

Game Design Document

Índice

Combate

Alita

[Controles](#)

[Movimiento](#)

[Habilidades pasivas](#)

[Ataques de Alita](#)

[Cámara](#)

Enemigos

[Comportamiento general de enemigos](#)

[Comportamiento específico de los enemigos](#)

[Rana](#)

[Barrelman](#)

[Cyborg \(melee\)](#)

[Cyborg \(Ranged\)](#)

Group Bosses

[Cyborg melee](#)

[Cyborg Ranged](#)

[Barrelman](#)

[Rana](#)

Bosses

[Boss final \(Makaku/Grewishka\)](#)

[Ataques](#)

[Stats](#)

[Efectos](#)

Stats de enemigos

[Cyborg Ranged](#)

[Cyborg Melee](#)

[Barrelman](#)

[Frog](#)

Cancelación de animaciones

[Enemigos](#)

[Alita](#)

Levels & environment

Bar Kansas

Nivel 1: Ciudad de los desperdicios

[Narrativa del nivel](#)

[Scripted Events](#)

[Exploración del nivel](#)

Nivel 2: Alcantarillas

[Premisa & Narrativa](#)

[Objetivos](#)

[Mecánicas principales](#)

[Mapa](#)

[Mapa \(progresión\)](#)

[Gráfico de pace y moodblock](#)

[Sala del boss](#)

[Assets necesarios](#)

[Plan de contingencia](#)

[Stats & Passive tree](#)

[Stats](#)

[Stats mejorables para el jugador](#)

[Stats de objetos y passive tree \(con efecto en el juego\)](#)

[PassiveTree](#)

[\(IN PROGRESS\)](#)

[How it works](#)

[Assets Needed](#)

[Habilidades](#)

[Habilidades defensivas](#)

[Habilidades de plasma](#)

[Habilidades Tanque](#)

[Habilidades de daño](#)

[Habilidades multiclase](#)

[Items & Inventory](#)

[Inventory](#)

[Espacios para ítems](#)

[Información de ítems](#)

[Slots](#)

[Funcionamiento](#)

[Armadura](#)

[Cabeza](#)

[Torso](#)

[Brazos](#)

[Piernas](#)

[Armas](#)

[Plan de contingencia](#)

[Items](#)

[Headgear](#)

[Chest](#)

[Arms](#)

[Feet](#)

[UI](#)

[HUD](#)

[Menú passive tree](#)

[Sonido](#)

[Efectos\(otros\)](#)

[Level Up](#)

Combate

Alita

Controles

Click derecho -> [Movimiento](#)

Click izquierdo (sobre un enemigo) -> [Ataque básico](#). Este ataque será una de las tres animaciones de ataque básico, las cuales se encadenaran siempre en el mismo orden (por ejemplo, si tenemos un puño, una patada y una patada voladora en este orden, después de la patada voladora volverá a empezar por el puño).

Click izquierdo (sobre NPC) -> Activar diálogo NPC [Link](#)

Click izquierdo (sobre elementos interactuables del escenario) -> Activar interacción

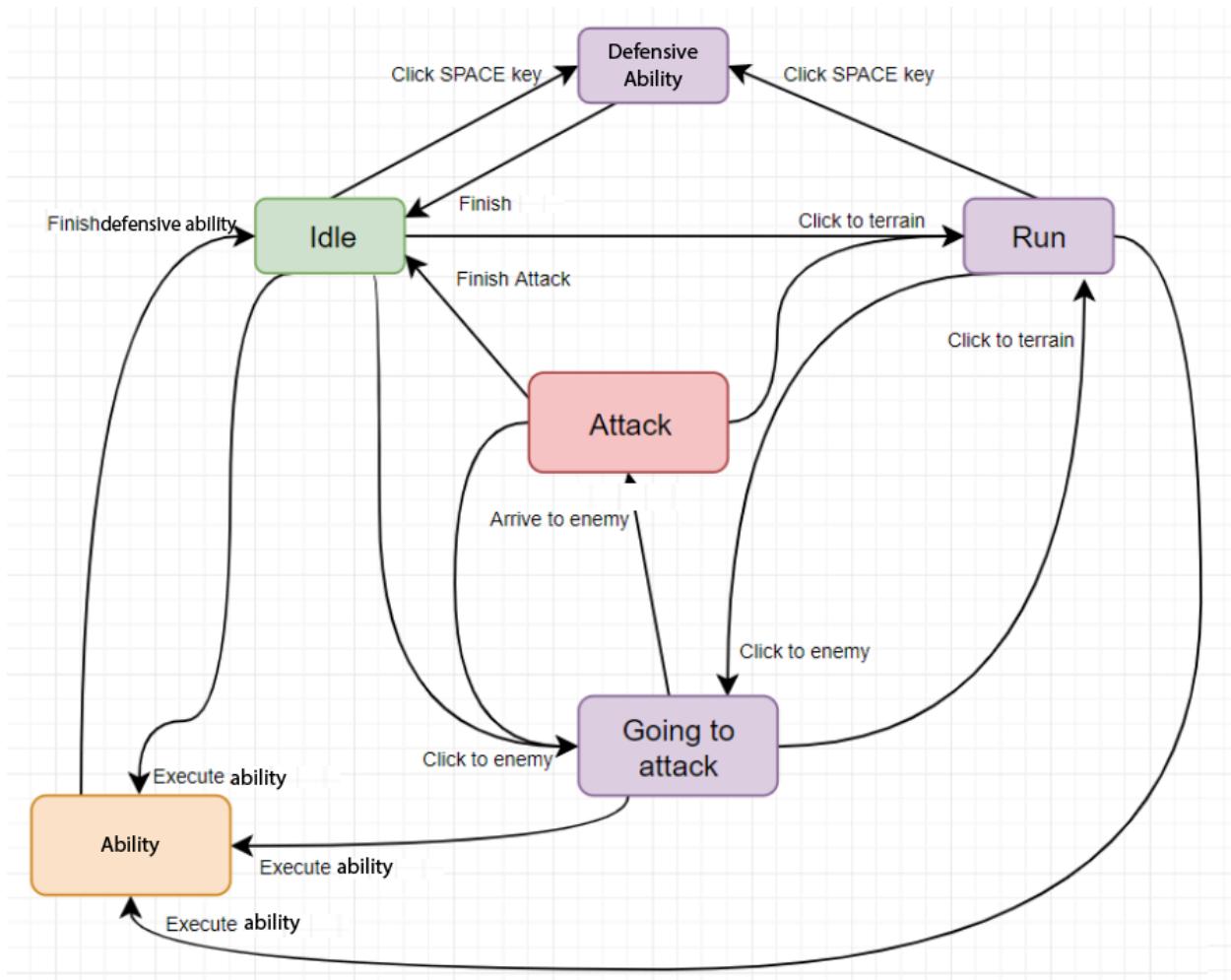
Q, W, E, R, T -> [Habilidades](#)

SPACE -> [Habilidad defensiva](#)

1, 2, 3, 4 -> Consumibles [Link](#)

I -> [Abrir inventario](#)

P -> [Passive tree](#)



Movimiento

El movimiento de Gally, en un principio será como el de Torchlight: pulsas un botón del ratón a un lugar caminable del terreno y se desplaza a una velocidad fija hacia ese lugar.

Además del movimiento básico, Gally podrá desplazarse con un **Dash**.

El funcionamiento del dash es el siguiente:

- Si el jugador está quieto o iendo hacia un lugar y no realizando ninguna acción de ataque podrá realizar el dash.
- A la que el jugador pulse la tecla ESPACIO, este realizará un dash hacia la dirección donde se encuentre el ratón

El dash tendrá un pequeño cooldown de 0.2 segundos.

Habilidades pasivas

Por clase se introducirán habilidades pasivas, que están siempre equipadas, que facilitarán el movimiento de Gally:

- **Dash**

Habilidad pasiva de la clase **dps**. El jugador se mueve rápidamente hacia la dirección en la que esté el ratón un determinado espacio.

- **Embestida**

Habilidad pasiva de la clase **tanque**. No es tan rápida como el dash, pero se puede controlar durante la ejecución y hace algo de daño a los enemigos con los que el jugador se cruce.

- **Back-flip/Side-step**

Habilidad pasiva de la clase **ranged**. Es básicamente una esquiva hacia el lado o hacia atrás. El jugador se mueve menos espacio que con el dash, pero es más rápido.

El jugador sólo podría tener una de estas habilidades disponibles por clase.

Ataques de Alita

- **Attack**

- Left-click en el enemigo -> moverse hacia el enemigo y atacar cuando llegues
- Puede ser cancelado pulsando a otro enemigo para irle a atacar o yendo a otro lado del mapa
- Cuando el jugador está al lado del enemigo le quitará vida cada **1 segundo** o según lo que dicte la animación. El daño que quitará al enemigo será fijo: La *Strength* que tenga Gally + el *Attack* que le de su arma.
- La animación de este ataque será un puñetazo cada segundo.

Habrá dos tipos de ataques:

- Cuerpo a cuerpo (puñetazos, espadas o patadas)
- A rango (ataques de plasma)

La diferencia es que los ataques a rango serán ejecutados más lejos del enemigo pero serán algo más débiles que los ataques cuerpo a cuerpo.

- **Ataques encadenados**

Alita hará ataques encadenados automáticamente después de que haga un ataque. Lo que cambia de estos ataques es:

- Animación
- Sonido
- Hacen un poco más de daño

Ataque normal triple

Puño -> Palmas -> Patada





2

(en forma de hadouken)



3

(que no esté de espaldas)

- **Special Attacks**

Habrá 4 tipos de habilidades especiales:

- Pasivos
- Ataque
- Buff (mejoras temporales de stats)
- Crowd Control (Control de masas)
- Las habilidades de movilidad o **pasivas** serán propias de la clase (explicado en el apartado anterior, **Movimiento / Habilidades pasivas**)
- Los **buffs** que Gally tendrá serán la misma acción pero con diferente animación, color de partículas al recibir el buff y stats subidos.
- Habilidades de **crowd control** también serán recicladas como las de buff pero haciendo diferentes efectos a los enemigos. Formas que pueden tener habilidades de CC:
 - Circulo dentro de Gally
 - Cono delante de Gally
 - Círculo delante de Gally
 - Rectángulo delante de Gally
 - Etc

Cámara

La cámara está fija a Gally a donde sea que vaya.

Está bastante cerca suyo para que se vea bien la acción que hace el personaje. Más o menos como en la imagen solo que girando un poco más el eje de la Y para una vista algo más cenital. Si

el juego se acaba convirtiendo en combo heavy podríamos tirar por una cámara cercana, si el combate acaba convirtiéndose en algo más parecido a el standard de Diablo, la cámara debería estar más alejada.



Si algún objeto o estructura se cruza delante de la cámara:

- Si el objeto es grande:
 - o Se verá la silueta de Gally a modo de sombra si es un objeto pequeño.



- Si el objeto es pequeño
 - o El objeto tendrá una opacidad del 50% o menos para poder ver que hay debajo.

En el caso que veamos conveniente que el jugador pueda escoger su estilo de combate, la cámara deberá poder ser ampliada y reducida.

Enemigos

Comportamiento general de enemigos

Vamos a basarnos en un sistema de círculo de batalla (como funciona en assassins creed, por ejemplo). Consultar el [link](#) para ver el desarrollo por parte de diseño y cómo implementarlo. Además, cuenta con una demo que se puede ejecutar en la misma página web con unity web player ([link de descarga](#). Solo funciona con internet explorer). También se puede bajar el proyecto de unity.

Comportamiento específico de los enemigos

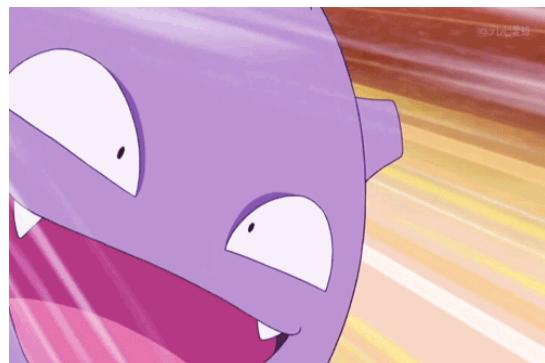
Rana

La rana estará quieta a 4 patas y de vez en cuando hará un salto en una dirección aleatoria (lo ideal sería que nunca salga de un círculo, para que no se alejen demasiado de su spawn)



Tendrá dos ataques:

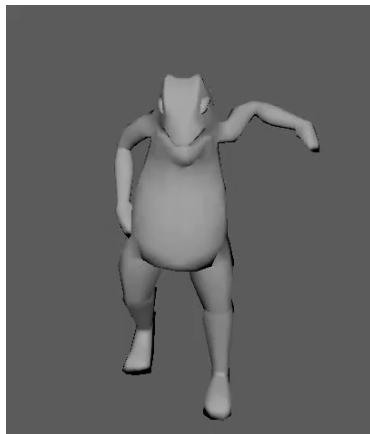
- Si Alita está lejos del enemigo, la rana hinchará su cuello y lanzará un proyectil (como el del gif pero lila).



- Si Alita se acerca a la rana (no tanto como para estar a melee, a 2 metros mas o menos) la rana empezará a correr en dirección a Alita y hará una patada voladora para impulsarse en dirección contraria. Si Alita esquiva la patada, la rana en lugar de impulsarse, se quedará en el sitio. Si esto pasa, la rana volverá a escupir y al cabo de 5s aproximadamente repetirá la patada.

Nota: Si la rana ya está a melee cuando se activa el estado de ir a pegar una patada, no correrá y pegara la patada directamente.

Animación de correr



Patada (la rana debería doblar más las rodillas en el golpe y impulsarse bastante más hacia atrás al dar el golpe)



Idle:



Sonidos necesarios:

- Pasos.
- Croar de rana para cuando esta en idle.
- Sonido de salto
- Regurgitar para cuando ataca a distancia.
- Sonido cuando corre hacia ti
- Sonido de muerte de rana.

Barrelman

El barrelman tendrá 2 ataques:

Cuando se encuentre lejos de alita, se impulsará hacia ella de espaldas escupiendo fuego por la boca para impulsarse. Irá levitando hasta alita y le pegará con el culo.



Al llegar, tanto si le ha golpeado como si no caerá de pie.

El segundo ataque será escupir llamas.

