Samurai's Revenge: El Emperador Caído

Género: Acción/Combate

Plataformas: PC

Audiencia: Jóvenes en adelante

Lanzamiento: --/--/--

ESRB: T

Estudio:

Historia-Gameplay

En "Samurai's Revenge: El Imperio Caído", encarnas a Emna-ō, un samurái carismático y complejo cuya búsqueda para liberar el bosque místico del yugo de señores feudales malvados desencadena una trama llena de intriga y venganza. El juego comienza con el brutal asesinato de la familia real de Emna-ō, catapultándolo a una posición de liderazgo no deseada. A medida que Emna-ō crece, adquiere habilidades y aliados, enfrentándose a enemigos cada vez más desafiantes y descubriendo oscuros secretos sobre la traición. El enfrentamiento culminante es contra el asesino de la familia real de Emna- ō, Amatsu-Mikaboshi, el antagonista, en el corazón del imperio, donde el destino del reino pende de un hilo.

Flujo del juego

A lo largo de la historia, el protagonista tiene la oportunidad de encontrar mentores que contribuirán a perfeccionar sus habilidades, aprovechando la experiencia adquirida al vencer a sus adversarios. A medida que avanza la trama, podemos moldear la mentalidad de Emna- ō, ya sea orientándola hacia una estrategia más calculadora o centrada en la sed de venganza.

Los enemigos, por su parte, tienen la capacidad de aprender y adaptarse a las tácticas de Emna- ō, volviéndose cada vez más astutos y peligrosos.

La experiencia se obtiene tanto en combates como en misiones, y el comercio proporciona la posibilidad de mejorar el armamento. El puntaje obtenido dependerá tanto de la cantidad de daño infligido como del tiempo empleado en completar una misión. Además, durante la travesía, Emna- ō puede descubrir reliquias coleccionables pertenecientes a la familia real, las cuales revelarán un mensaje oculto al ser reunidas todas las piezas.

Con cada misión completada, el protagonista adquiere nuevas habilidades y armas especiales, como katanas y espadas con destrezas únicas, enriqueciendo así su arsenal a lo largo de la aventura.

Personajes y Controles

Emna-ō se controla con movimientos ágiles y precisos, reflejando la destreza de un verdadero samurái. El protagonista, carismático y complejo, experimenta momentos donde los controles realizan acciones inesperadas para enfatizar la intensidad de la narrativa. Emna-ō posee movimientos únicos y adquiere habilidades especiales a lo largo del juego, otorgándote un sentido de progresión y dominio.

Conceptos del gameplay y características específicas de plataforma

1. ¿Cuál es el género del videojuego?

El juego se clasifica principalmente como un juego de acción con énfasis en el combate. La experiencia del jugador se centra en el protagonista, Emna-ō, un samurái carismático y complejo, inmerso en una trama llena de intriga y venganza. El juego integra elementos de acción y combate para ofrecer emocionantes enfrentamientos a lo largo de la narrativa.

1. ¿Cómo es la secuencia del juego? (Por niveles – misiones – capítulos)

La secuencia del juego se organiza en niveles, donde Emna-ō progresa enfrentándose a desafiantes enemigos hasta llegar al enfrentamiento culminante con el boss, Amatsu-Mikaboshi. Cada nivel presenta obstáculos únicos, brindando al jugador la oportunidad de mejorar habilidades

1. El juego tiene minijuegos (deben ser listados con una breve descripción de sus mecánicas).

A lo largo de la historia, Emna-ō se enfrenta a desafíos estratégicos que van más allá de los combates directos. Estos desafíos requieren que el jugador tome decisiones tácticas que impactan en la mentalidad del protagonista, sin embargo, no se tomarán como minijuegos, ya que serán de importancia para el objetivo principal que será derrotar al boss.

1. Según la plataforma de desarrollo que característica especifica se va a utilizar: (Disco duro, servidores, pantalla táctil, acelerómetro, múltiples pantallas, tarjetas de memoria).

