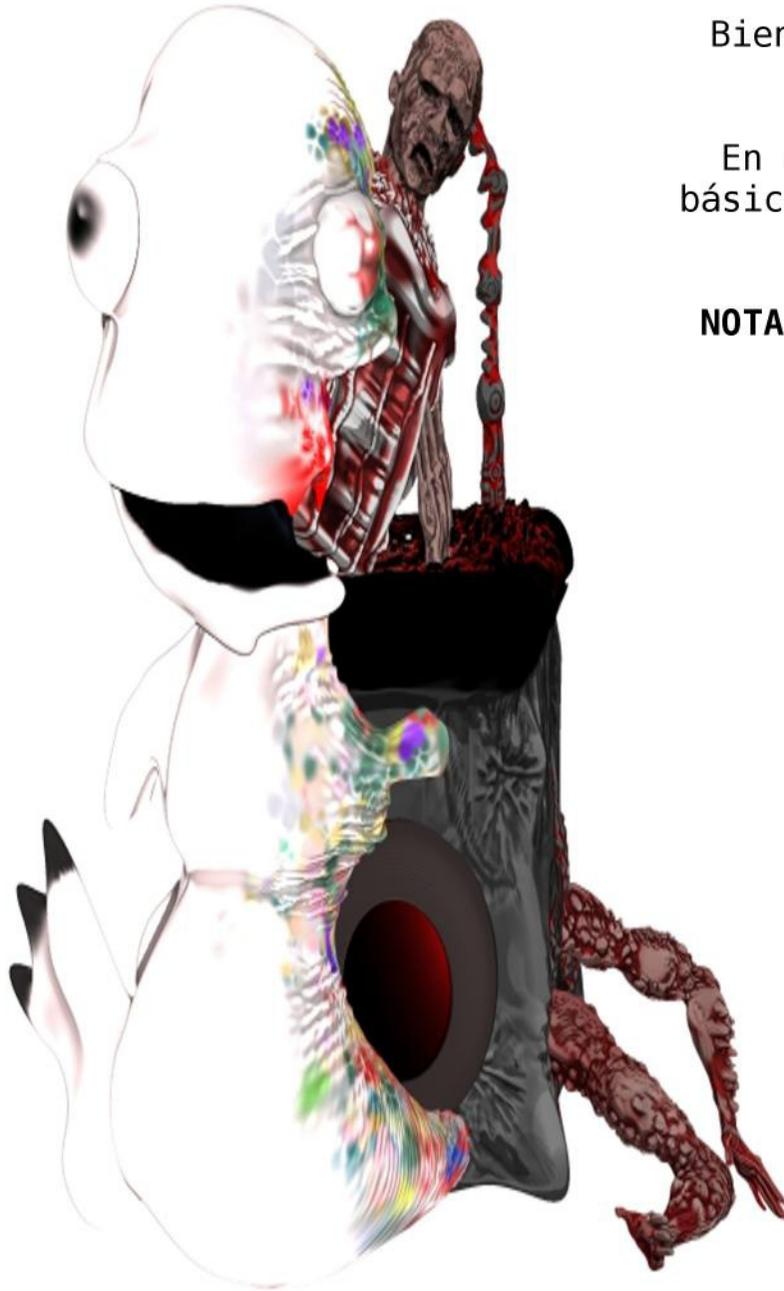


UN CUENTO DE HADAS

DOCUMENTO

AMPLIADO DE MECANICAS



Bienvenido al documento inicial de mecánicas de "Un Cuento de Hadas".

En este documento encontrarás las características básicas con las que el jugador va a poder interactuar en su aventura.

NOTA: No está incluido en esta muestra la partes de interfaz y de inputs.