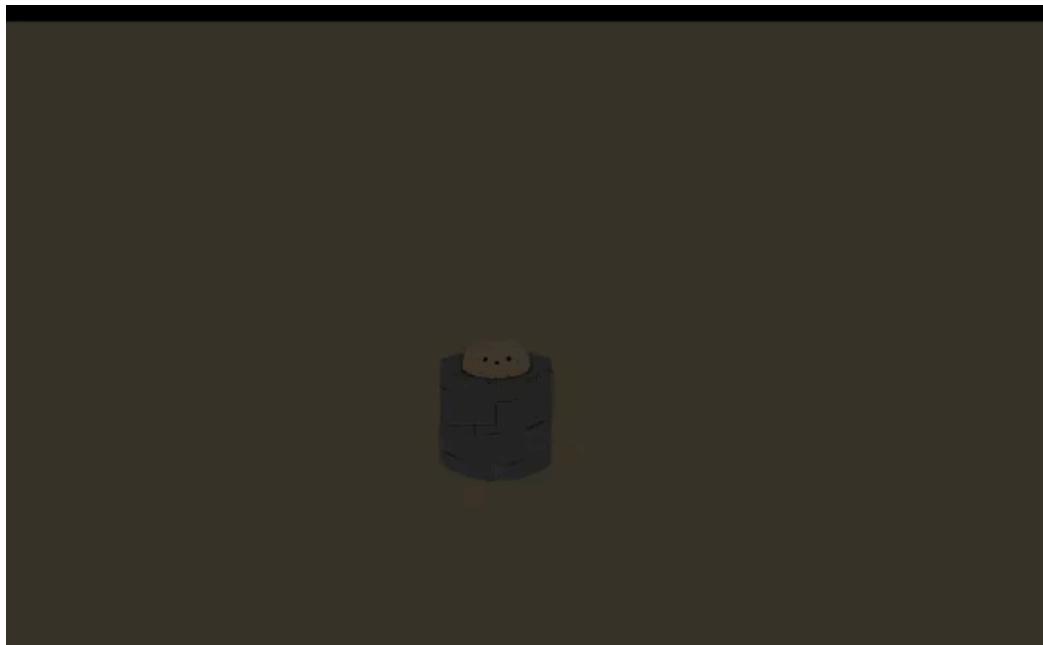


Cuando el barrelman haya acabado de echarse hacia atrás, se pondrá con la textura en rojo y luego tirará las llamas. Una vez esté tirando fuego por la boca se mantendrá estático, no rotará ni interrumpirá su animación aunque sea golpeado. Después de esto se esperará dos segundos y repetirá la animación.

Por último, al morir explotará



Cuando haga el segundo “hinchazón” la textura también se pondrá roja y después explotará haciendo daño a su alrededor y produciendo partículas de humo y de fuego.



También aparecerá un círculo rojo en el suelo señalando el radio en el que Alita recibe daño.

Cyborg (melee)

El cyborg melee tendrá un comportamiento sencillo: se acercará a Alita y le pegará.

El golpe será un puño enfrente suyo. La detección del golpe funcionará con colliders, para que se pueda esquivar, para que no siempre que ejecute la animación de golpear Alita reciba daño.



El golpe tendrá el mismo brillo que en el gif, para avisar al jugador de que va a ser golpeado, aunque tardará 1 segundo desde el brillo hasta que pegue para dar tiempo a esquivarlo. Después de pegar, esperará 1 segundo hasta volver a iniciar la animación de ataque.

Cyborg (Ranged)

El cyborg ranged es una modificación del cyborg melee. Se le añadirá un cañón de plasma en el brazo.



El enemigo irá a la distancia máxima de disparo (el ancho de una casa de el mapa, más o menos) y disparará a alita un tiro cargado (como el gif pero de pie)



Cuando el enemigo esté por debajo del 30% de la vida, empezará a “kitear” a Alita. Si Alita se acerca, correrá en dirección contraria durante 1 segundo. Después de eso disparará y repetirá el proceso.

Group Bosses

Los group bosses son variaciones más fuertes de los enemigos. Los group bosses se diferenciarán de los normales porque aumentarán su tamaño, sus estadísticas y variarán su comportamiento ligeramente. **Los group bosses no están pensados para ser parte de una gran pool de enemigos, sino para actuar como minibosses acompañados como mucho de 1 o 2 enemigos más.**

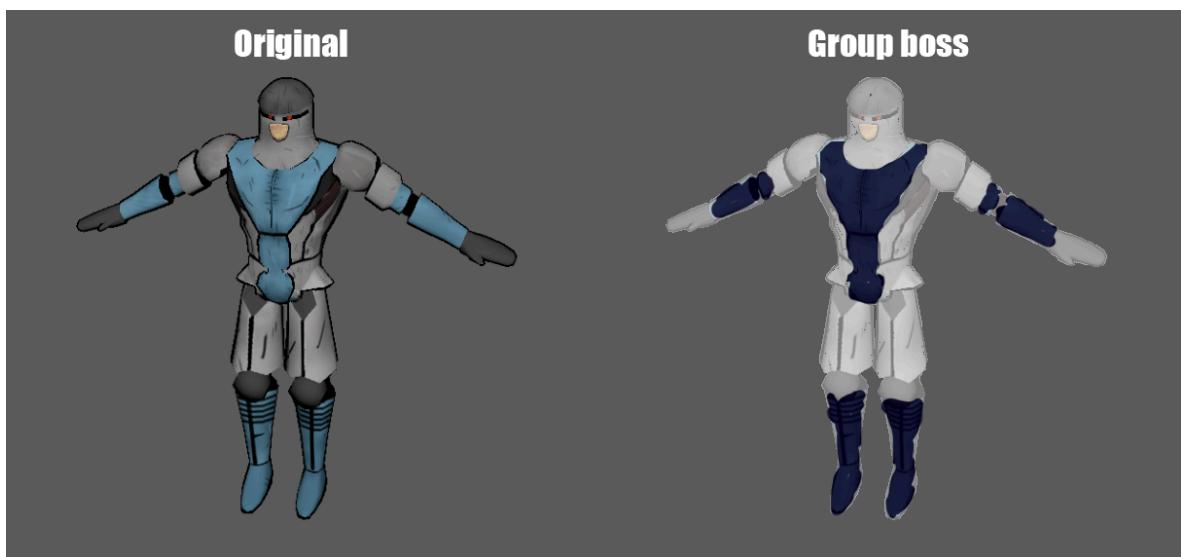
Cyborg melee

Este enemigo doblará su vida y multiplicará su daño por 1.5 respecto al cyborg melee normal. Consultar [stats del cyborg melee](#).

Su comportamiento variará únicamente en el ataque. Mientras el cyborg melee se queda quieto mientras carga su ataque, este rotará para orientarse siempre hacia Alita mientras carga su ataque. Una vez pegue el puño, se moverá en dirección de Alita, obligando al jugador a esquivarlo en el último momento.



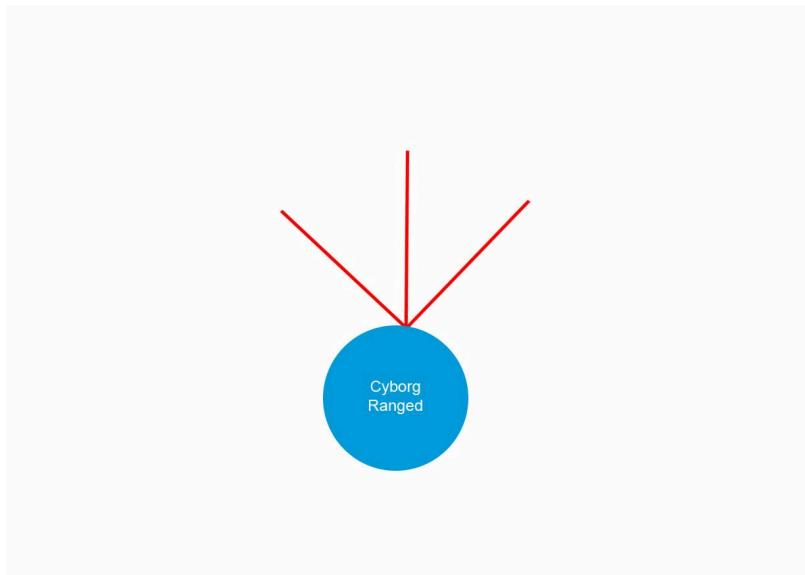
En cuanto al cambio visual aumentará su tamaño respecto al cyborg melee y cambiará su textura. Los tonos grises pasarán a ser blancos y los azules claros a azul mucho más oscuro.



Cyborg Ranged

El cyborg ranged tendrá la vida * 1.2 y el daño * 2 . Consultar [stats del cyborg ranged](#).

Su ataque, en lugar de un disparo serán 3 en cono y en total hará 3 rafagas. La separación entre cada ráfaga será de 0.5 segundos. Por contra, el disparo tardará 2 segundos más en cargarse. El cyborg rotará para centrar a Alita entre disparo y disparo (lo que le dé tiempo a girar, no se orientará hacia Alita directamente). Los disparos recorrerán la misma distancia que un disparo normal.



El enemigo cambiará su textura cambiando los tonos verdes por rojos. Además de eso tendrá el cañón más grande que el cyborg ranged (como el doble de su tamaño original).

Barrelman

El barrelman tendrá la vida aumentada * 1.75 y el daño por segundo * 1.25.

Cómo cambió en el ataque, en lugar de lanzar fuego estático dará una vuelta sobre sí mismo. La vuelta durará 1 segundo.

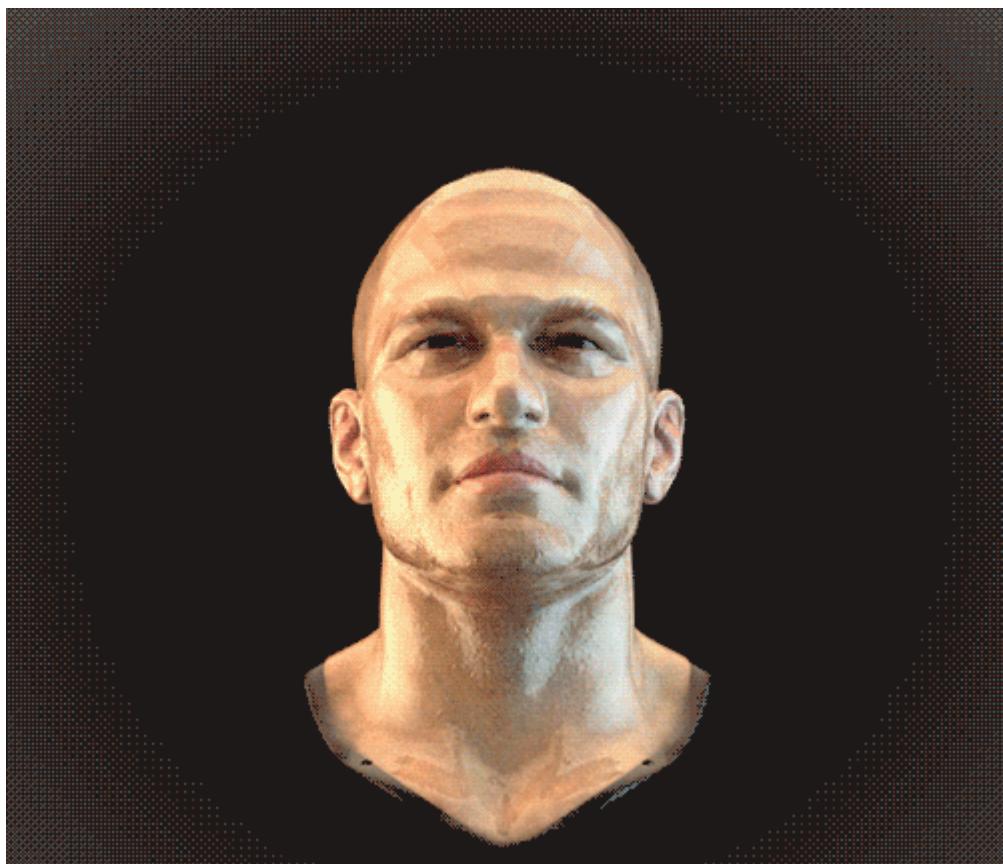
Por último, al explotar, su radio será un 20% más grande y hará el daño * 1.2.

En cuanto al cambio estético será más grande, el metal de su barril en lugar de ser en tonos azulados será en gris y la banda del sombrero será verde.

Rana

El groupboss de la rana tendrá el mismo comportamiento pero al morir, explotará y saldrán 4 ranas que tendrán la mitad de tamaño que las ranas normales y también la mitad de daño y vida. Se hinchará mucho el cuello de la rana y esta explotará.

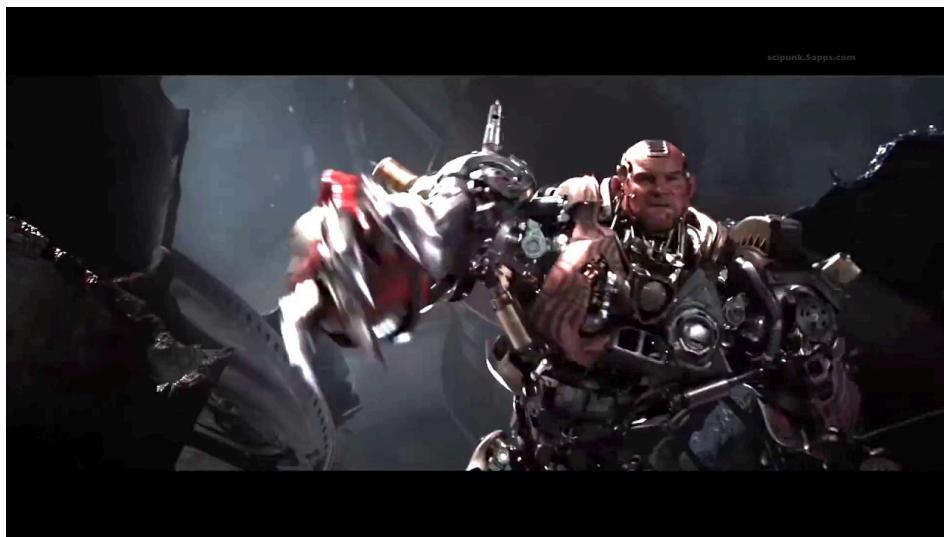
Animación explosión y partículas:



Bosses

Boss final (Makaku/Grewishka)

El boss final será Makaku. Nos lo encontraremos al final del [segundo nivel](#), al bajar por la cascada.



Contará con dos fases. Cambiará de fase cuando se encuentre por debajo del 50% de la vida. Para el cambio de fase, simularemos esta escena de la película (aunque antes se quedará apoyado en una rodilla en el suelo “dolorido”), por lo que todos los ataques de la primera fase serán sin utilizar los dedos y en la segunda los utilizará.



Ataques

Tendrá dos ataques que variarán para cada una de sus dos fases. En la primera fase hará un ataque cada 10 segundos y en la segunda cada 5.

Primera fase

En la primera fase, sus dos ataques serán los siguientes:

El primero será un golpe al suelo. Pegara en área con la mano izquierda, siendo el centro de la misma el puño. Lo hará si pasado el tiempo en el que debe hacer el ataque, Alita está dentro del área de este ataque.



LIVE
DWB 4K

El segundo ataque se hará si Alita está fuera del área del primero. En la primera fase, pegara un manotazo con la mano derecha al frente en forma de cono (random hacia dentro o hacia fuera). Si alcanza a Alita esta saldrá despedida.

