del techo y gancho, y niveles donde no se pueda tocar el piso, donde se le obligue al jugador moverse constantemente, exigiendo una gran concentración.

Por otro lado, el jugador tendrá cada vez más herramientas para dar solución a los distintos obstáculos que encuentre en su camino, como dibujos que le permitan debilitar al enemigo, hacer daños críticos, permitirle una mayor movilidad, etc.

Mientras mejor sepa moverse el jugador, mientras sea capaz de manejar la situación y posicionarse para realizar una combinación de dibujos y formas, mayor será su recompensa en términos del combate, accediendo a gamma de ataques con mayor impacto sobre el enemigo, ya sea mayor daño u otros efectos.



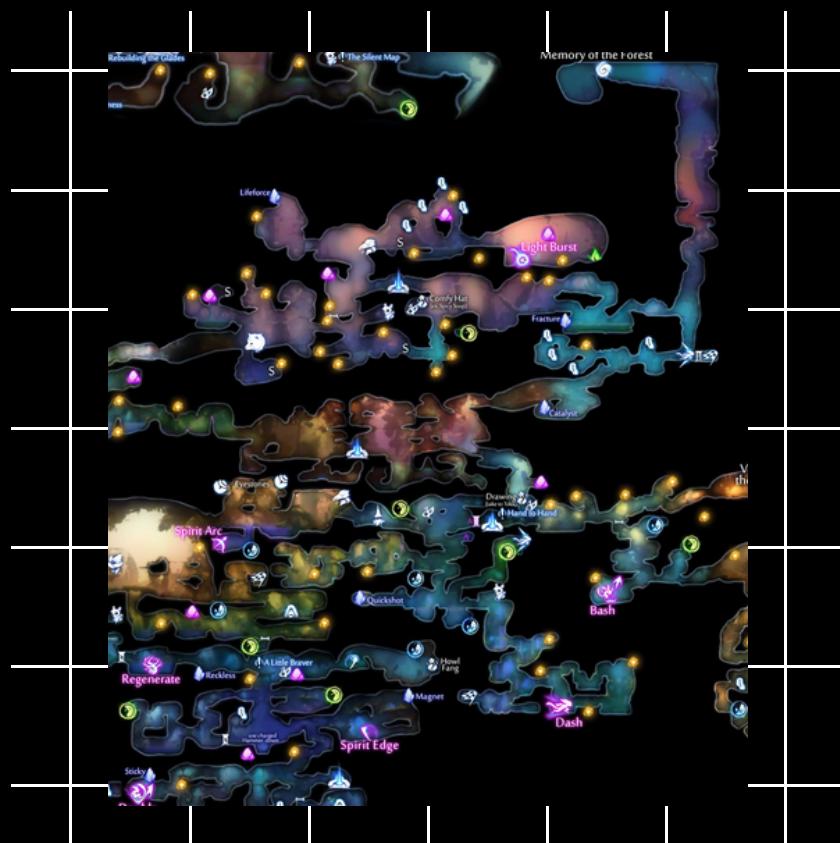
MUNDO



El mundo ocurre en una época medieval japonesa, con influencias occidentales como demonios de todo tipo, la torre por la que el protagonista tendrá sus aventuras será un estilo pesado, oscuro, con sensación de subsuelo.

Por lo que se busca dar una sensación de exploración de mazmorras oscuras, un poco de miedo, y de curiosidad, también dar incentivos y motivación para llegar a la cima.

El mapa será la torre vertical, con pisos más anchos o con extensiones para dar cabida a niveles más horizontales, además habrá factor metroidvania dejando secciones de la torre inalcanzable hasta llegar con nuevas habilidades y/o movimientos, también algunas zonas se alcanzarán con ataques de formas específicas que permitan otros estilos de movimiento.



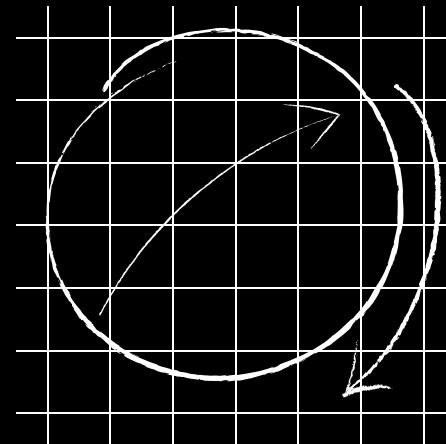
MECÁNICAS



Las mecánicas generales, se tiene una barra de vida y stamina que funcionan de igual manera que la mayoría de juegos, la vida se recupera con pociónes u orbes rojos repartidos por el mapa, la stamina se urará para blocks, dash y hook, se puede recuperar descansando o caminando por el suelo y con orbes verdes ubicados en el escenario.

