

Chords OF Destiny

E.V.T.

ÍNDICE

1. Concepto
2. Visión general del juego
3. ¿A qué tipo de jugadores va orientado?
4. Definición de las 3C
5. Reglas constitucionales
6. Aspectos básicos del juego en su gameplay
7. Definición de las mecánicas
8. Objetivos del proyecto
9. Flowchart
10. Ambientación y estética
11. Datasheets
12. Power ups y objetos
13. Definición de movimientos



1. Concepto

Título

Chords of destiny.

Estudio



Empire Studio

Miembros: Ismael Moreno, Juan Antonio Naharro, Paula Ruiz, Albert Caminal.

Género

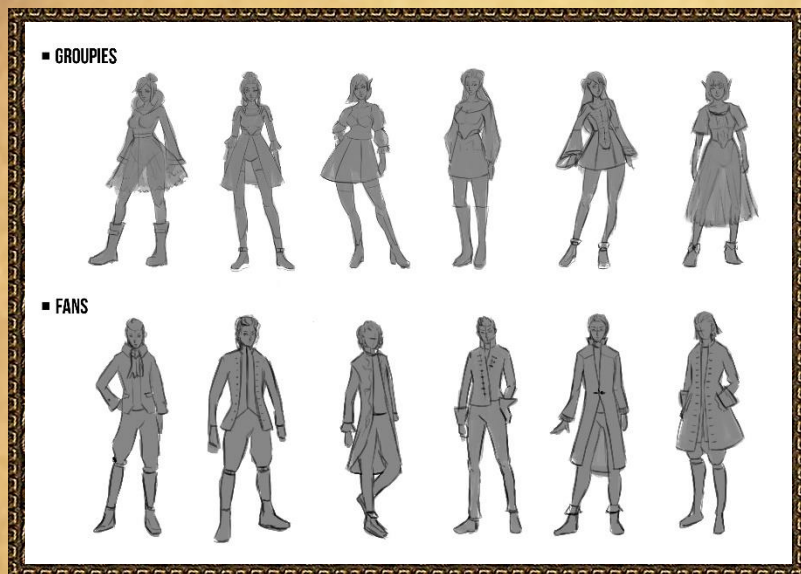
Hack and slash.

Ambientación y estética

Ambientación Ciberpunk.

Cada nivel tendrá toques del estilo del rey de ese nivel.
Ejemplo nivel 1, rey de música clásica: arquitectura y estilo del siglo XVIII.





Estética realista cartoon
estilizado.

Número de jugadores

Un jugador.

Plataforma

PC.

Fecha de lanzamiento

10 de junio de 2019.

Engine

Unity.



2. Visión general del juego

Sinopsis

Año 2055

Tras la muerte del rey del rock Jimmy John y el alzamiento de una dictadura a manos de Mix Master, nuestro protagonista Steve hijo del rey del rock, partirá hacia una aventura para descubrir la verdad que se esconde tras el asesinato de su padre. Y de paso, salvar el mundo de las manos de Mix master.

Resumen general

En el año 2037 Jimmy John es nombrado del rey del rock.

Año 2047, una noche entran en la mansión de Jimmy John, previniendo al peligro que sabía que se enfrentaba encerró a su hijo en el sótano para protegerlo. Esa noche asesinaron a Jimmy John dejando a Steve, su hijo, solo.

Año 2055 todo el mundo había cambiado radicalmente desde aquel día, el músico más popular del momento se presentó a gobernador que acabó transformándose en dictador. Decidió cambiar toda la distribución. Hizo construir una estructura con forma de anillo con nueve subniveles, clasificó a la población por género de música. Cada rey de un estilo de música se designó como presidente de la facción del género que le representaba.

Una mañana de agosto nuestro protagonista Steve descubrió un paquete delante de su chabola. Dentro de él había los cascos Roxanne de su padre y su hacha guitarra, todo con una nota adjunta que simplemente decía que debía ayudar a cambiar el mundo, Steve entendió que tenía que emprender un viaje para responder todas las preguntas que le estaban viniendo, encontrar al responsable de la muerte de su padre y de paso salvar el mundo.