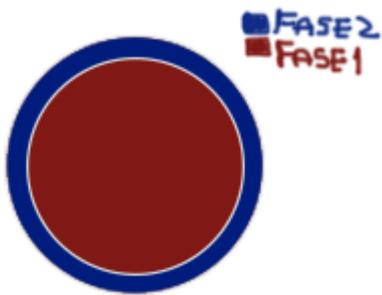


Boss Fight Database

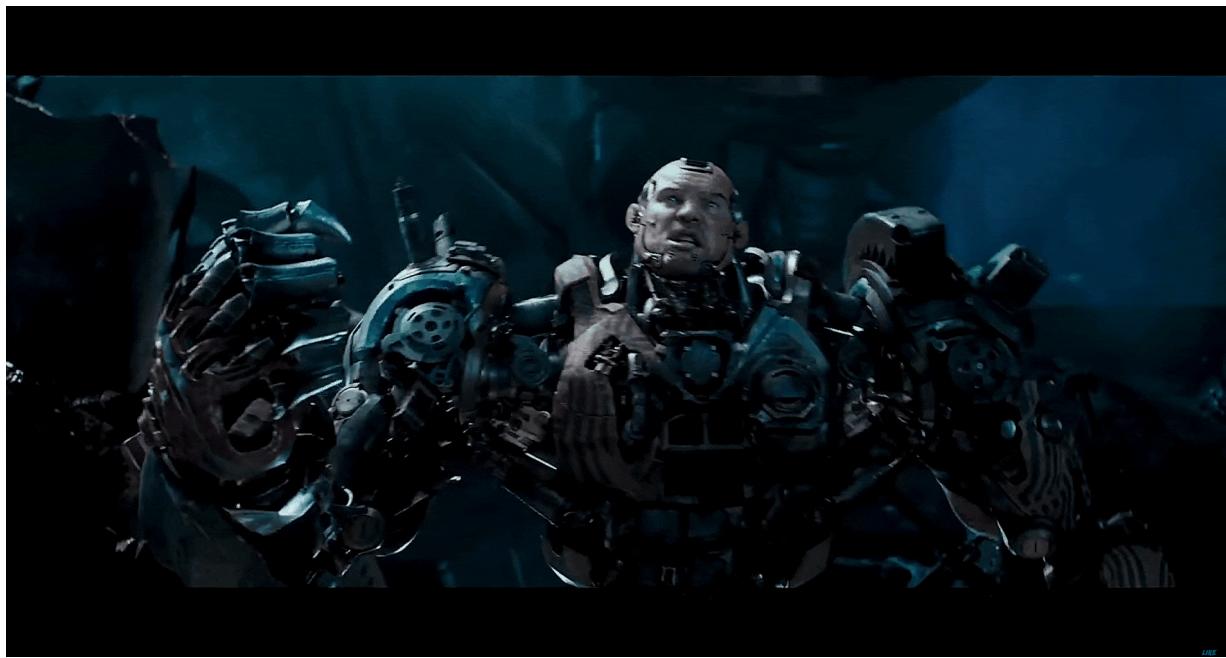
GUARDIANDES DE LA GALAXIA

Segunda Fase

En la segunda fase, el primer ataque será el mismo pero después del golpe saldrán sus dedos de debajo del suelo y golpearán en el exterior del área. Saldrán en total 5 pinchos en posiciones aleatorias del círculo (uno por cada dedo). Estas posiciones se marcarán un poco antes de que aparezcan los dedos de Grewishka con un decal.

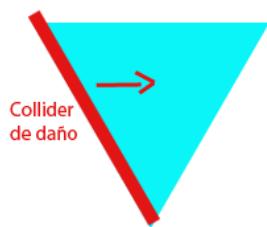


En la segunda fase, el ataque para cuando alita esta lejos sera con los dedos de la mano derecha. Golpeará en cono.



Dentro del cono habrá una barra que irá rotando. Esta barra será donde iran saliendo los dedos (como se muestra en el gif) y donde Alita recibirá daño.

Addition: Cuando te da con un dedo, atraerá a Alita hacia el.



Por último, al morir explotará el cuerpo y saldrá despedido makaku (en su forma de gusano)



Stats

Vida: 250

Daño de el primer ataque: 50

Daño de los pinchos exteriores de la primera parte: 20

Daño de el segundo ataque: 25 cada manotazo

Daño de el segundo ataque (Fase 2): 70

Efectos

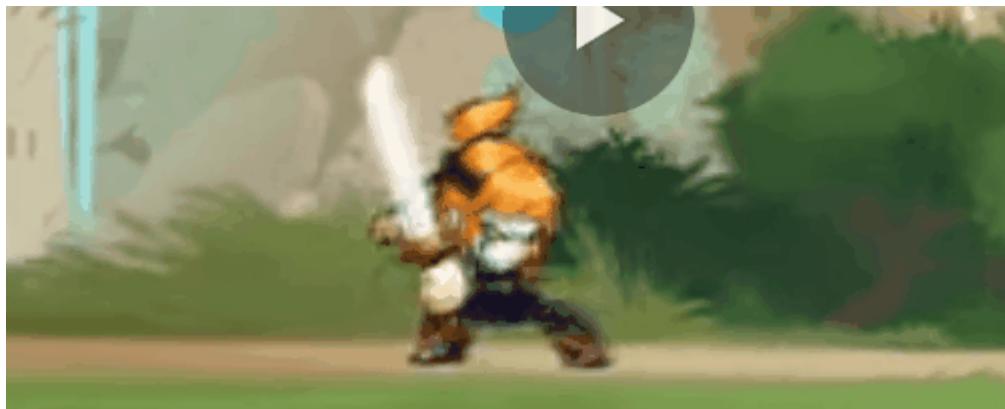
El boss tendrá los siguientes efectos:

Primer ataque (primera fase)

- Rocas rotas cuando haga el ataque al suelo y decal de suelo roto (Q Alita)
- Sonido de el suelo rompiéndose (Q Alita)

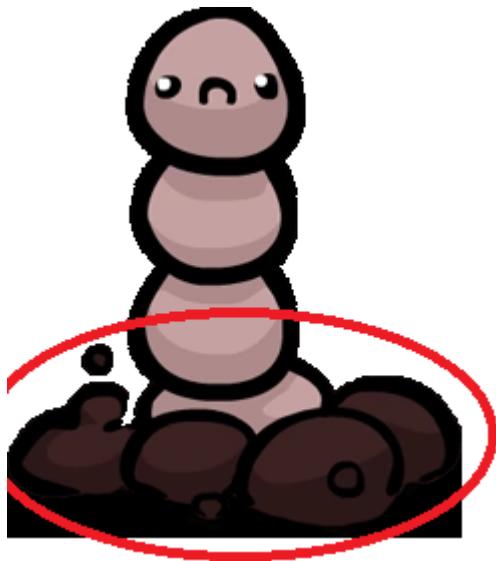
Segundo ataque (primera fase)

- Trail para las manos del boss (similar a la Q de Alita)



Primer ataque (segunda fase)

- Las mismas partículas que en la primera fase donde salgan los pinchos pero más pequeñas.
- Un decal rojo que indique dónde van a aparecer los dedos de makaku en la zona exterior.
- Otro sonido diferente y más flojo que el primero para cuando salen los dedos de el suelo.
- Una mesh de rocas que se quede un rato en el suelo.



Segundo ataque (segunda fase)

- Sonido como de cadenas para los dedos extendiéndose
- Partículas en los dedos que muestran que el ataque se está cargando. (Chispas de metal)



Stats de enemigos

En cuanto a los stats de los enemigos, solo utilizaremos daño y vida para simplificar el balanceo y porque no creo que poner más suponga una mejora sustancial para el combate. Contando con la rejuegabilidad, n es el número de veces que hemos pasado por ese nivel (empieza en uno, la siguiente vez es 2 etc) Cada enemigo tendrá los siguientes stats:

Cyborg Ranged

- $30 * n$ de vida
- $16 * n$ de daño por bala

Cyborg Melee

- $50 * n$ de vida
- $21 * n$ de daño por básico

Barrelman

- $75 * n$ de vida
- $15 * n$ daño por segundo del lanzallamas

Frog

- $40 * n$ de vida
- $13 * n$ de daño por bala.
- $16 * n$ de daño por golpe.
- $2 * n$ de daño por bola de veneno * 5 segundos.

Cancelación de animaciones

- En las siguientes tablas están ordenadas las animaciones por prioridades. La animación 1 cancela la animación 2 en un puesto inferior de la tabla.
- Aquellos puestos marcados con colores deben hacer un blend entre animaciones al ser canceladas
- Dos animaciones en el mismo puesto de la tabla no se cancelan entre sí.

Enemigos

Death
Attack
Hit
Walk

Alita

Abilities, Death (aunque la muerte no cancela la animación de habilidad si las bloquea, de manera que no se pueden castear habilidades muerto. Las habilidades no se cancelan entre sí)
Dash
Attack
Walk

Levels & environment

Bar Kansas

Lore

Situado en algún lugar de la inmensa ciudad de los desperdicios, escondido del resto de personas, se encuentra la entrada al lugar de reunión de los cazadores guerreros, el Bar Kansas.



Este es el punto de inicio de nuestra historia y de partida a cada misión, también el lugar donde volveremos después de completar cada una de las misiones que se nos encomienda. Además, podremos comprar consumibles, mejorar y/o cambiar de equipo y habilidades de las armas. Por otro lado, nos encontraremos con un cierto número de NPC genéricos que nos explicaran ciertas partes de la historia original del manga si interactuamos con ellos.

NPC's

Master



Dueño del Bar Kansas y personaje interactuable. El nos proporcionará tanto las misiones a cumplir como la compra/venta de artículos consumibles (pociones de vida/energía) a cambio de chips que consigamos durante las peleas. Por otro lado, podremos tener conversaciones con el dandonos referencias al volumen 1 página 135 cuando Alita se pelea con los integrantes del bar destrozando entero su mobiliario.



Daisuke Ido

Médico especializado en la reparación de robots y “padre de Alita”, este NPC a cambio de una cantidad de chips nos podrá intercambiar las partes equipadas en el cuerpo de Alita por otras que hayamos conseguido a través de las peleas. Por otro lado, nos comprara aquellas partes que no queramos a cambio de chips. Las conversaciones que se pueden tener con él hacen referencia al volumen 1, cuando la encuentra en el vertedero, la repara y lo que siente por ella.



Gonzu

Ayudante de Ido, cambiará las habilidades de las armas que encontremos a cambio de chips. Por otro lado, nos contará la historia de Ido cuando interactuemos con él.



Cyborg genérico

Cyborg cazador guerrero que únicamente nos proporcionará información clave tanto sobre los enemigos clave los cuales vamos a combatir, como un resumen de la historia de cada uno de los bosses.



Nivel 1: Ciudad de los desperdicios

Narrativa del nivel

El objetivo de este nivel es seguir a Ido durante una noche de caza.

Al entrar en la dungeon, aparecerá un cuadro de diálogo mientras nos movemos en el que alita se preguntará dónde está Ido.

- Alita: *“I think Ido came over here...”* (trigger)

Al movernos un poco hacia delante **la cámara se mueve hacia la derecha**, y **vemos durante unos segundos a un NPC de Ido** caminando por un callejón a unos cuantos metros de nosotros. Esto nos indicará el camino a seguir.

- Alita: *“There he is! Ido!”* (trigger)

Si avanzamos un poco más (aun sin encontrarnos ningún enemigo), veremos a un **Netman en medio de la avenida**, antes de entrar en la zona del mercado.

El netman debe llamar la atención para que el jugador **clique sobre él y se abra el cuadro de diálogo**. En éste, el netman nos informará de que el paso está prohibido a partir de ahí, ya que se ha detectado un criminal en esa zona y hay cazadores-guerrero preparando una emboscada.

- Netman1: *“Do not continue advancing along this path. There are hunter-warriors chasing a killer. Combat Netmans are securing the zone.”*

- Alita: *“What? Could Ido...”* (click netman)

A partir de ahí, el jugador se podrá encontrar Netmans de combate que vigilan la zona y le atacaran si le ven.

Por el camino, justo **antes de llegar al mercado**, encontraremos unas **manchas de gotas de sangre en el suelo** (deben brillar al pasar el ratón por encima). Al hacer click sobre ellas, Alita recuerda la herida de Ido en el brazo y cree que esa sangre es de Ido (cuadro de diálogo).

- Alita: "Blood... Not too much. Ido had a wound in the arm, I bet he went this way."

(click blood)

Al llegar a la **parte final de la zona del mercado** (cuando el camino se divide en tres) veremos colgado en una pared un **cartel avisando del peligro** de salir de noche por la zona porque un asesino de mujeres anda suelto. Si **hacemos clic sobre él se abre una ventana que nos enseña la imagen hasta qué hacemos clic fuera**. Al acabar de verlo, Alita se preocupa por Ido y se dice a sí misma que no es posible.

- Alita: "A killer of women?... This body... It's not possible..." (click announcement)

Al **pasar la plaza de la fuente** (y la pelea con el mid-boss) encontraremos una valla metálica que nos corta el paso. Esta valla indica el paso a un barrio peligroso y tiene otro netman como el del principio que nos informará de esto.

- Netman: "This is a dangerous district, you should reconsider going this way"

- Alita: "Looks like I can open this fence with a key." (click netman)

Necesitaremos la llave que custodian los Netman de combate en uno de los callejones de los lados al empezar la zona del mercado.

Si Alita encuentra la **llave antes** de tener la conversación con el Netman:

- Alita: "I should take this, it could be useful."

Si Alita encuentra la **llave después** de tener la conversación con el Netman:

- Alita: "There is the key, now I can open the fence." (click key)

Cuando abramos la puerta y avancemos por alguno de los tres caminos, pasaremos a la segunda zona.

Esta tendrá bastantes más enemigos. De cara a la Alpha seguirán siendo Netmans de combate, pero para la versión final, los enemigos que encontraremos en esta zona serán bandidos cyborgs.

Al entrar a esta zona, volveremos a ver a **Ido con un pequeño movimiento de cámara** que nos guiará hasta la siguiente pista.

- Alita: "Ido!" (trigger)

La siguiente pista será un **cadáver que veremos en la zona del medio**, en la unión entre el camino de arriba y el del medio. Cuando lo veamos y hagamos **clic en él**, Alita reconocerá que ha muerto recientemente, se preocupara, y se dirá a ella misma que tiene que parar esto.

- *Alita: "What?! A body... And it's recent. I have to find Ido now." (click body)*

Al llegar a la **zona del boss** desde cualquiera de los caminos, estos estarán **bloqueados por unas barreras del sistema de seguridad** de la ciudad. Al lado de cada una de ellas **encontraremos un Netman** que nos dirá que la zona está bloqueada porque un cazador-guerrero está persiguiendo al asesino. También nos dirá que no podemos pasar a menos que le **mostremos un ID de cazador-guerrero** y por lo tanto demostremos ser uno.

- *Netman: "This path is blocked for security reasons. Hunter-warriors are fighting a killer. Show me a hunter-warrior ID to pass." (click netman)*

El identificador lo encontraremos en uno de los callejones de la parte de arriba del mapa.