INDICE

1. Movimientos Generales
2. Atacando
Mecánica Toon Time
3. Habilidades
4. Mecánica de Ambientacion
5. Mecánica de Exploracion
6. Mecánica de Decisiones

①

MOVIMIENTOS BASICOS



Parado



Corriendo



Salto



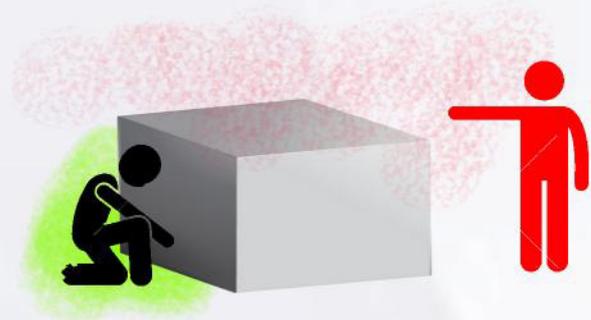
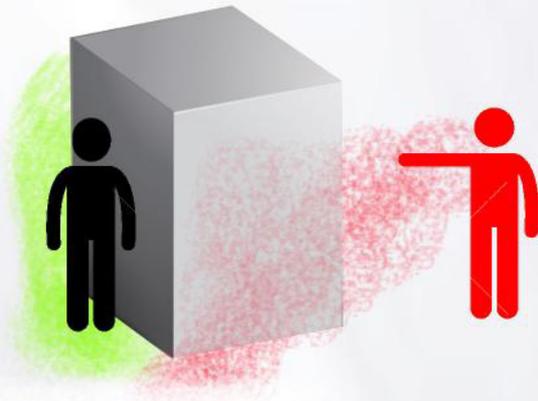
Agachado



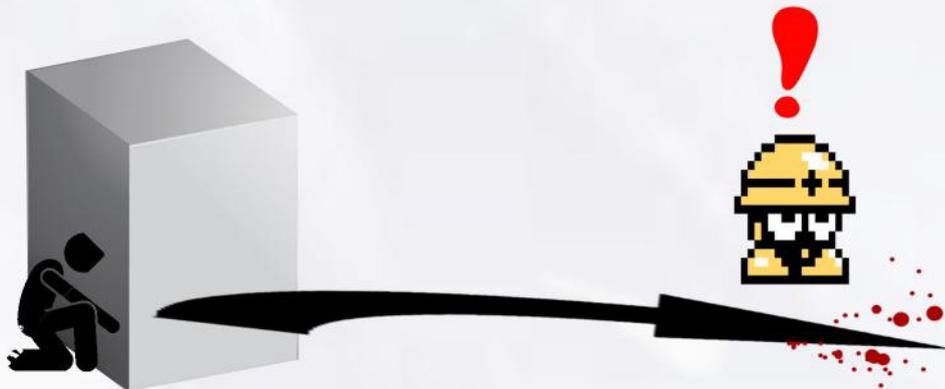
Disparo

COBERTURAS

No existe posición de cobertura.
Estará regido a estar fuera del campo de visión del enemigo.



DESPISTANDO



**EL JUGADOR PODRÁ LANZAR OBJETOS
PARA LLAMAR LA ATENCION DE LOS ENEMIGOS**
No todos los enemigos reaccionarán a los mismo señuelos.

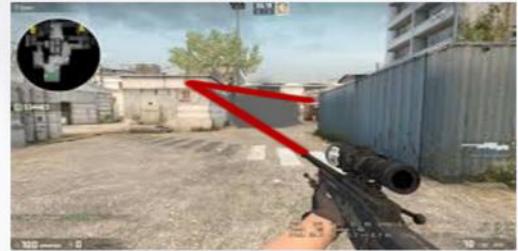
APUNTADO

Vista normal
(Sin punto de referencia)



Apuntando
(Punto de Referencia)

Control parcial del rebote de la bala y velocidad
(Mecánica Toon-Time)



FILOSOFIA DEL JUEGO

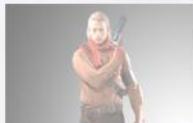
1. Mostrar al jugador la sensación de dificultad y falta de precisión ante una situación de riesgo o de peligro
2. Diferenciar claramente las mecánicas de disparo entre el estado normal del jugador y el estado toon-time.

3. MECANICA BASE DE ATAQUE: REBOTANDO

La munición disparada por el jugador tiene la capacidad de **rebotar** en la mayoría de las superficies del juego.

CARAMBOLAS PARA ATACAR

- El jugador podrá atacar a los enemigos buscando el rebote de su arma.



ESTRATEGIAS PARA AVANZAR

- La posibilidad de disparar y buscar ciertos rebotes para confundir enemigos o interactuar con ciertas partes del escenario construirá las posibilidades del jugador para avanzar en el juego

-Así como la cadencia, precisión, daño y recarga vendrán marcadas por cada tipo de arma, la cantidad de rebotes y la capacidad de controlar la carambola también vendrá determinada por el arma (Incluidas las armas no dañinas).