Características principales

- Crear efectos de sonido con cada golpe.
- Ambientación ciberpunk con cada nivel de un género de música.
- Seguir el ritmo del metrónomo y conseguir bonificaciones de daño.



3. ¿A qué tipo de jugadores va orientado?

Tipos de diversión

Narrativa: Por la historia que cuenta el juego.

Causar Dolor: Por el tipo de juego que es.

Sensaciones: Por crear música combatiendo.

Fantasía: Porque es un mundo imaginario.

Coleccionar: Por las partituras de los solos.

Tipos de jugadores

Sobre todo, va a un tipo de jugador más killers debido a que en un hack and slash lo principal es matar un montón de enemigos.



Los archievers se podrían centrar en buscar todas las partituras de solos y el arma que se encuentra repartida por trozos en el juego.

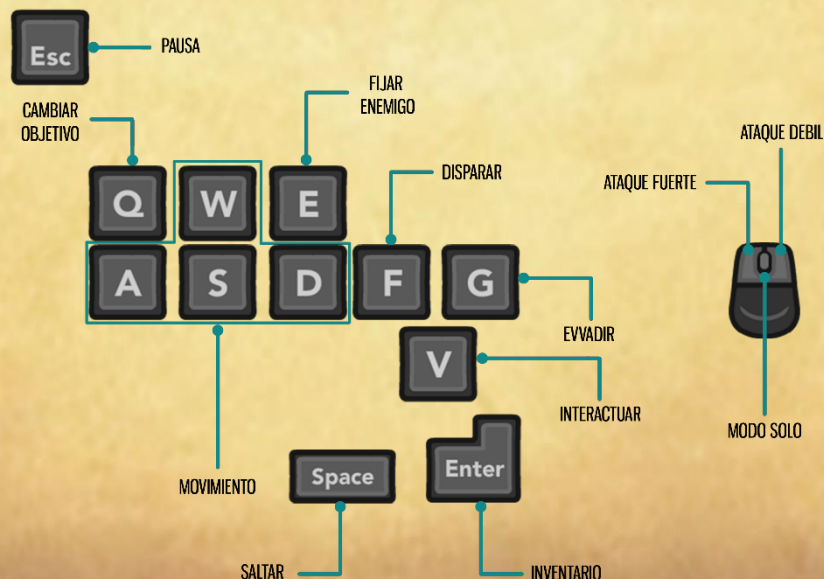


4. Definición de las 3C

Character

Steve John, mecánicas: saltar, correr, evadir y atacar.

Controls





Camera

3D en tercera persona, movimiento de forma manual con posibilidad de ser fijada en enemigos.

5. Reglas constitucionales

Reglas de inicio

Vida al máximo.

Barra de solo vacía.

Dinero a 0.

Reglas de progresión

Dinero.

Puntuación de combates.

Reglas de finalización

Vencer al boss final.

Morir.



Reglas constitutivas

Modo solo.

Reglas implícitas

Si sigues el ritmo haces más daño.

Condiciones de victoria

Vencer al boss final.

6. Aspectos básicos del juego en su gameplay

Retroalimentaciones

Ataque fuerte y quito más vida, pero es más lento y te deja más rato expuesto

Ataque débil quito menos vida, pero lo ejecuto muy rápido.



Activo el solo y elimino a todos los enemigos que tengo cerca, pero me tengo que esperar a que se me vuelva a llenar la barra.

Recompensas

Recompensas pequeñas: Puntuación y dinero.

Recompensas medianas: Acabar con el boss del nivel y pasar la pantalla, desbloquear un arma nueva.

Recompensas grandes: Acabar el juego.

Tomas de decisiones

¿Mato al enemigo con el arma principal o le tiro vinilos hasta que se muera?

¿Me tomo la poción ahora o después?

¿Uso el modo solo para ahora o me lo guardo para más tarde?