Si Alita encuentra el **ID antes** de tener la conversación con el Netman:

- *Alita: "A hunter-warrior ID. It's definitely this way."*

Si Alita encuentra el **ID después** de tener la conversación con el Netman:

- *Alita: "A hunter-warrior ID! Now I can pass the security barrier and find out who Ido really is." (click ID)*

Al entrar por fin en la zona del boss veremos a Ido siguiendo a una mujer encapuchada. En este momento, en el que Alita piensa que Ido es el asesino, grita a Ido que pare, alertando a la mujer de la presencia de ambos. En este punto se desvela quien es el verdadero asesino, ya que la mujer se quita la túnica que lleva puesta y ataca a Ido, dejándolo inconsciente al fondo del nivel. En este punto empieza la pelea con el boss.

Scripted Events

A lo largo del nivel deberán pasar ciertos eventos que mantengan la tensión y la

expectación del jugador.

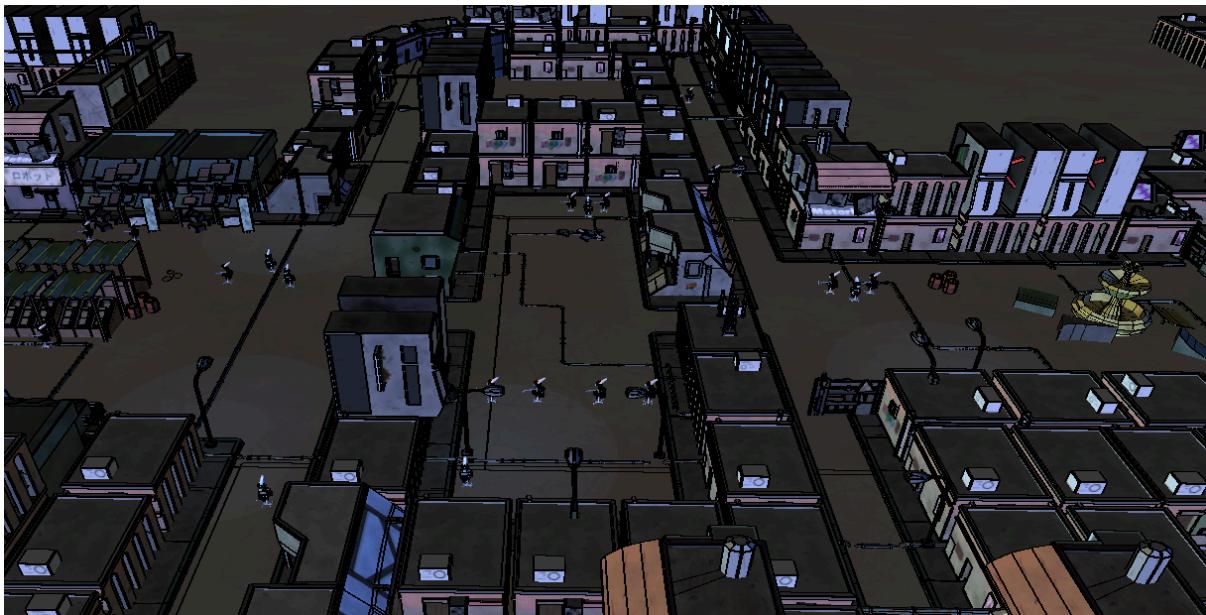
El evento más común, y que se repite varias veces, es el bloqueo de seguridad. En algunas zonas, cuando Alita entra, su vuelta atrás (y cualquier otra posible salida) queda bloqueada por unas barreras del sistema de seguridad de Scarpayard. Entonces aparecen una serie de enemigos a los que Alita deberá matar para que las barreras bajen y así poder continuar su camino.

Esto ocurre en las siguientes zonas:

- En uno de los dos primeros callejones que salen de la avenida principal, el que encontramos en la parte de abajo, que nos da acceso a la llave para la valla. (parte 1)



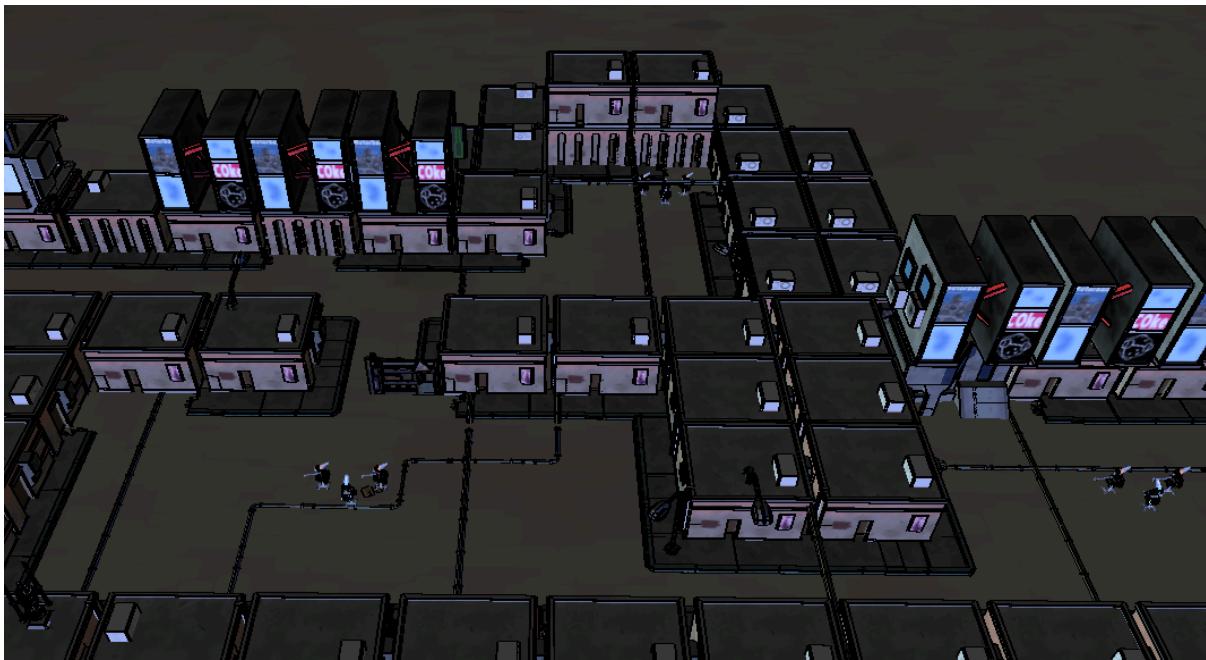
- En la plaza del centro, justo antes de llegar a la zona de la fuente. (parte 1)



- En el espacio abierto entre callejones que encontramos si vamos por el camino de abajo, antes de entrar en el callejón que nos lleva a la zona del boss. (parte 2)



- En el pequeño espacio en el que hay un cofre en la parte superior de la zona, siguiendo el camino de arriba. (parte 2)



En la zona del mercado, una de las farolas se caerá justo delante de nosotros y aparecerá un cuadro de diálogo.

Alita: "Sh**... That was close".

La caída debe ser rápida y se activa mediante un trigger. El jugador no se debe poder mover hasta que acaba la caída, pero sí mientras aparece el cuadro de diálogo.

En la parte del puente, al pasar por la parte de arriba, (de nuevo con un trigger) escucharemos la conversación que tienen dos bandidos (cuadro de diálogo).

Bandido 1: "It's not fair, why does the boss always keep the fun part for him? I want to kill too!"

Bandido 2: "Shut up and stop behaving like a kid, our only job is that no one comes by, the boss does not like to be interrupted..."

Bandido 1: "Can we at least see it?"

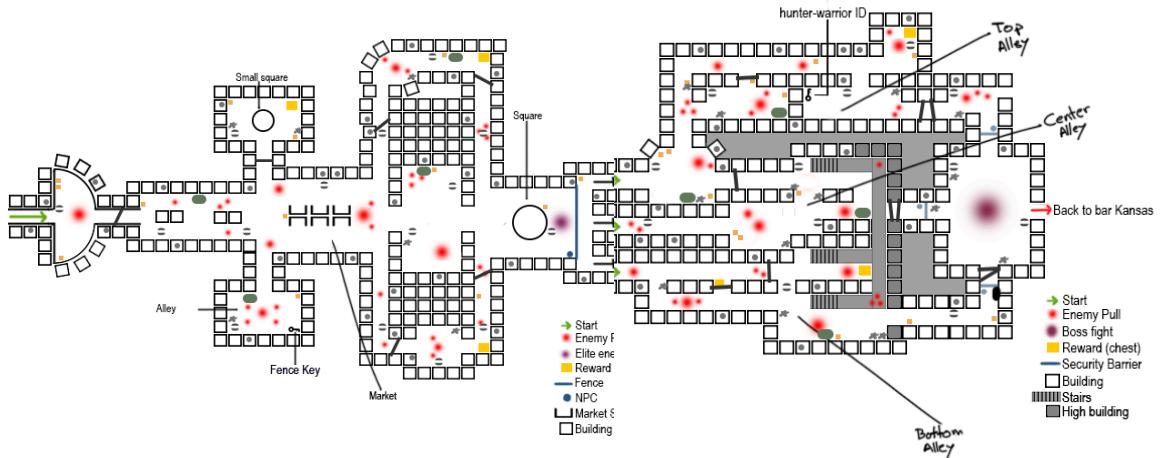
Bandido 2: "Believe me, you do not want to be around when it happens."

Estos dos enemigos deben aparecer cuando estemos encima del puente y una vez se haya activado este evento podremos bajar y matarlos, pero antes no.



Exploración del nivel

En términos generales la exploración del primer nivel consiste en la búsqueda de los cofres que se encuentran repartidos por todo el mapa. El objetivo principal es que el jugador investigue y pase más tiempo en el nivel y nosotros lo recompensaremos con mejores objetos de los que pueda encontrar al derrotar enemigos. La primera aproximación a su localización és:



Según las partidas que hemos podido observar y dividiendo el escenario en 4 partes: entrance (inició hasta final marketplace),

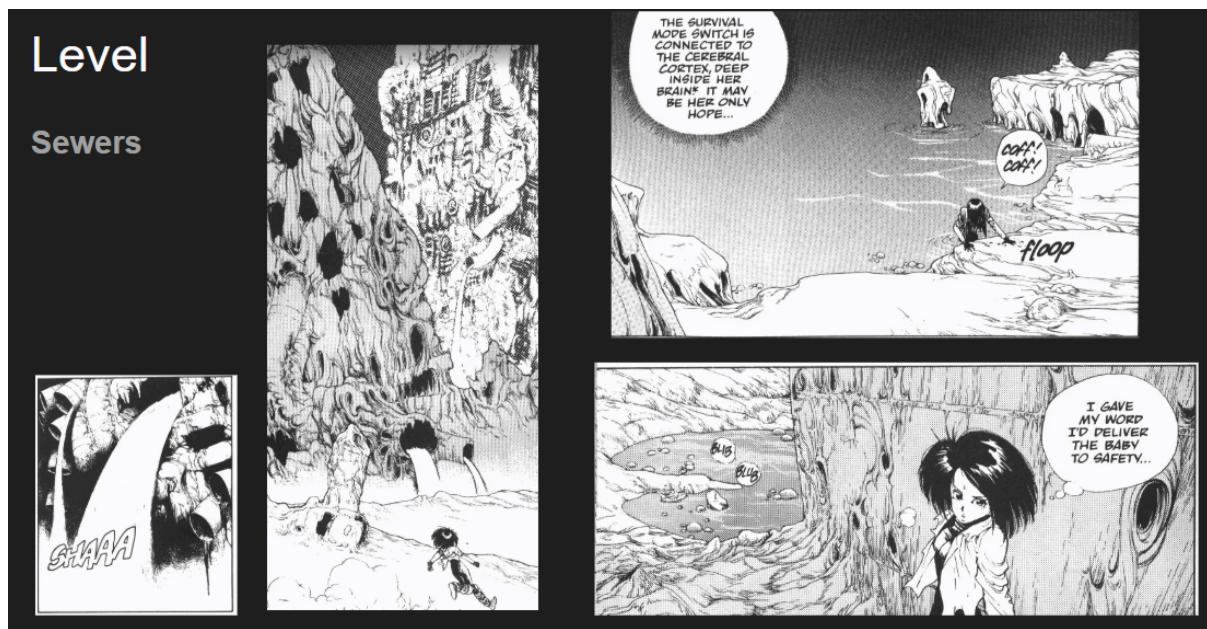
middle (final marketplace hasta final de la fuente), second zone (final de la fuente hasta el puente) y boss zone (puente hasta el final del nivel). Los lugares más explorados por zona, que se desvían de la trayectoria lineal al boss, son:

- Entrance : parte superior de la primera dónde se encuentra el cofre.
- Middle: Parte inferior de los 3 camino.
- Second zone: Zona superior.
- Boss zone: Zona inferior al puente después de haberlo o no cruzado.

Nivel 2: Alcantarillas

Premisa & Narrativa

Este nivel se ambientara en las alcantarillas, basándonos en el final del primer arco de GUNNM, donde Gally debe bajar a las alcantarillas desde el bar Kansas con el propósito de rescatar a Ido, que ha sido secuestrada por Makaku.



La narrativa del mapa es que Makaku ha secuestrado a Ido y Gally debe rescatarla, pero Makaku se esconde detrás de una cascada.

Al terminar el primer nivel y vencer al boss, Makaku jurará venganza sobre Gally por haber derrotado a su compañera. Al volver al bar Kansas se le asigna la misión a Gally de ir en busca de la guarida de Makaku siguiendo una pista donde terminará en una calle sin salida.

Al volver al Bar Kansas estará completamente destruido con un agujero en el suelo e Ido había desaparecido, en el suelo encontraremos una nota de Makaku diciendo que si quiere recuperarlo debe adentrarse en las alcantarillas e Gally se lanza a través del agujero y inicia la segunda dungeon.

Nada más llegar a la dungeon encontraremos la cascada de agua, aparecerá un diálogo con Ido gritando ayuda y Makaku riendo. Al terminar aparecerá un cuadro de Gally diciendo que esa corriente es demasiado fuerte para que ella pueda atravesar que ha de buscar la manera de poder pasar.