Finalmente, se agrega una barra especial que combina con la mecánica innovadora descrita más adelante, que es el Focus, una barra de habilidad que permitirá al jugador utilizar "FOCUS", un poder especial que permite paralizar o relentizar el tiempo, también permite realizar trazados más complejos al poder direccionar los movimientos a realizar por medio del stick derecho, lo que terminado el periodo, el samurai se lanzará formando los trazados y teniendo efectos devastadores según el dibujo realizado. Este se recuperará según el daño realizados por trazos y con orbes azules.

Otras mecánicas generales estará el ataque, que realizará poco o nulo daño, pero causará otros efectos en el enemigo, como empujarlo, stunearlo, relentizarlo, etc. Para poder aportar herramientas y estrategias con el trazado. También está el salto, y según se vaya avanzando, la posibilidad de doble salto, e incluso más adelante, poder encadenar saltos si va eliminando enemigos. También existirá orbes amarillos que le permita recargar un salto estando en el aire. Entre otras habilidades ya con descripciones generales y familiares a otros juegos, como dash, parry/block, gancho(hook), engancharse a paredes y techo, etc.



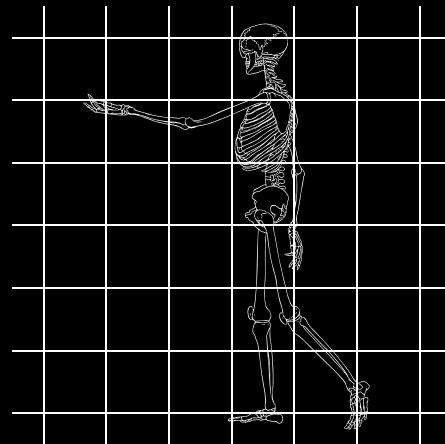
La mecánica innovadora consiste en los trazados y dibujos, denominado: figuras divinas. Esta mecánica consiste que el jugador podrá realizar trazados, ya sea por el propio personaje, la espada, habilidades o focus, con el objetivo de dibujar formas y diseños que tengan habilidades y efectos únicos en combate, permitiéndole así dar frente a los obstáculos y enemigos en su aventura, algunos ejemplos de trazados se encuentran en el moodboard, que permita a enemigos aereos caerse y así por ejemplo, caigan en fosas o trampas en el suelo.

Tendrá un abanico de posibilidades a realizar, concatenando figuras, o (si es posible programarlo) mezclando figuras para combos más complejos y poderosos.

ENEMIGOS



Existirán enemigos de distintas categorías, pero la división más simple consiste en enemigos simples, o esbirros, enemigos fuertes o minijefes y los jefes o bosses como tal, estos últimos destacar por ser un desafío clave en la jugabilidad, ya sea que mostrarán e introducirán nuevas habilidades claves, como el elemento fuego, focus, gancho, etc., que son las habilidades más dominantes en el juego y que efectivamente, serán recompensa por haber pasado con éxito una batalla sin igual. Los jefes podrán tener su apartado de ser batallas más largas y hostiles, y podrán ser derrotados con puntos débiles alcanzables con las habilidades adquiridas desde entonces.



En cambio, los minijefes y/o esbirros serán combates más cortos y precisos (en su mayoría), que podrán ser acabados con facilidad por medio de los trazados, siempre incluirán un trazado clave que permitirá aniquilarlos con facilidad, pero que este será informado al jugador medios de pistas visuales o de comportamiento.

EXTRAS



Juegos similares a este son Hollow Knight, Blasphemous, en la parte más de combate y exploración, luego en la sección plataformera será como Celeste o Jump King, finalmente como una escala general se tiene a Downwell un buen ejemplar de la estructura de nivel.



También se consideró Sekiro como una inspiración en la forma del combate a parries.

Pensamos colocar un cutscene tanto al inicio como al final del juego, donde se introducirá y concluirá la historia, respectivamente. Utilizando el formato in-game cinematic.