¿Me compro un combo o una poción?

Flow y microflow

Flow: Bastante constante ya que son peleas frenéticas.

Microflow: Batallas contra jefes parecidas a las de Ni-oh.

7. Definición de mecánicas

- Correr, salto, doble salto, atacar y evasión.
- Modo solo: Al esquivar y al hacer combos largos te va subiendo una barra que permite marcarse un solo con un instrumento. Cada arma dispone de 3 solos diferentes entre los cuales tendrás que escoger cual equiparte, cada solo tiene un efecto diferente.
- Medidor de ritmo (metrónomo) el cual te da un extra de daño y te cura hasta cierto punto cuando estés con poca vida, todo esto cuando golpes en el momento correcto.

8. Objetivos del proyecto

Puntos fuertes

Poder crear sonidos con cada ataque.

Ambientado en un mundo plagado de música.

La ambientación de cada misión representa un género de música.

Peleas frenéticas con ritmos rápidos.



¿Por qué es especial?

Por poder hacer sonidos al atacar y hacer combos. También es especial por su historia.

¿En qué se diferencia con otros del mercado?

Ambientación única y mecánica de combate innovadora.

¿Qué podemos aportar para que destaque sobre la competencia?

Una historia plagada de música y pegadiza, con unos combates muy entretenidos y únicos.

9. Flowchart





10. Ambientación y estética

Ambientación



Ambientación Cyberpunk con toques variantes dependiendo del nivel.

Nivel 1: Arquitectura siglo XVIII.

Nivel 2: Toques de Brasil y Jamaica.

Nivel 3: Méjico, colores alegres.

Nivel 4: Gótico con algún cementerio.

Nivel 5: Estilo Barrio pobre de Inglaterra con grafitis.

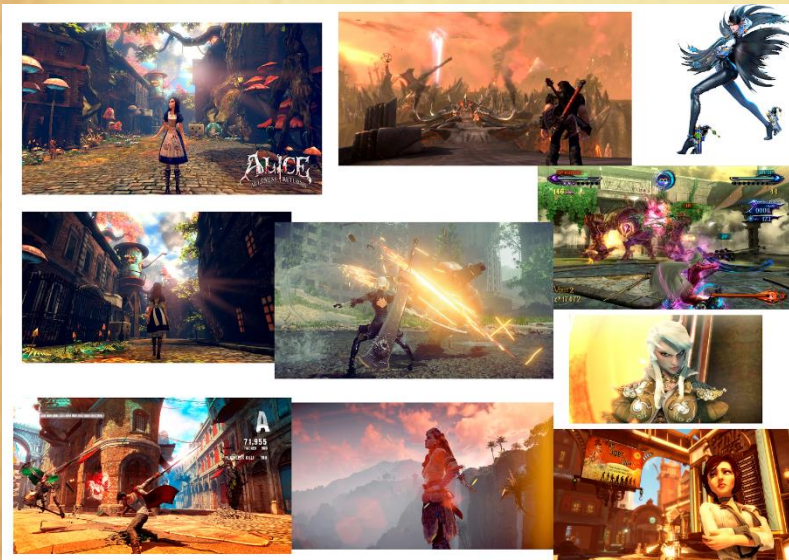
Nivel 6: con toques nórdicos y vegetación.

Nivel 7: Barrio de los ángeles con grafitis

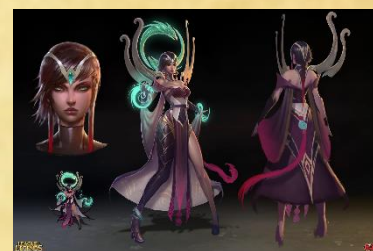
Nivel 8: Barrio rojo de Ámsterdam

Nivel 9: Rascacielos y mucha tecnología.

Estética



Estética de personajes estilizada con toques de cartoon/manga. Cinemáticas splash arts con diálogos emergentes de comic estilo Deadpool con Alice Madness returns.