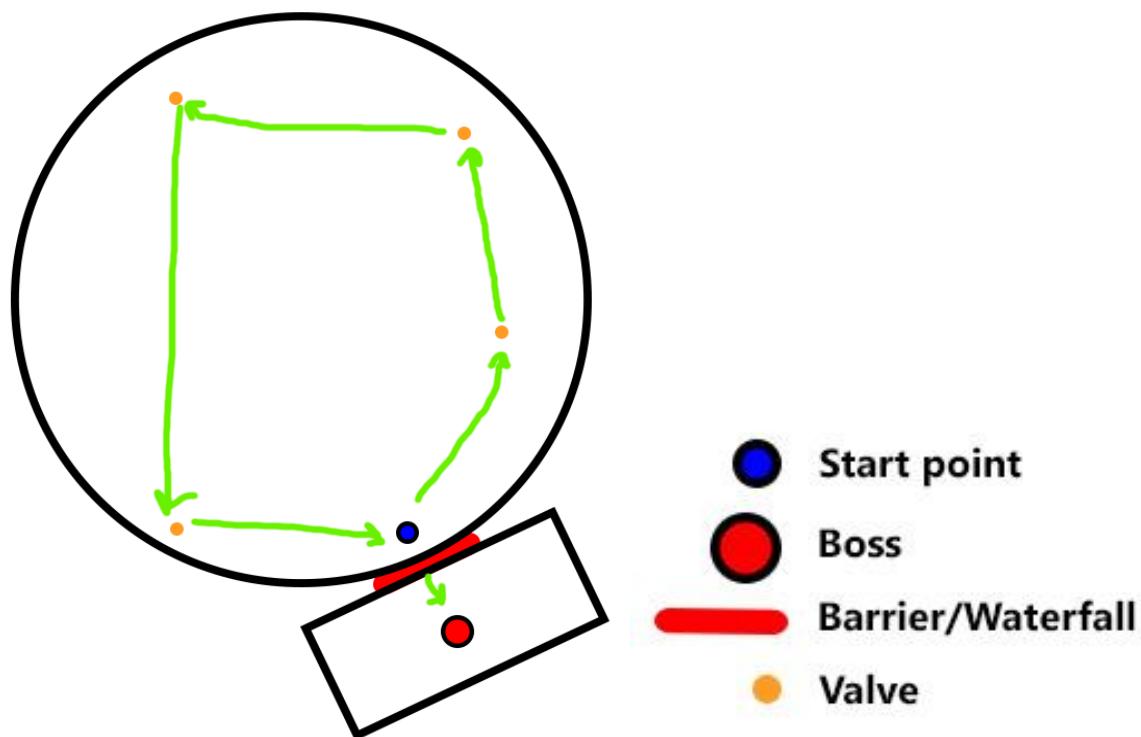
Al acercarse a la primera válvula aparecerá un cuadro de diálogo de Gally diciendo que es posible que rompiéndola corte el flujo de la cascada.

Cuando Gally rompe la segunda, al terminar la transición de la cámara se muestra un diálogo de texto de Makaku explicando que él nació y se crió en este lugar.

Al romper la tercera vuelve a aparecer un cuadro de texto donde Ido pregunta qué lugar es este y Makaku revela que es la ciudad que existía antes de la guerra y de Salem.

Objetivos

Gally deberá encontrar cuatro válvulas en el nivel para **bajar el nivel del agua** y poder eliminar la cascada que la llevará a Makaku. Esa cascada obstruirá un agujero por el cual Gally deberá de tirarse para ir a la sala del boss.



Cuando baja el nivel del agua, el agua que hay en el nivel simplemente bajará, es decir, Gally no se podrá meter en el agua ni nada parecido; el único propósito de bajar el nivel del agua es ese de llegar al jefe.



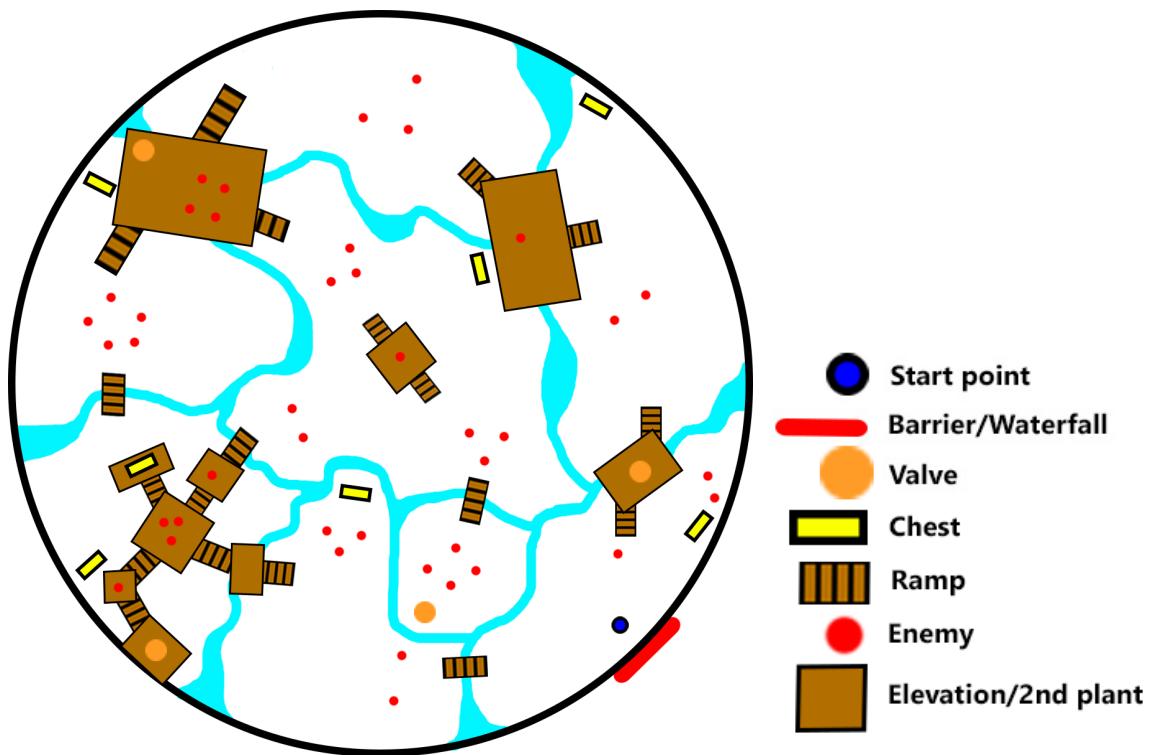
Mecánicas principales

Este nivel cuenta con dos mecánicas principales:

1. **La búsqueda y activación de las cuatro válvulas**
2. **El cambio de “plantas” en el nivel**

Este nivel constará de dos plantas, la planta a nivel del suelo y la planta 1; que serán unas elevaciones no demasiado extensas, que el jugador podrá usar para pasar de un área a otra del mapa y para poder conseguir cofres y válvulas que haya ahí.

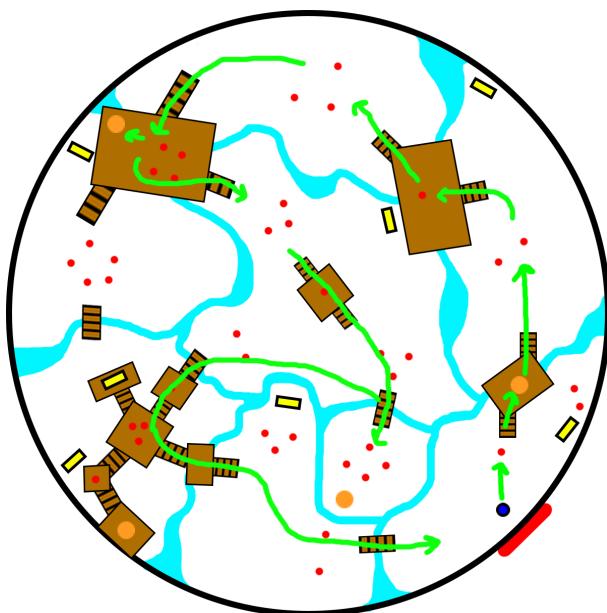
Mapa



Mapa (progresión)

El mapa es un mapa “abierto” donde el jugador puede escoger el camino que quiera para cumplir el objetivo del nivel, pero se le induce al jugador a seguir ciertos caminos, según algunos elementos de juego que se le hagan visibles en su campo de visión. Dicho esto, se han

determinado los dos caminos más posibles que el jugador seguiría en su primera vez jugando el nivel, para poder determinar una progresión más o menos justa en cuanto se refieren a pacing.



Vía 1



Vía 2



Incluyendo caminos opcionales para acabar el nivel (en lila)

Gráfico de pace y moodblock

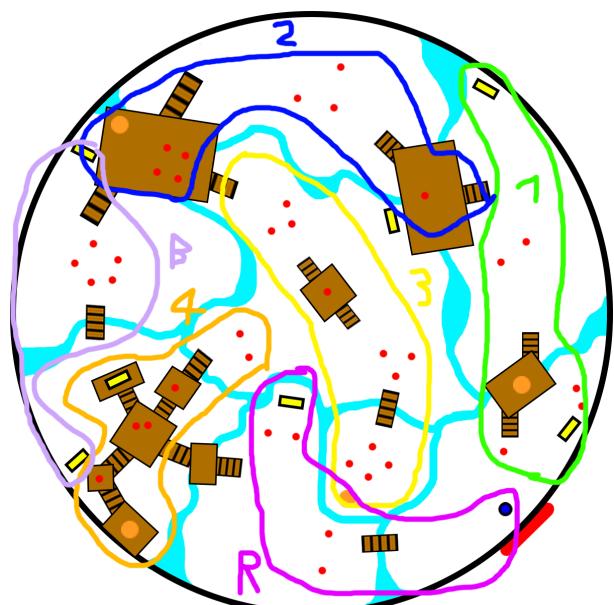
Dividiendo el mapa en varios actos, podemos determinar un gráfico de pace según la tensión que sentía el jugador en el nivel y un moodblock según las sensaciones que tendría.

Estos actos, como se ven en el dibujo de al lado son:

1 -> Acto 1

2 -> Acto 2

B -> Bonus



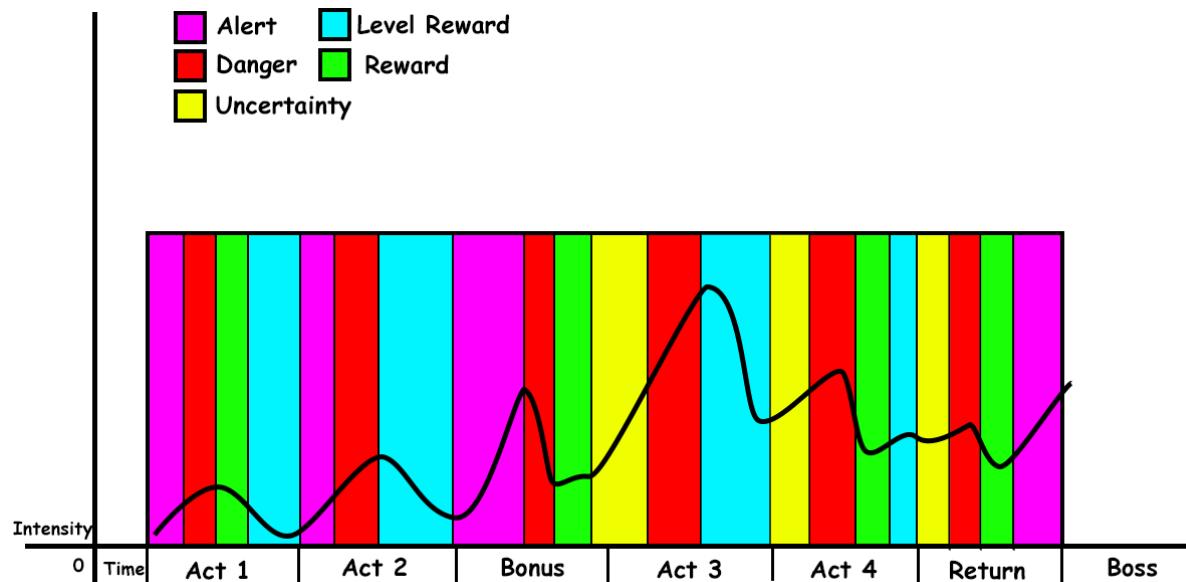
Este acto sería el único por el que el jugador no pasaría obligatoriamente, sería un pequeño desvío del objetivo principal del nivel (las válvulas, para conseguir una recompensa).

3 -> Acto 3

4 -> Acto 4

R -> Return

En este acto el jugador vuelve al principio del nivel para entrar a la sala del boss.



Elementos del moodblock:

Alert

Cuando el jugador anticipa el combate.

Danger

Cuando el jugador está en el combate

Uncertainty

Áreas muertas donde el jugador ya ha derrotado enemigos y debe volver por ellas, es decir áreas de bounce.

Level reward

El hecho de descubrir los cofres que contienen ítems y la sorpresa y emoción que conlleva descubrirlos, tras la selección de ítems en la pantalla de inventario teniendo en cuenta el nuevo ítem. También se invierte tiempo en cambiar los objetos equipados.

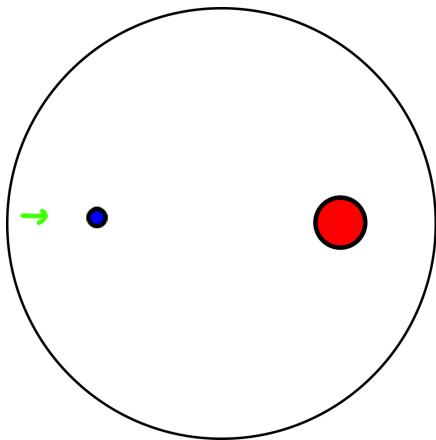
Reward

El hecho de desactivar las válvulas, que harían que el jugador progresase en el nivel y descubriese un poco más sobre el mundo de GUNNM y sus personajes, mediante los diálogos planteados en el apartado de narrativa.

Se ha planteado la vía más común referente a como abordaría el jugador el nivel, como se menciona en el apartado anterior se ha tenido en cuenta el pacing de las dos vías más comunes que podría escoger el jugador.

Sala del boss

El boss se decidirá más tarde como será pero en un principio, la sala del Boss es una sala redonda como la del nivel, pero más pequeña. Una vez que el jugador se tire por el agujero que obstruía la cascada se cargará la escena de la sala del boss y no podrá volver atrás.



Assets necesarios

Meshes (escenario):

- **8 meshes territorio planta baja**
- **1 o 2 meshes rampa/puente**
- **5 o 6 (o menos) meshes para las planta alta**

Materiales (escenario)

- **Para el terreno (planta baja)**

Deben ser tierra guarra marronosa tirando a gris, indicando lo podrido que está el suelo.

- **Para el terreno (planta alta y rampas)**

Como las de la planta baja pero más oscuras.

- **Para el agua**

Debe ser agua pútrida, de un color verde oscuro, como referencia de agua pútrida estilo cartoon, podría ayudar [Noki Bay](#) del Super Mario Sunshine.



Props:

- **Algas**, u otro tipo de mugre, como la que sale en las alcantarillas del manga.
- **Tubos** que salgan del suelo y/o paredes.

- **Basura** y mierda variada

Plan de contingencia

Narrativa

- En el caso de no poder llegar por parte de arte a recrear el Bar Kansas al terminar el primer nivel Makaku secuestra a Ido y comienza el segundo nivel directamente.

Programación

- En el caso de no poder hacer que baje el nivel del agua y no poder emular bien agua por cualquier razón, se usarán pilas gigantes de basura o cosas por el estilo que harán la misma función que el agua.

Arte

Stats & Passive tree

Stats

Stats mejorables para el jugador

Separaremos las stats en dos partes. Las primeras serán aquellas que el jugador puede subir cuando gane un nivel. Obtendrá un punto al subir de nivel, que podrá equipar a cualquiera de estas estadísticas. Alita empezará con 5 puntos en cada estadística.

Vitality

Estadística que mejora la cantidad de vida máxima y armadura que tiene el jugador.