Se diseña por medio de Unity, para las PC, aprovechando las capacidades de los discos duros para ofrecer una experiencia de juego fluida. La elección de esta plataforma permite una inmersión completa en el juego, con buenos gráficos y una jugabilidad eficiente.

Mundo de Juego

El juego se desenvuelve en el misterioso y feudal Japón, un vasto y fascinante escenario que presenta una rica diversidad de entornos. Desde exuberantes bosques que ocultan secretos ancestrales hasta majestuosas montañas que desafían al cielo, y antiguos templos que resonaron con los susurros del pasado, cada rincón del mundo de "Samurai's Revenge: El Imperio Caído" está meticulosamente diseñado para sumergir a los jugadores en una experiencia visual y atmosférica única.

La densa neblina le agrega un toque de misterio y peligro. A medida que Emna-ō se adentra en los senderos ocultos del bosque este va evocando una sensacion de disputa, intriga y traicion.

Los escenarios cuidadosamente diseñados se empapan de la historia de guerras pasadas, en las cuales tendremos duelos en templos antiguos que nos conectaran con el pasado de estas tierras.

Interfaz

Bienvenido a " Samurai's Revenge: El Emperador Caído", un emocionante juego de aventuras samuráis donde te sumergirás en la épica tarea de liberar un ancestral bosque místico de las garras de líderes oscuros. La interfaz ha sido diseñada para proporcionar una experiencia inmersiva y emocionante mientras te conviertes en el héroe que restaurará la armonía en este mundo ancestral.

1. Pantalla Principal:

Barra de Salud y Energía: En la esquina superior izquierda, encontrarás la barra de salud y energía para monitorear tu estado en la batalla. Mantente alerta y equilibra tus movimientos para asegurarte de tener suficiente energía para cada enfrentamiento.

Mapa del Bosque Místico: En el centro de la pantalla, el mapa detallado te guiará a través de intrincados senderos y majestuosos escenarios del bosque. Los líderes oscuros están marcados, indicando tu objetivo y proporcionando una visión general del progreso.

2.Menú de Equipamiento:

Armaduras y Armas: Personaliza tu samurái eligiendo entre una variedad de armaduras y armas auténticas. Mejora tu equipo con habilidades especiales para enfrentarte a enemigos más poderosos.

3.Combate:

Controles Intuitivos: Los controles de combate han sido diseñados para ser intuitivos, permitiéndote ejecutar movimientos fluidos y ataques precisos con tu katana.

Indicadores de Ataque: Durante la batalla, los indicadores visuales te ayudarán a anticipar los movimientos de tus enemigos, permitiéndote esquivar, bloquear y contraatacar de manera estratégica.

4. Sistema de Misiones:

Objetivos y Recompensas: La interfaz de misiones te proporciona claros objetivos para derrotar a los líderes oscuros. Completa las misiones para desbloquear nuevas áreas del bosque y obtener recompensas valiosas.

5. Elementos Visuales y Sonoros:

Ambiente Inmersivo: Los gráficos detallados y la música evocadora te sumergirán en la magia del bosque místico, creando una experiencia visual y auditiva única.

Inicio del Juego

Los jugadores comienzan en un punto central del Bosque Místico, equipados con lo esencial para la aventura.

Progresión y Desbloqueo

Con cada líder derrotado, los jugadores avanzan en la historia y desbloquean nuevas misiones y áreas del Bosque Místico.

Recompensas y Mejoras

Después de derrotar a un líder oscuro, los jugadores obtienen recompensas, que pueden incluir mejoras de equipo

Combate

Cuando encuentran a un líder oscuro, se desencadena un combate intenso.

Misiones y Objetivos

A medida que avanzan, los jugadores reciben misiones para derrotar a líderes específicos y liberar esas áreas del bosque.

Exploración

Los jugadores exploran el bosque, siguiendo el mapa detallado para encontrar y enfrentarse a líderes oscuros que han sumido diferentes áreas en la oscuridad.

Mecánicas y Power-Ups

**Mecanicas**

Los jugadores pueden escoger si desean tener enfretamientos directos o quieren optar por el sigilo, permitiendo de esta manera dar la libertad de tomar decisiones tactias basadas en su estilo de juego preferido.