11. Datasheets

Steve John



Descripción: Joven adulto humano de 25 años de constitución atlética con tupé y patillas.

Personalidad: Macarra, rebelde y antisistema.

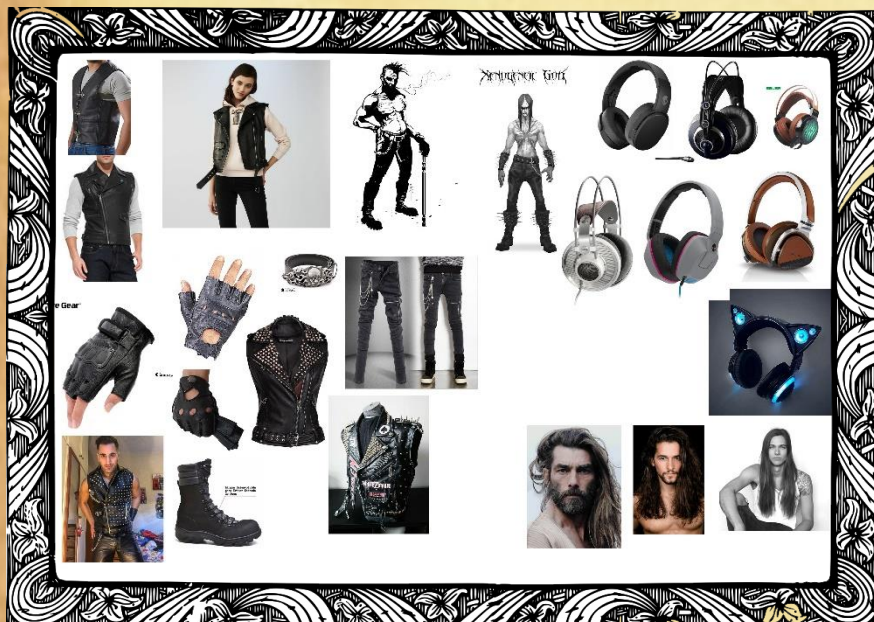
Historia: No conoció a su madre y tras leer la carta que le dejó su padre se armó con el Hacha-Guitarra que le dejó se puso a "Roxanne" y se fue en busca de Mix Master para vengarse y restaurar el orden en el mundo que tanto apreciaba su padre, el de la música.

Vestimenta: Chupa de cuero, botas hasta media pierna, tejanos rasgados, camiseta de manga corta y collar de una púa.

Habilidades: Atacar, esquivar, correr y saltar.

Arma principal: ChopperRiff.

Jimmy John



Descripción: Adulto humano de 52 años, Rey del rock.

Personalidad: Protector y Responsable

Historia: Perdió a su esposa al nacer su hijo y le puso su nombre a los cascos como conmemoración, más tarde le harían convertirse en el rey del rock.

Unos años después, se vio obligado a desaparecer dejando a Angela y su grupo "Live or Die" en un mal momento, ya que Mix Master quería el secreto de sus cascos y quería conseguirlos a cualquier precio. Sabiendo Jimmy que algún día irían a por él, entrego sus pertenencias a un viejo amigo para que las guardara hasta que llegara el momento de entregárselas a su hijo.

Vestimenta: Barba, melena larga, chaleco de cuero, guantes de cuero, tejanos, botas altas, cinturón con hebilla de calavera.

Arma principal: ChopperRiff.



Mix Master

Descripción: Adulto humano de 32 años, rey del teckno y gobernador.

Nombre real: Charles.

Personalidad: Engreído, egocéntrico e infantil.

Historia: En su niñez soñaba con ser músico y componía canciones, a causa de ello recibía bullying por parte de sus compañeros de instituto ya que a oídos de los demás eran horribles, como nadie le entendía empezó a crecer un rencor dentro de él hacia el resto de personas por no entender lo que significaba para él y los sentimientos que quería transmitir con cada nota.