- 1 Punto de estadística: 10 de vida máxima y 1 de armadura.

Strength

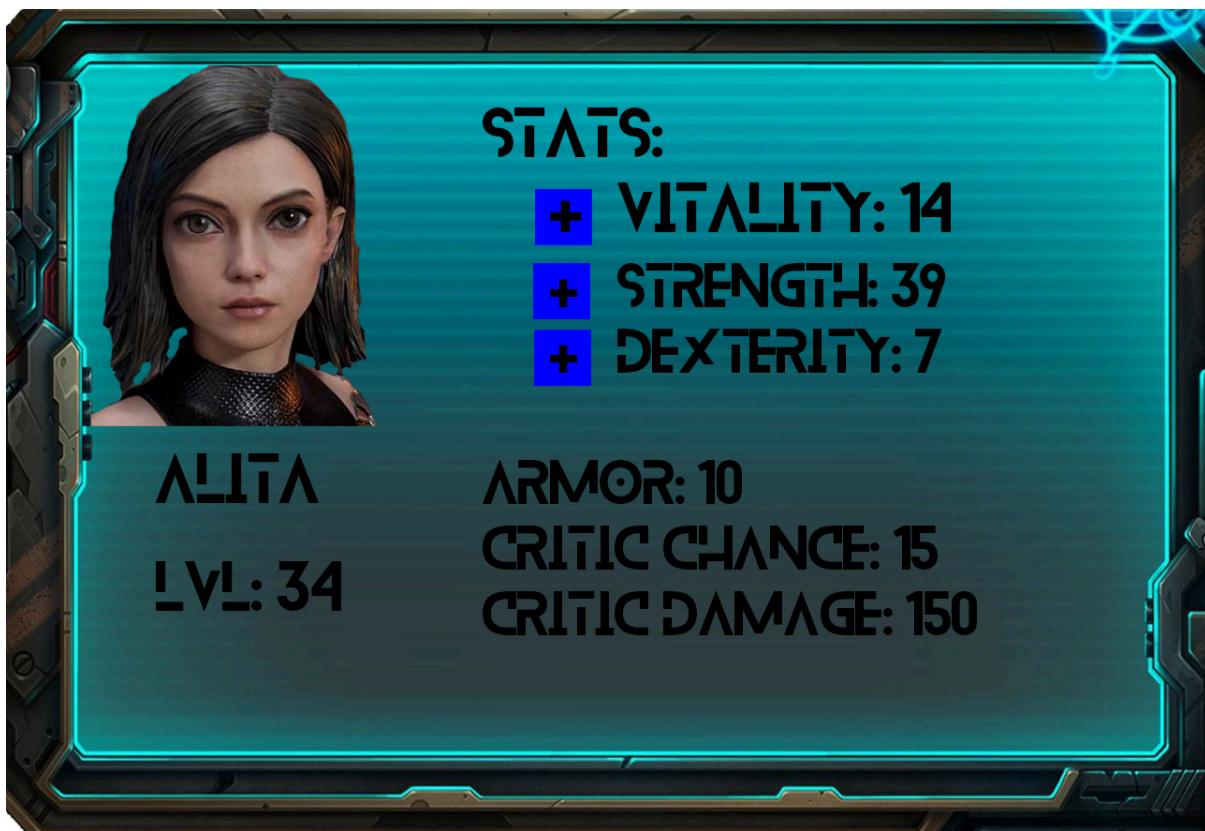
Aumenta el daño de los ataques básicos que realiza Alita y la armadura.

- 1 Punto de estadística: 3 de daño y 2% de daño crítico.

Dexterity

Aumenta la velocidad con la que se realiza un ataque básico. La manera de aplicar estas estadísticas es:

- 1 punto de estadística: 0.2 a la velocidad de ataque y un 2% de porcentaje de crítico.



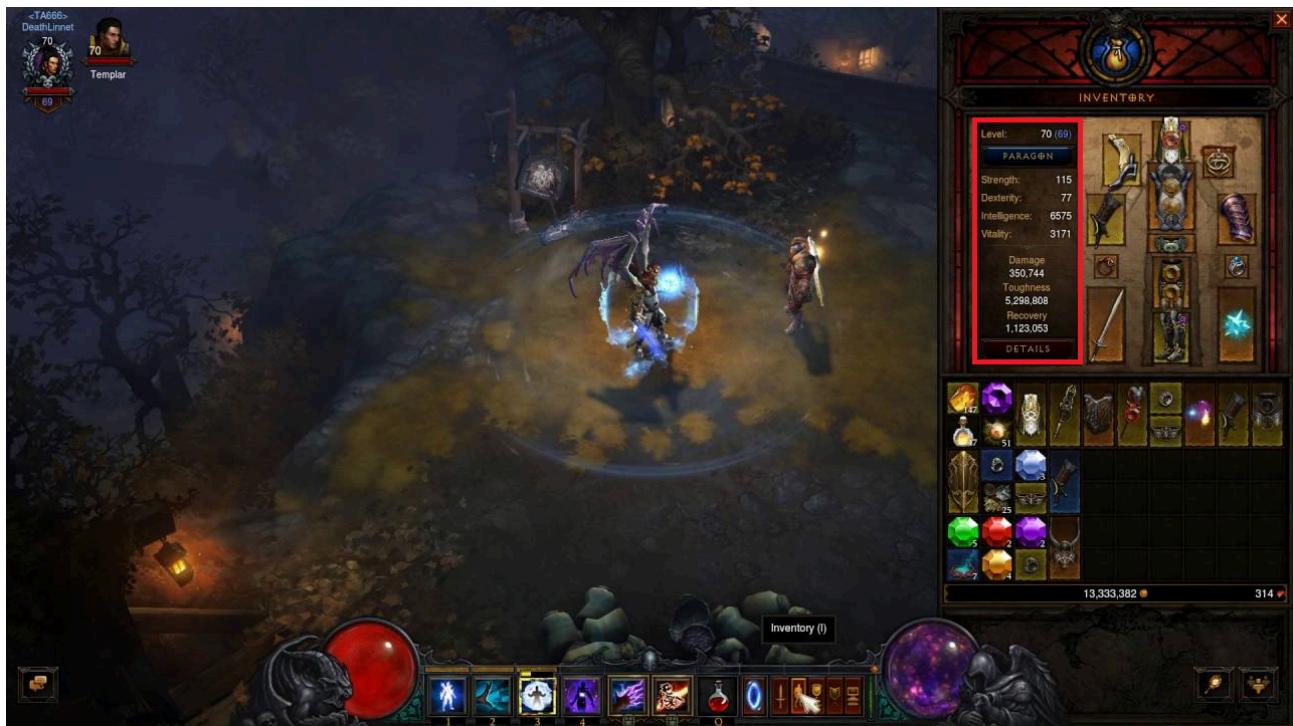
(Ignorar la parte de armor etc. Eso no estará allí)

Stats de objetos y passive tree (con efecto en el juego)

Estas estadísticas son aquellas que realmente tienen efecto en el juego.

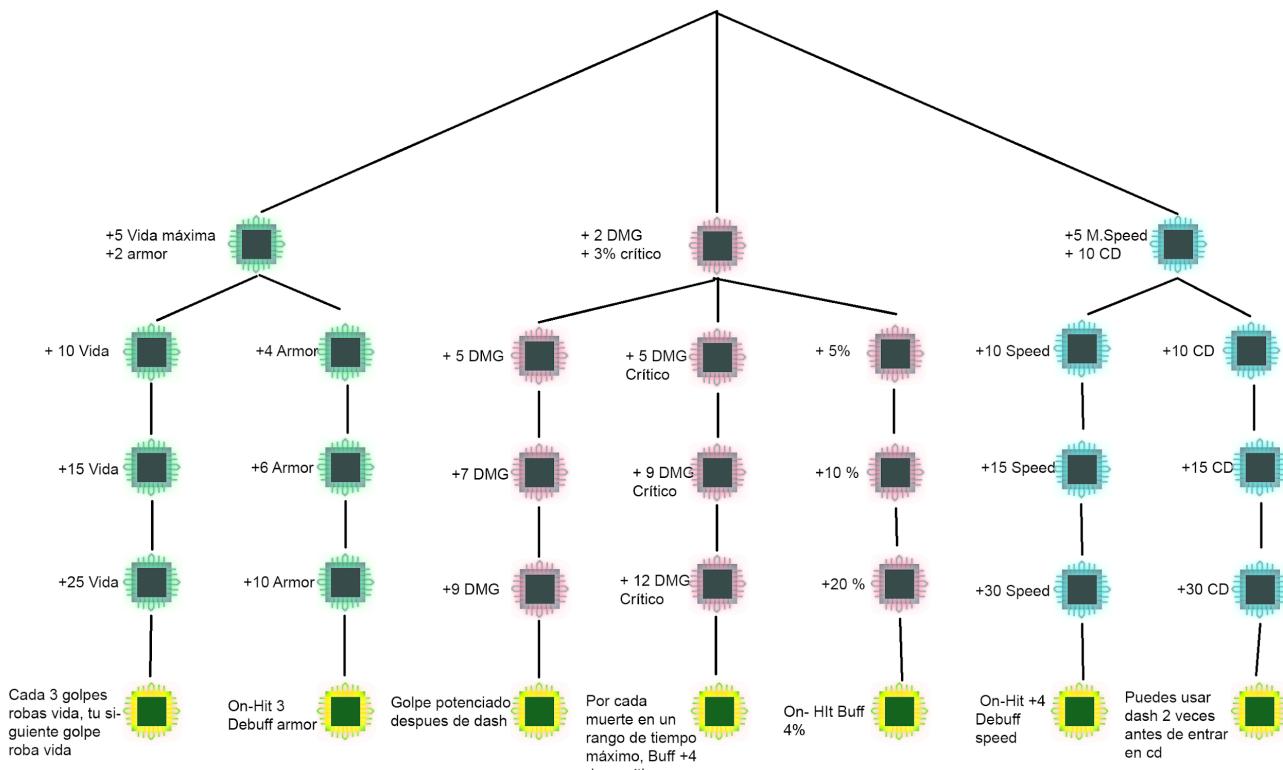
- Vida máxima: vida de Alita.
- Armadura: cada punto de armadura reducirá en 1 el daño recibido por los enemigos.
- Daño: Esta estadística se aplicará de la siguiente manera:
 - En todas los ataques encadenados (siempre de tres en tres) El primero pegara la estadística de daño, el segundo daño*1.2 y el tercero daño*1.5 (El daño no puede ser decimal por lo que cortaremos o redondearemos el daño, lo que sea más cómodo).
- Daño crítico(% en cálculo): multiplicador de daño de cada golpe crítico en porcentaje (la estadística empezará con un 100% de base).
- Porcentaje crítico(%): porcentaje de que Alita realice un ataque que cause un golpe crítico.
- Velocidad de movimiento(% en cálculo): Empezará en uno y el número de velocidad de ataque base se multiplicará por esta estadística. (**esta stat solo puede subirse desde passive tree o ítems**)
- Velocidad de ataque (% en cálculo): Empezará en uno y el número de velocidad de movimiento base se multiplicará por esta estadística.
- Cooldown reduction(%): Es un porcentaje que disminuye el tiempo de cooldown de todas las habilidades (**esta stat solo puede subirse desde Passive tree o ítems**)

Esta lista de stats se mostraran a la izquierda del inventario



PassiveTree

(IN PROGRESS)



How it works

El jugador a empieza desde el root del árbol situado en la parte superior, conforme vaya obteniendo niveles se le asignan X puntos por cada nivel para poder utilizarlos en el passive tree y desbloquear pasivas. Para poder desbloquear una habilidad es necesario obtener las anteriores: ej: si quiero ++ vida, antes he de obtener las pasivas de: + vida y +vida máxima + armor.

El coste de conseguir cada nodo es de 1 en las dos primeras filas a partir a partir de allí cada fila cuesta 1 punto extra más que la anterior para conseguirla, es decir la última pasiva de una rama costaría 4 puntos.

Cada nodo al abrir el passive tree mostrará su nombre y dibujo al poner el ratón por encima aparecerá la explicación de la pasiva.

Assets Needed

We must produce:

- 2D Sprites
 - Un-highlighted passive Tree
 - x31 Highlighted Nodes
 - x39 Highlighted Connections

- Sounds
 - Allocate fx
- Program Interactions:
 - Open passive Tree Panel
 - Close passive Tree Panel
 - Zoom
 - Drag
 - Allocate point
 - Show tooltip

Habilidades

El tipo de habilidad se determina en función del arma equipada. Cada arma podrá tener habilidades de su tipo y neutrales. Además de las habilidades de los slots de cada arma, según el arma que llevemos equipada tendremos una habilidad defensiva. Esta habilidad cambiará según el arma que tengamos equipada.

Habilidades defensivas

Habilidad defensiva plasma: La habilidad defensiva cuando llevemos equipada un arma de plasma será una voltereta.



Habilidad defensiva puños: La habilidad defensiva para puños será una embestida con el puño. Apartara a los enemigos a su paso (pero no hará daño)



Habilidad defensiva espadas/cuchillas: Alita saltará contra un enemigo y se impulsará en el para salir en dirección contraria. En caso de no impactar a ningún enemigo, simplemente hará un pequeño salto.



Habilidades de plasma

Tipo de arma: dedos de plasma



Alita hace un círculo de plasma a su alrededor

1a mejora: deja dot de plasma al enemigo

2a mejora: Si el dot mata a un enemigo, este explota y expande el dot

Alita hace un salto y golpea el suelo rompiéndolo. Todos los enemigos dentro del área del suelo rota sufren daño.

1a mejora: Los enemigos dentro del área sufren un slow durante x tiempo.

2a mejora: Los enemigos dentro del área también sufren knockback.



Alita se envuelve de plasma y atraviesa a todos los enemigos en una línea recta.

1a mejora: Los enemigos alcanzados reciben dot de plasma.

2a mejora: Se aumenta mucho el rango del dash. También aumenta su daño

PROMINENCE

Desde la postura básica.



Se agacha de repente y empieza a acumular plasma. En esta postura es bastante vulnerable.



Lanza el plasma hacia el suelo como si lo abofeteara.



Entonces lanza el plasma hacia el enemigo, que toma una forma como de explosión solar. En este momento, Gally debe realizar un salto, instante en el que es extremadamente vulnerable. El plasma avanza durante unos 7 u 8 metros hasta extinguirse.



1a mejora: La explosión de plasma deja una marca en el suelo que daña a los enemigos que estén encima.

2a mejora: La explosión se divide a mitad de camino en forma de Y.