**Power-Ups**

**Incremento de velocidad temporal**: Una vez la vida del jugador disminuya a cierto punto, este va a tener un incremento de velocidad, donde podrá ver los ataques del enemigo en cámara lenta, para poder evitarlos o contraatacar más eficientemente.

**Mezcla con la niebla**: Esta habilidad se podrá activar cuando se desee, pero tendrá un costo de la magia del jugador. Este poder nos permitirá hacernos parte de la neblina por ende pasar desapercibido por enemigos cercanos.

Enemigos y Jefes

1. Enemigos: Cuáles son los enemigos del videojuego, acompañado de una descripción y un arte conceptual, como es la IA de estos enemigos, que ataques tiene, como afecta al enemigo, como se destruye, si es que se puede destruir.

Amatsu-Mikaboshi es el boss, el cual es un hombre nacido en Japón que tiene 49 años de edad. Su arma es la “Monster Hunter”, la cual es una espada com com un alto grado de daño. Él es un malvado hombre que desde joven la ambición y oscuridad lo envolvieron y busca eliminar a quien se oponga em su caminho de ser el emperador de todos lo reinos.

Tiene habilidades de Arte Ninja, Sentido de Peligro, Rastro Veloz, Reflejos bastante rápidos y es smamente egoísta y cruel.

A quien se le ponga em el camino, aprovechará su gran habilidade con la Monster Hunter para atacarlo cruelmente.

2. Jefes:

El jefe principal del juego es amatsu-mikaboshi es un personaje japonés que se presenta como una entidad maligna que se encuentra en el castillo es la responsable de la muerte de los padres de nuestro protagonista.

Es el personaje más difícil de derrotar y es el que se presenta a lo último cuando realizamos la derrota de este completaría el juego.

Tienes varias características que lo hacen tan difícil y varias habilidades.

Aparece en el último nivel su escenario se presenta siendo un castillo de la antigua mitología japonesa.

Para que nuestro protagonista lo pueda derrotar tiene que llegar el nivel de nica a un cuarto y a partir de ahí hacer una combinación de ataques para poder derrotarlo.

El tiene varios poderes tiene una gran habilidad con su arma y una gran destreza con esta misma y su nivel de vida es un alto lo cual lo hace aún más difícil.

Una ves podamos eliminarlo se nos presentará una cinematográfica donde nos indican que acabamos de terminar el juego.

Cinemáticas, material de bonus y competencia

1. **Cinemáticas: Como son presentadas las cinemáticas, cuando y donde aparecen, en que formato son creadas ¿Pose a pose - Video – Tiempo real?**

Las cinemáticas del videojuego serán presentadas en formato de video. Aparecerán en momentos importantes del videojuego, como por ejemplo al enfrentarse al jefe.

1. **Material de Bonificación: que objetos puede desbloquear el jugador (arte conceptual de cómo se creó el videojuego – figuras de los personajes – etc.)**

* El personaje principal puede recoger una serie de fragmentos que al reunir la cantidad suficiente puede desbloquear un poder nuevo para su arma la cual al recibir ese poder aumenta su número de fuerza y de daño.
* El Jefe tiene el poder de recibir un aumento de poder en su arma después de 4 golpes consecutivos e interrumpidos a nuestro protagonista el al tener ese aumento tiene 10 segundos de poder máximo y su arma sube su nivel de poder y de daño

1. **Competencia: Que otros videojuegos pueden ser la competencia, es importante recalcar sus nombres y él por qué.**

* Aragami 2: Estos juegos llegan a tener una similitud ya que se enfocan en el combate sigiloso, además presenta combates ninjas y ambas poseen sigilo y acción en el género. Por lo que, al poseer estas similitudes, se podría tomar como una competencia.



* Shadow Tactics: Blades of the Shogun: El juego esta orientado en Japón. El mismo comparte elementos clave como su ambientación y la presencia de ninjas. Ambos juegos ofrecen combates entre los mismos ninjas y samuráis, por lo que podría ser tomado como una competencia.