Un día Charles se metió por un callejón para huir de unos matones y fue a dar con una tienda un tanto extraña y anticuada, en el escaparate lucía una tabla de mezclas muy desgastada, entró para verla. El dueño se la enseñó, decía que llevaba mucho tiempo allí y que se la daría a cambio de dos de sus sentidos, a Charles asustado y sin acabar de comprender lo que estaba pasando aceptó, el hombre le pidió el gusto y olfato.

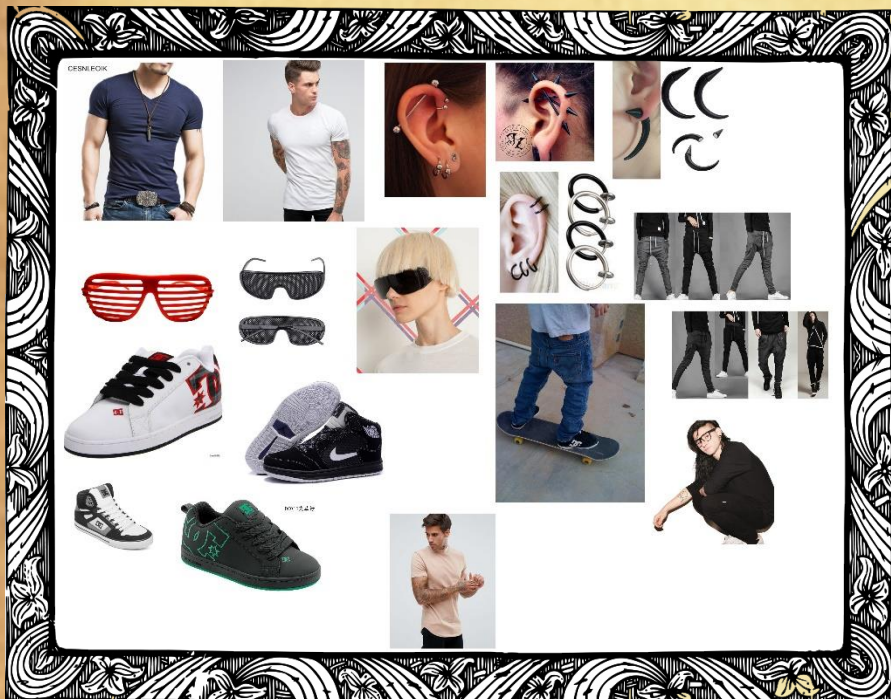
Una vez llegó a casa al encender la mesa de mezclas un destello de luz lo cegó por unos segundos.

Años más tarde dominó los poderes de la tabla de mezclas y se creó el nombre de artista de Mix Master.

Vestimenta: Camiseta manga corta ceñida, tejanos caídos, gafas de rejilla, bambas de marca, pendientes en la oreja.

Habilidades: Atacar y defender.

Arma principal: King's Soul.





Fans



Descripción: Jóvenes de 20 unos años seguidores del “jefe” de cada nivel.

Personalidad: Agresivos y alocados.

Historia: Han sido seguidores acérrimos a su ídolo hasta tal punto de hacer todo lo que él diga.

Vestimenta: Temática variante en función al rey al que idolatren.

Habilidades: Atacar y bloquear.

Arma principal: Bates de béisbol.

Groupies



Descripción: Jóvenes de 20 unos años seguidores del “jefe” de cada nivel.

Personalidad: Agresivas y alocadas.

Historia: Han sido seguidores acérrimos a su ídolo hasta tal punto de hacer todo lo que él diga.

Vestimenta: Temática variante en función al rey al que idolatren.

Habilidades: Atacar y esquivar.

Arma principal: Uñas.



Teloneros



Descripción: Cabecilla de grupo local de música.

Personalidad: Fieles.

Historia: Grupos de músicos de poco reconocimiento que siguen las órdenes de Mix Master, han sido asignados a los diferentes reyes para conseguir más fama y poder.

Vestimenta: Variable dependiendo del rey al que hayan sido asignados.

Habilidades: Atacar y esquivar.

Arma principal: Instrumentos musicales.