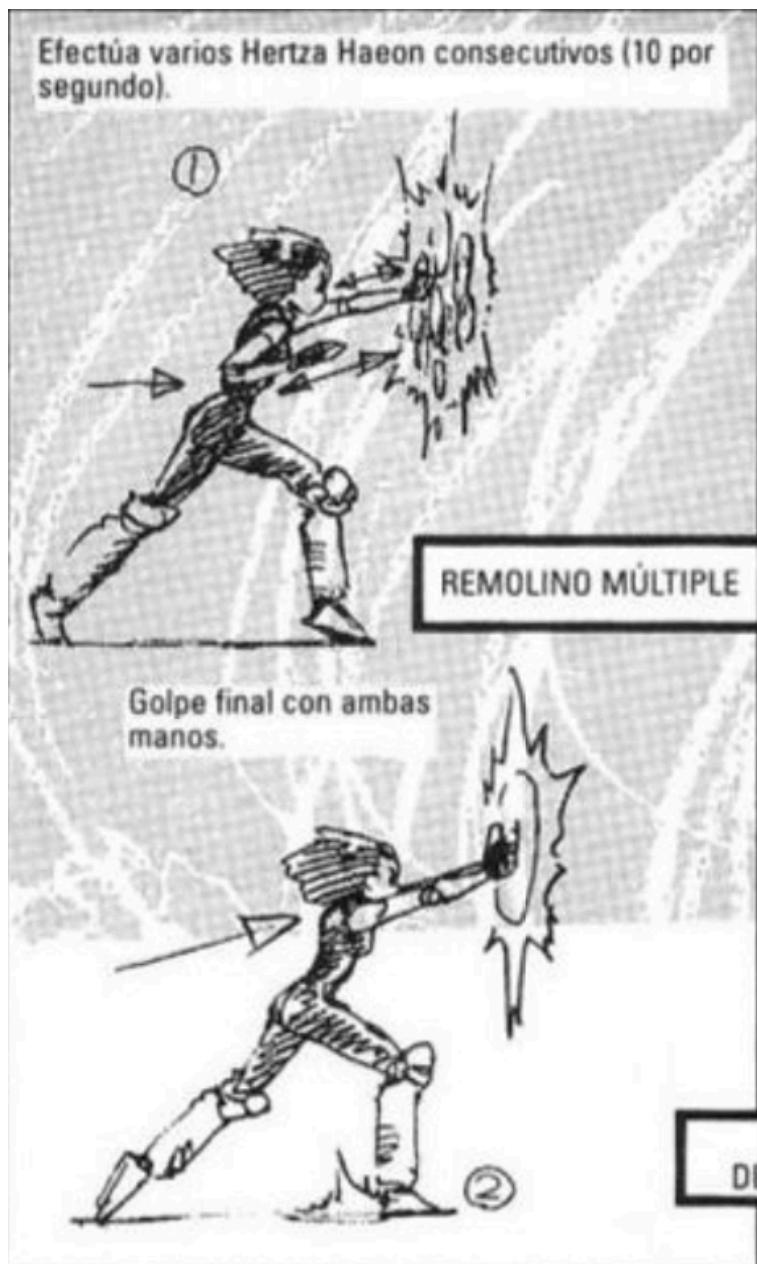
Alita concentra el poder de su plasma en un rayo. Este se controla con el ratón y dura unos cuantos segundos, haciendo daño a todos los enemigos en esa línea (primer gif).
El movimiento de alita sería el del segundo gif pero acelerado.

1a mejora: El daño de la habilidad es inferior al principio pero aumenta durante el tiempo.

2a mejora: Al acabar de castear la habilidad, el rayo produce una explosión haciendo mucho daño.

Habilidades Tanque

Tipo de arma: puños reforzados



Pega varios golpes a todos los enemigos que tiene en frente en cono.

1a mejora: Los enemigos golpeados sufren un knockback.

2a mejora: Despues del knockback, los enemigos alcanzados disminuyen su defensa.



1a mejora: También para ataques cuerpo a cuerpo

2a mejora: Devuelve proyectiles

Alita se pone en modo defensivo durante un corto periodo de tiempo. Desprende un aura eléctrica y obtiene resistencia (armor)



(La explosión del gif solo se produciría a partir de la segunda mejora)

1a mejora: Los enemigos cuerpo a cuerpo que golpeen a alita se stunearan un breve periodo de tiempo y recibirán daño.

2a mejora: Al acabar el periodo de tiempo en modo defensivo, alita libera la energía acumulada y hace daño a sus enemigos en área

Alita efectúa un grito de guerra que baja el daño de los enemigos

1a mejora: Además del daño también baja las resistencias

2a mejora: Los enemigos también huyen durante un corto periodo de tiempo

Habilidades de daño

Tipo de arma: espadas/cuchillas

Alita hace múltiples cortes enfrente suyo y hace mucho daño a un único objetivo



1a mejora: Al acabar, alita da un golpe fuerte final que hace knockback en cono a los enemigos detrás del que está siendo golpeado

2a mejora: Si durante la habilidad mata al enemigo, alita hace un pequeño dash. En caso de que el dash golpee con otro enemigo la habilidad se repetirá (hasta un máximo de 3 veces).

Alita extiende sus brazos y gana velocidad de movimiento. Corta a todos los enemigos a su paso.

1a mejora: Aumenta la duración y el daño de la habilidad

2a mejora: Al final de el movimiento, da una vuelta sobre sí misma y hace daño en área

Alita se defiende de los ataques durante un corto periodo de tiempo. Después hace un corte delante suyo que daña en media circunferencia.



1a mejora: El corte aplica un dot de sangrado

2a mejora: El daño del corte escala según el daño parado con la habilidad



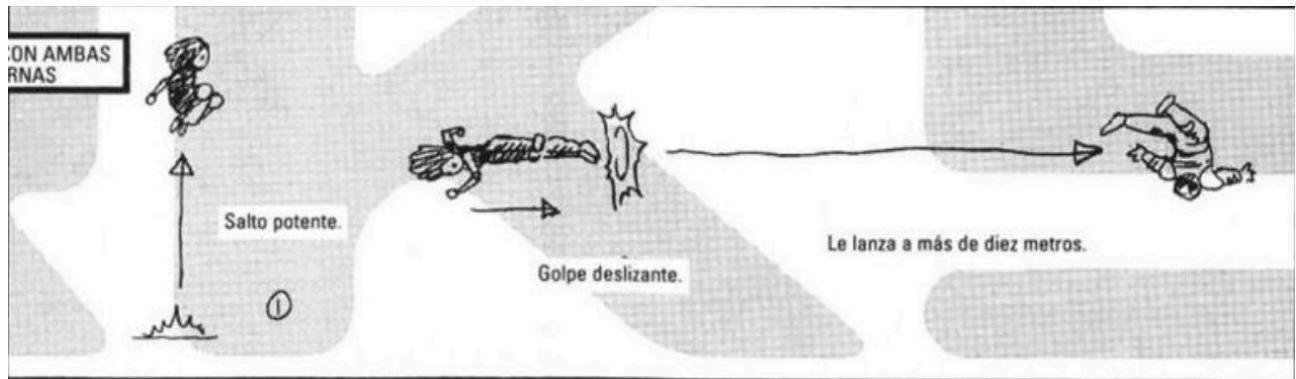
Alita levanta su espada y la infunde de plasma. Esto le otorga daño extra y aplica un dot por quemado con cada golpe

1a mejora: Tambien adquiere velocidad de ataque

2a mejora: Al imbuirla en plasma, tambien genera una explosión del mismo a su alrededor que causa daño.

Habilidades multiclas

Todas estas habilidades consisten en patadas para que puedan ser **compatibles con cualquier tipo de arma**



Gali hace un dash haciendo daño a todos los enemigos que alcanza y hace daño en área al caer

1a mejora: Después del primer salto, hace otro automáticamente

2a mejora: Hace otro saltos más (3 en total). Aumenta el daño y genera más partículas.

Postura inicial.



Patada al enemigo, situado enfrente de ella, con una sola pierna.



Dibuja un circulo en el aire y golpea al enemigo situado a su espalda. Si consigue golpearle, le derrota.

Dibuja varias vueltas en rotación y golpea a todos los enemigos de su alrededor.



1a mejora: La duración de la habilidad aumenta

2a mejora: gira más rápido, por tanto golpea más veces por segundo

Se adopta la posición de patada baja, pero se inclina sobremanera el torso hacia atrás.

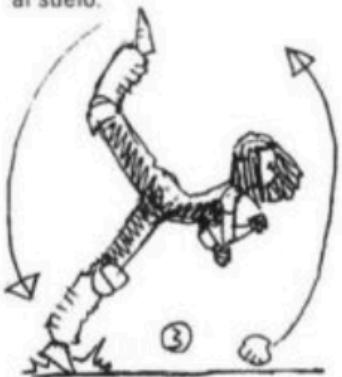


Patada al enemigo de enfrente.



GOLPE DELANTERO DE GUADAÑA

Voltereta y vuelta al suelo.



(golpea delante y detrás)

1a mejora: gana daño y genera partículas

2a mejora: doble voltereta y doble patada

Alita pega un salto y una patada en forma de cono



1a mejora: En la parte exterior del cono, hace daño aumentado

2a mejora: La patada produce una sonda sónica que se propaga más allá del cono. Baja las resistencias a todos los enemigos alcanzados.

Items & Inventory

Inventory

Espacios para ítems

Tipos de ítems que pueden ser guardados en el inventario:

- Armas
- Armadura
 - Cabeza
 - Brazos
 - Cuerpo
 - Piernas
- Power chips

Ciertos ítems no serán equipables hasta un cierto nivel.

Información de ítems

Al hacer hover a los ítems se abre una pequeña ventana informando de varios aspectos del ítem:

En caso de armas/armaduras:

- Stats que modifica (defensivos y ofensivos).
- Pasivas que aporta.
- Si proporciona una habilidad.
- Espacios para chips.

En caso de power chips:

- Que hace la habilidad
- Stats que modifica la habilidad
- Tipo de habilidad (Attack, Buff o CC)

Slots

Un slot o casilla es donde el jugador coloca un ítem en el inventario. Si no hay suficientes slots libres el jugador no podrá recoger más ítems.

La capacidad del inventario será de 8 filas x 6 columnas = 48 slots. En el caso de que el juego acabe teniendo muchos ítems a conseguir la capacidad podría aumentar; 48 no es un número fijo.

La capacidad del inventario será fija: es decir, el jugador empezará con un número fijo de slots y no podrá aumentar su capacidad con ningún tipo de mejora.

La estructura del inventario sería como la del Diablo 3 , pero con la estética y diseño cyberpunk con la que contaría el resto del HUD.

Funcionamiento

- Un cuadro en el inventario incluye los stats totales del jugador
- El jugador puede descartar ítems de su inventario tirandolos fuera de el inventario (volverían a caer al suelo) o vendiendolos (en el Bar Kansas). Si se tiran al suelo se pueden volver a recoger.
- También se indicará el oro del jugador (en nuestro caso, algo que pegue más con la temática, como chips por ejemplo)



Armadura

La armadura que llevará Gally estará compuesta de 4 piezas:

Cabeza

En la cabeza Gally podrá llevar:

- Gorros
- Cascos
- Pintura facial

Torso

En el torso Gally podrá llevar:

- Capas
- Chaquetas

- Armaduras (motorball)

Brazos

En el inventario aparecerán los dos brazos como dos piezas de armadura, pero serían una sola pieza de armadura en cuanto a jugabilidad. Los brazos pueden ser completamente diferentes a cada nuevo set de armadura. Por lo tanto pueden ser cualquier cosa que se nos ocurra que no derive demasiado de lo que es el manga.

Podrían ser por ejemplo:

- Brazos de motorball
- Brazos con guantes
- Brazos con formas mecánicas interesantes

Piernas

Las piernas, como los brazos son una sola pieza.

Pueden ser:

- Botas
- Zapatos
- Piernas de motorball (aproximarse con cautela)



Ejemplos de armadura (GUNNM)

Armas

Pueden aumentar un stat secundario en según qué casos.

Gally solo podrá llevar una sola arma. Estas pueden ser:

- Espadas
- Cuchillas
- Realzamiento del brazo
 - Puños
 - Dedos
- Realzamiento de la pierna

Ver documento de combate para más información.

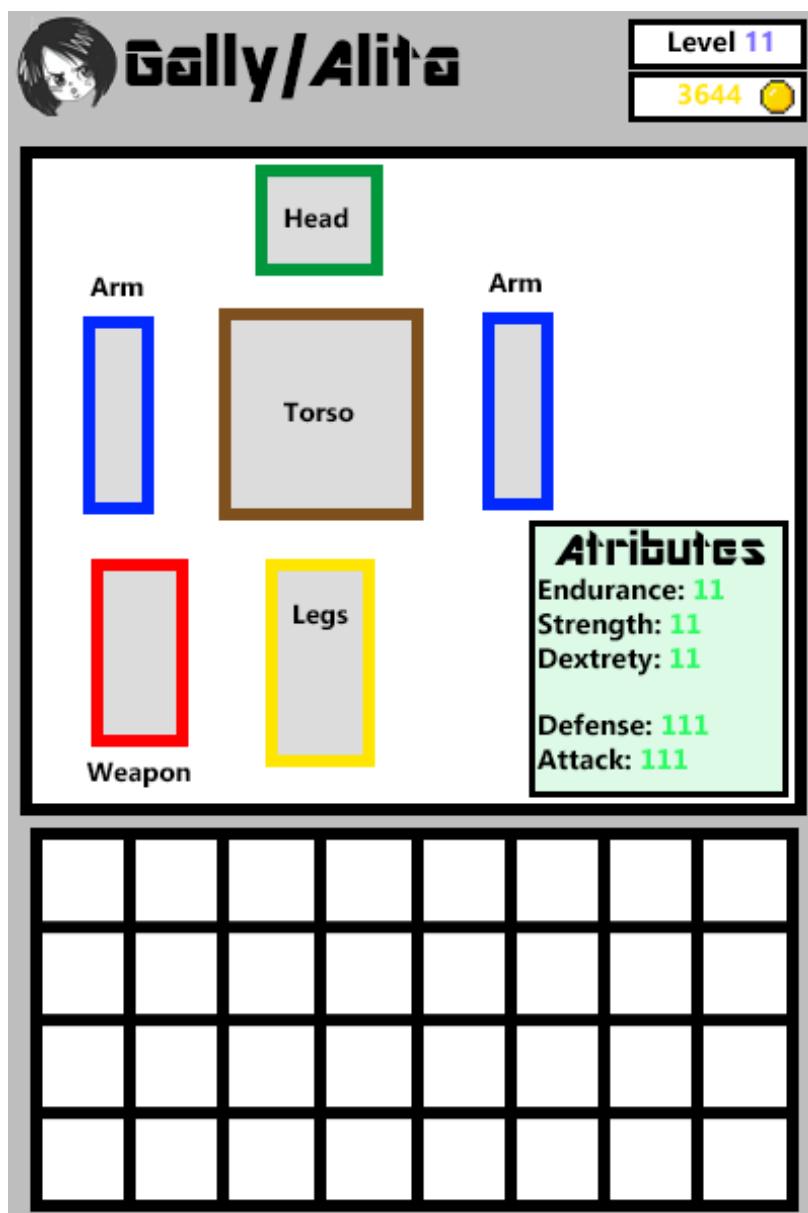


Diagrama de como sería el inventario

Plan de contingencia

En el caso de que algún elemento del inventario sea demasiado complicado de implementar o no de tiempo de hacerlo (tanto por tema de balanceo como de programación):

En el caso que no se pueda hacer el sistema de recogida de items:

- Que los ítems que se tiren fuera del inventario se descarten para siempre en vez de poderlos volver a coger del suelo. Si el sistema para coger ítems del suelo en dropeos enemigos estuviera hecho, esta opción no sería planteada.