Iggor Velarous



Descripción: Hombre humano de 80 años, Rey de la música clásica.

Personalidad: Refinado y elegante.

Historia: Nacido en la prestigiosa familia Velarous de Norwich.

Por obligación de su familia para mantener su estatus social fue enviado a un conservatorio a los 10 años. Desarrolló sus habilidades hasta convertirse en un gran músico, llegándose a ganar el trono de rey de la música clásica.

Vestimenta: Chupa en tafetán de seda de color azul, zapatos, medias altas, peluca victoriana.

Habilidades: Atacar, defender e invocar fans/Groupies.

Arma principal: Teclado



Shammar Fisher



Descripción: Hombre humano de 38 años, Rey del Reggae.

Personalidad: Relajado.

Historia: Creció en un barrio marginal de Jamaica en la ciudad de Portmore, criado en una familia pobre donde lo único que tenía era la guitarra que le regaló su abuela, empezó a tocar para evadirse de la realidad, Mix Master lo vio tocando en un bar de tres al cuarto y le ofreció trabajo a cambio de mantener a su familia. Y así llegó a convertirse en rey del reggae.

Vestimenta: Camisa ancha de colores psicodélicos, chancas, pantalones bombachos, Rastas.

Habilidades: Atacar, defender e invocar fans/Groupies.

Arma principal: Congós.

Angela White



Descripción: Adulta humana de 47 años. Reina del Black metal.

Personalidad: Fuerte, independiente y atrevida.

Historia: En el pasado fue la cantante del grupo "Live or Die" con su mejor amigo Jimmy como guitarrista y su amante Paul como batería. Llegaron a tener muchos seguidores y eran considerados unos genios tanto que a Angela la llamaban la Reina del Black Metal, pero la fama trajo problemas y al poco tiempo Jimmy desapareció y Paul falleció en un accidente de tráfico cuando se dirigía a un ensayo. Devastada por estos acontecimientos, Angela empezó a beber más de la cuenta y a consumir drogas. La que una vez fue reina del black metal, ahora estaba a merced de Mix Master, ya demasiado débil como para plantarle cara siendo obligada a obedecer.

Vestimenta: Cara pintada, corsé de cuero, botas altas, collar de pinchos, cinturón de balas, falda corta-media, medias altas y ligas.

Habilidades: Atacar y defender.

Arma principal: Pinchos arrojadizos, Sword cross.



Miguel Ángel Martínez de la Vega



Descripción: Hombre humano de 45 años, Rey de los mariachis.

Personalidad: Alegre y humilde.

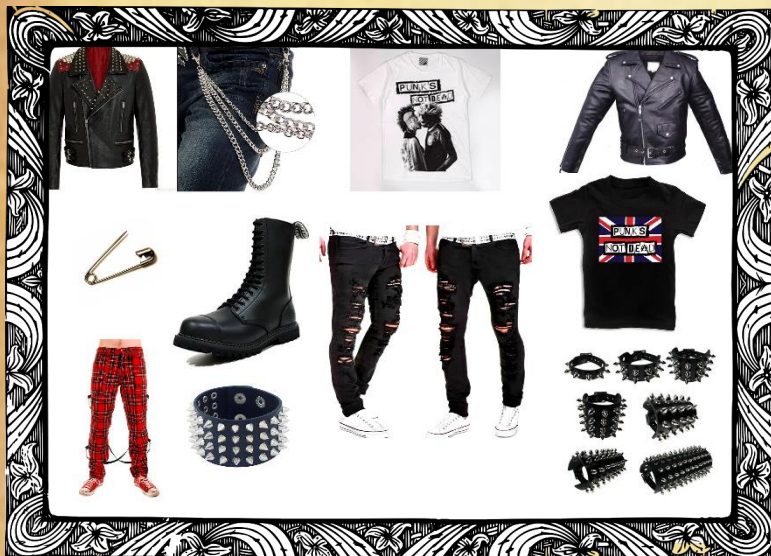
Historia: Creció en las calles de Chiapas, un barrio pobre de México, donde un anciano sin techo le enseñó a tocar las maracas para poder ganar dinero para comer, con el transcurso de los años perfeccionó su técnica llegando a ser muy famoso por todo México y ganándose el título de rey de los mariachis.