En el caso que el sistema de hover no se pudiese hacer/no diese tiempo:

- Sustituir el hover por un botón “Show description” en cada ítem que se pueda cerrar.

Items

WARNING: Estos ítems son solo para la alpha 1. Hace falta ampliarlo

Headgear

Name	Light Headset	Reinforced Helmet	Conqueror Goggles
Reference			
Max Vitality		10	5
Armor		3	1
Damage		3	
Critical Damage			5
Critical Chance	5		
Movement velocity	3		
Cooldown reduction	3		

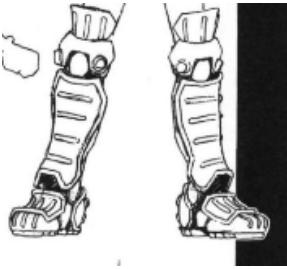
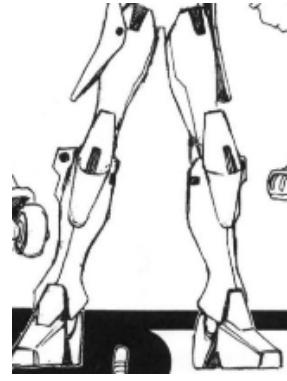
Chest

Name	Utility Jacket	Salem's Armor	Motorball Chest Gear
Reference			
Max Vitality	5	5	10
Armor	3	3	1
Damage			3
Critical Damage	3		
Critical Chance		5	
Movement velocity	5		3
Cooldown reduction			

Arms

Name	Padded Arm	Spring Arm	Bladed Elbow
Reference			
Max Vitality	3		5
Armor	4	3	3
Damage	5	3	10
Critical Damage			
Critical Chance		10	
Movement velocity		5	
Cooldown reduction	5		

Feet

Name	Compact Legs	Light Speeders	Salem's Sprinters
Reference			
Max Vitality	5	3	10
Armor	5		3
Damage			
Critical Damage			5
Critical Chance		3	
Movement velocity	3	10	3
Cooldown reduction	3	4	

Weapons

Name	Damascus Blade	Zapan knife
Reference		
Max Vitality		
Armor		
Damage	10	7
Critical Damage	3	10
Critical Chance	5	7
Movement velocity		
Cooldown reduction		

UI

Para la primera vertical slice necesitaremos implementar varios elementos de UI. Por parte del HUD, tendremos las barras de salud y experiencia; la barra completa de habilidades (aunque solo haya 1-2 de cara a la VS), y el acceso a los diferentes menús (aunque solo tendremos el menú del árbol de habilidades).

A parte del HUD, tendremos que implementar el menú del passive tree. Éste no debe ser funcional, pero debemos poder ver cómo será el progreso del jugador.

HUD

Para el HUD optamos por una de las propuestas que se adaptan mejor al estilo cyberpunk del juego, de modo que las barras de salud y experiencia estarán en la esquina superior izquierda de la pantalla, en horizontal, en lugar de en esferas como acostumbramos a ver en otros juegos parecidos. También se mostrará ahí el nivel y la experiencia en números, como en Nier Autómata.



Imagen¹

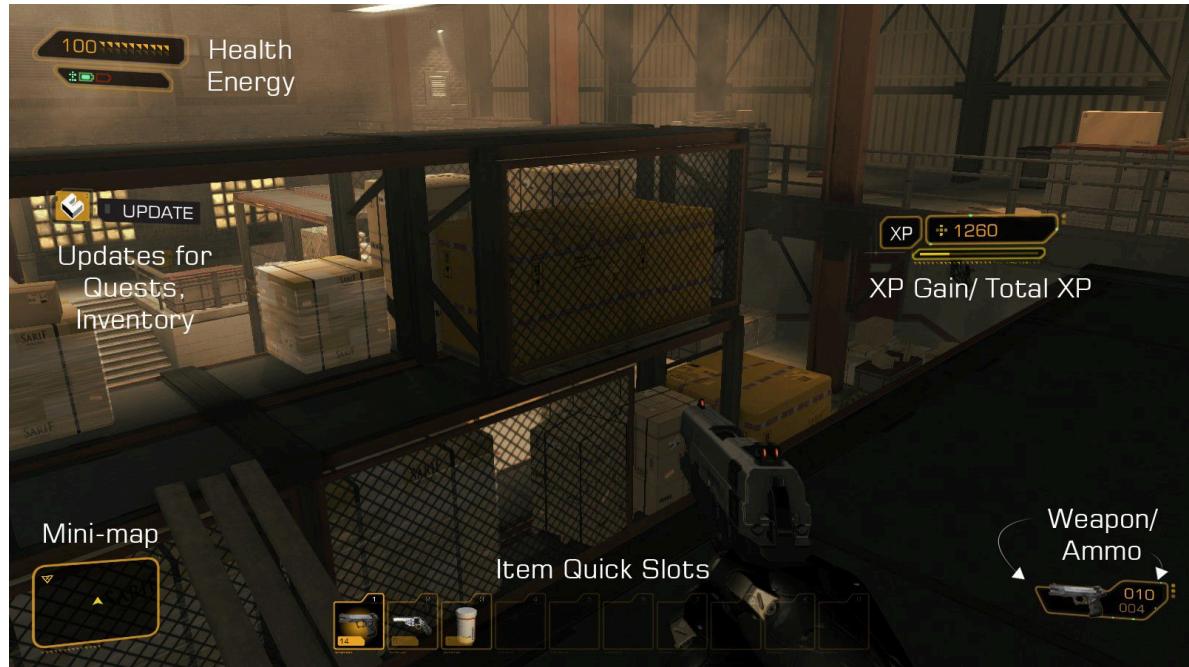
En el caso de las barras de habilidades y menús, sí seguiremos el esquema típico de un fast paced action RPG, de modo que se encontrarán en la parte inferior, centradas en la pantalla.

¹ Imagen 1: Nier Autómata. Ejemplo de HUD.



Imagen²

En cuanto al estilo artístico, debemos alejarnos de los patrones y “decoración” fantástica que vemos en Diablo, Torchlight o Path of Exile. Queremos que se adapte lo máximo posible al look and feel cyberpunk del juego. Elementos simples, colores planos, etc. (Queda en manos del equipo de arte). Tenemos ejemplos de esto en juegos como Nier Autómata, Deus Ex, Ruiner, Cyberpunk 2077, Transistor, etc.



Imagen³

² Imagen 2: Diablo 3.

³ Imagen 3: Deus Ex.



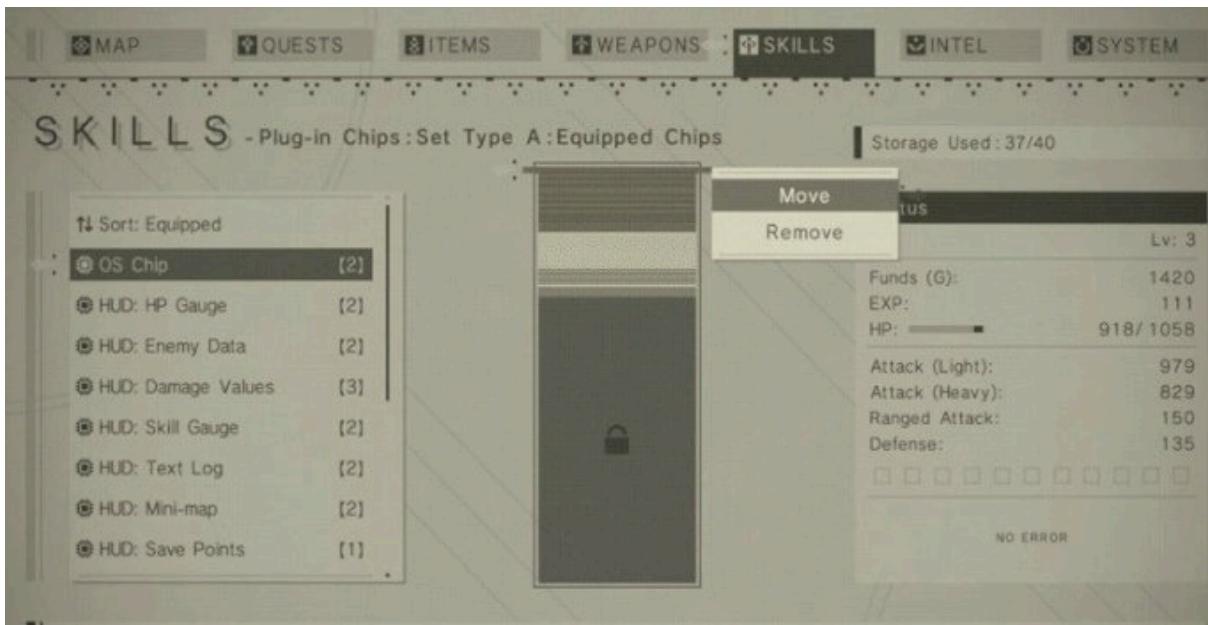
Imagen⁴



Imagen⁵

⁴ Imagen 4: Transistor.

⁵ Imagen 5: Ruiner.



Imagen⁶

El esquema que seguiremos para la primera vertical slice es este. (sin minimapa, sin barra de maná, y con la barra de experiencia bajo la de la salud).



Imagen⁷

⁶ Imagen 6: Nier Autómata

⁷ Imagen 7: Propuesta UI en el Concept Discovery.

Menú passive tree

Debe estar en armonía con el estilo del HUD. Intentamos imitar el estilo de árbol de Path Of Exile, pero sin que sea tan abrumador para el jugador, de modo que evitaremos que ocupen toda la pantalla. No obstante, para que sea visualmente claro (y los iconos no se vean demasiado pequeños), el árbol no cabrá entero en la ventana, de modo que necesitaremos poder navegar en él dentro de ésta.

La ventana debe de ser aproximadamente del tamaño del inventario o el menú de habilidades que vemos por ejemplo en torchlight (tal vez un poco más ancho y menos alto teniendo en cuenta la forma del árbol).



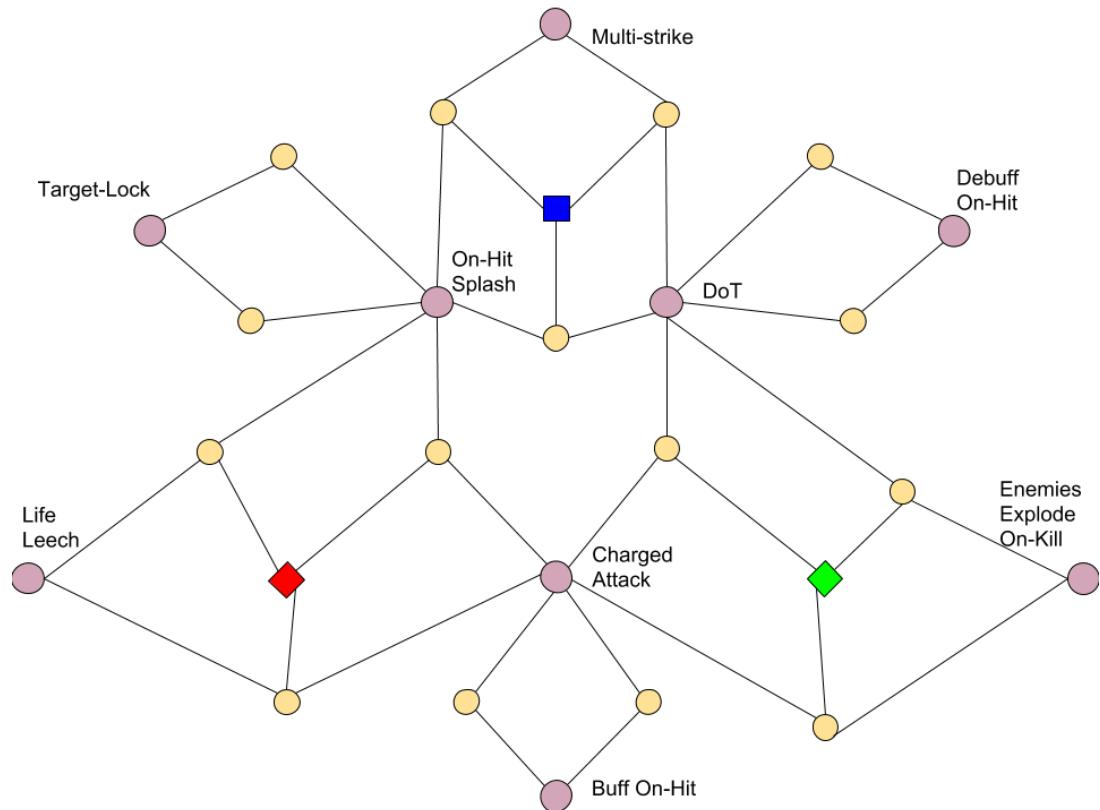
Imagen⁸

La idea es que la ventana abarque unos 8 puntos (más o menos) y puedas hacer y quitar zoom, mover el árbol, etc. Dando prioridad al movimiento antes que al zoom. Para esto probablemente necesitaremos alguna manera de crear máscaras de UI.

⁸ Imagen 8: Torchlight 2.



Imagen⁹



Imagen¹⁰

Además, tanto para el passive tree, como para la barra de habilidades del HUD, necesitaremos implementar mensajes pop-up cuando hagamos hover sobre ellos, como vemos en este gif.

⁹ Imagen 9: Path of Exile. Árbol de pasivas,

¹⁰ Imagen 10: Árbol de pasivas elegido de el Concept Discovery.



Imagen¹¹

Los iconos de los diferentes nodos del árbol no deben ser demasiado grandes ni explícitos, pero deben tener algún símbolo/forma que los represente y lo haga intuitivo. Sobretodo los nodos que son cambios de mecánicas generales a todos los ataques (los puntos rosados del árbol). En cuanto a la manera de unir los puntos y qué imágenes utilizar, el equipo de arte tiene total libertad, siempre y cuando se mantenga esa organización de árbol.

Sonido

En cuanto al sonido se deberían implementar efectos básicos de UI, para dar feedback al jugador.

- Hoover x2 (1 para los elementos del HUD (habilidades, etc.) y 1 para los botones del menú del passive tree).
- Click para los botones del passive tree.
- Abrir menú.
- Cerrar menú.
- Sonido vida baja (aplicado cuando la barra de salud baje por debajo del 20%).

Buscamos sonidos simples que no molesten mucho. Adaptados al estilo cyberpunk.
Ver ejemplos en: Nier Autómata, Ruiner, Deus Ex, etc.

¹¹ Imagen 11: Path of Exile. Ejemplo de pop-up.

Efectos(otros)

Level Up

Cuando Alita suba de nivel, se imbuye en electricidad durante unos pocos segundos. Acabaré emitiendo un destello azul (“explosión eléctrica”) y aparecerá una label que ponga level up. Esto debería de ir acompañado también de un sonido de electricidad.