Vestimenta: Sombrero charro, poncho, camiseta a rayas, pantalón marrón y botas.

Habilidades: Atacar, defender e invocar fans/Groupies.

Arma principal: Maracas.

Hash Hetson



Descripción: Hombre humano de 28 años, Rey del Punk.

Personalidad: Agresivo, anarquista y pasota.

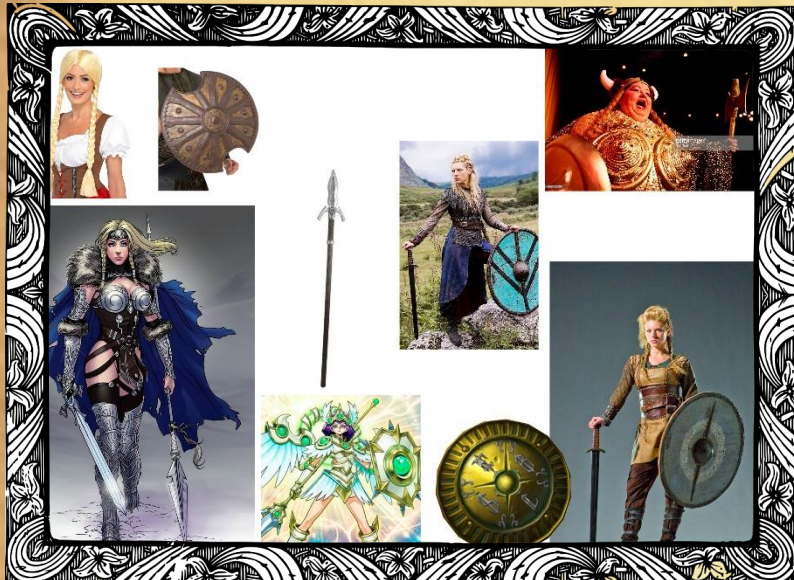
Historia: Hash era un joven antisocial e inofensivo con el que se metían bastante, hasta que un día un compañero de clase le propuso ir a un concierto "especial" sin entender muy bien a qué se refería aceptó, después de ese día no volvió a ser el mismo y la ideología más extrema del punk lo invadió. Al cabo de 2 años creó su propio grupo "Rotten Days" con el cual triunfó y logró volverse el cantante de punk más famoso del momento, eso le llevó a ganar el título de rey del punk.

Vestimenta: Chupa de cuero, camiseta de "punk is not dead", pantalones desgarrados, botas, pulseras de pinchos, cadenas y un imperdible como pendiente.

Habilidades: Atacar, defender e invocar fans/Groupies.

Arma principal: Ondas sónicas que produce al chillar, guitarra y pinchos que lanza con sus pulseras.

Valquiria



Descripción: Mujer humana de 40 años, Reina de la ópera.

Nombre real: Hertha.

Personalidad: Firme.

Historia: Procedente de antepasados nórdicos.

Le fascinaba escuchar las historias de sus antepasados que le contaba su abuela. Con el tiempo combinó las historias de sus ancestros con la música que tanto le gustaba, consiguiendo cantares famosos en todo el hemisferio norte. Así le adjudicaron el título de reina de la ópera y el sobrenombre de Valquiria.

Vestimenta: Armadura vikinga, pelo rubio y con trenzas largas, lanza y escudo.

Habilidades: Atacar, defender e invocar fans/Groupies.

Arma principal: Micrófono.

Diamond Beat



Descripción: Hombre humano de unos 35 años, Rey del Rap.

Nombre real: Damián.

Personalidad: Vacilón y provocativo.

Historia: Se crio en uno de los barrios marginales de la ciudad de los Ángeles. Donde aprendió a expresarse formando rimas. Se obsesiona con llegar a ser el mejor rapero de la ciudad, una vez logrado su objetivo se apuntó a una batalla de gallos, la cual ganó sin dificultad alguna. Años más tarde, cuando convocaron la competición para nombrar al nuevo rey del rap partió hacia allí con sus mejores rimas, más tarde dichas rimas le concedieron el título que tanto había ansiado.

Vestimenta: Camiseta ancha, pantalones anchos y caídos, chaqueta de chándal, gorra, muchos collares de oro y muchos anillos, bombas de lengüeta grande.

Habilidades: Atacar, defender e invocar fans/Groupies.

Arma principal: Pistolas, navaja y rimas.



El Jhonah



Descripción: Hombre humano de 40 años, Rey del Reggaeton.

Personalidad: Creído, engreído y machista.

Historia: Absorbido por una vida de drogas y sexo, dejó los estudios para dedicarse hacer música con el propósito de ligar más. Así acabó convirtiéndose en el rey del reggaeton.

Vestimenta: Camiseta de tirantes de algún equipo de básquet, gafas de sol, tejanos ajustados, Bambas de un solo color, pelo rapado y un colgante largo.

Habilidades: Atacar, defender e invocar fans/Groupies.

Arma principal: Autotune y golpes con el collar.

12. Power ups y objetos



Metronomo: Si el usuario sigue el ritmo sus ataques harán un 10% de daño extra y en caso de tener poca salud se regenerará hasta el 20%.



Partituras y modo solo: El jugador podrá encontrar diferentes partituras repartidas por el juego o al cumplir ciertos objetivos, estas partituras nos permitirán hacer el ataque especial el modo solo. Cada arma tiene hasta 3 solos con diferentes efectos, pero solo puede tener equipado 1.



Clave de sol: Rellena la barra del modo solo al completo. Se encuentra al destruir algún objeto o al matar a algún enemigo.



20 Puntos



5 Puntos

Notas de música: Nos servirá como moneda de cambio en el juego.



40 Puntos



1 Punto



Windcutter: Arma en 5 partes esparcidas por las diferentes misiones.



Púa: Al juntar 4 fragmentos consigues un aumento en la barra de vida.

13. Definición de movimientos

Steve John				
Movimiento	Daño	Tiempo de ejecución	Efectos adicionales	Tiempo de recuperación
Ataque débil	10	0,53 segundos	-	-
Ataque fuerte	20	1 segundo	-	-
Solo 1	100	0,5 segundos	Daño en área	Volver a cargar la barra (matando enemigos)
Solo 2	-	0,5 segundos	Aturde a los enemigos	Volver a cargar la barra (matando enemigos)
Solo 3	-	0,5 segundos	Aumenta el daño de ataque	Volver a cargar la barra (matando enemigos)



Evadir	-	0,5 segundo	Esquivar ataques directos	1 segundo
Salto	-	0,2	-	Volver a tocar el suelo
Doble salto	-	0,2	-	Volver a tocar el suelo

Fan				
Movimiento	Daño	Tiempo de ejecución	Efectos adicionales	Tiempo de recuperación
Ataque débil	10	0,53 segundos	-	-
Ataque fuerte	20	1 segundo	-	-
Bloqueo	-	-	No le hacen daño los ataques débiles	-

Groupie				
Movimiento	Daño	Tiempo de ejecución	Efectos adicionales	Tiempo de recuperación
Ataque débil	10	0,53 segundos	-	-
Ataque fuerte	20	1 segundo	-	-
Bloqueo	-	-	No le hacen daño los ataques débiles	-

Iggor Velarous				
Movimiento	Daño	Tiempo de ejecución	Efectos adicionales	Tiempo de recuperación
Ataque débil	15	0,53 segundos	-	-
Ataque fuerte	30	1 segundo	-	-
Invocar groupies y fans	-	0,7 segundos	Invoca dos enemigos	1:30 minutos
Bloqueo	-	-	No le hacen daño los ataques débiles	-