-Se le ofrecerá al jugador la posibilidad de mejorar la capacidad de **graduación** del rebote en el arbol de habilidades.

NOTA: El desarrollo de las mismas la encontrarás en la sección ARMAS.

EN ESTADO NORMAL, EL JUGADOR



TENDRÁ UNA PRECISION BAJA

- Punto de mira inestable (aun apuntando)
- Fuerte retroceso, cambiando el punto de apuntado original



NO PODRÁ PELEAR CUERPO A CUERPO

- Solo existen armas a distancias
- Si el jugador se encuentra de frente a un enemigo, podrá disparar a bocajarro o huir y esconderse de nuevo.



TENDRÁ APARICIONES/VISIONES

- El jugador recibirá flashes y cambios visuales durante su partida.
- El desarrollo de esta parte la encontrarás en la MECÁNICA DE AMBIENTACIÓN

TOON-TIME

ACTIVACION

Al hacer click, el jugador consumirá Bash y entrará **inmediatamente** al estado de Toon - Time

EFEKTOS BASICOS



Cambio en la percepción

- cambia la **paleta de colores** a una de tonos pasteles, muy cartoon. Cambian las formas.

-Se puede **ver a través de las paredes**.

-La **cámara pasará a estar más elevada** mientras que el personaje se mantiene en la misma posición .

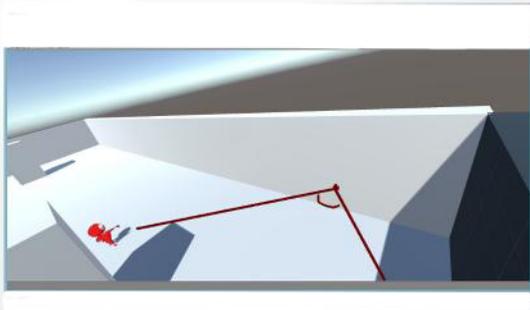


Juego del Billar

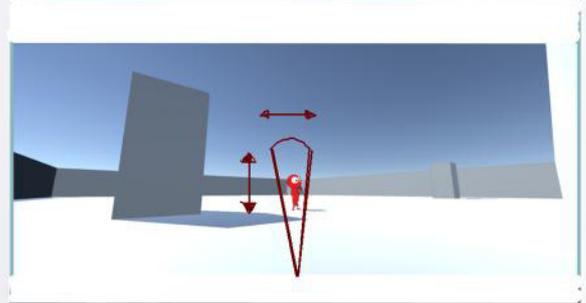
-Si apuntamos nos la oportunidad de ver la **trayectoria y velocidad de nuestros disparos**, con la posibilidad de crear carambolas para neutralizar/ desplazar a nuestros enemigos.

-El primer rebote tendrá un control 2D (solo variará las coordenadas X e Y) y el jugador podrá desbloquear la posibilidad de **controlar el eje z** pasando a una nueva cámara.

BOCETO 1er Rebote

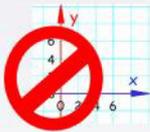


BOCETO Resto Rebotes



CONDICIONANTES

- El jugador no puede cambiar su espacio en ninguna coordenada (x, y, z) Podrá apuntar sin ninguna penalización.



-No podrá haber ningún enemigo en un determinado radio del jugador mientras esté en estado Toon - Time-



- CONSECUENCIAS

La imagen se irá transformando de manera rápida y acumulativa según nuestro movimiento o el del enemigo,

- Afectará a la **precisión en la posición de los enemigos** (saltando en algún frame como si tuviera lag o niña de Ring)

- Cambio de **imágenes/sonidos claramente tétricas** asociadas con la historia.

SALIR DEL TOON TIME

SALIDA AUTOMÁTICA

- El jugador dispara
- El jugador recibe un impacto



CLICK PARA SALIR

El jugador determinará cuando quiere salir del DRUG-TIME.

Si tarda mucho en salir cuando se está moviendo o está cerca un enemigo, llegará un momento que la imagen estará **totalmente desvirtuada**.

TIEMPO DE RECARGA

NINGUNO

El jugador podrá entrar en ese estado siempre que quiera.

TIEMPO DE ACTIVACION/ DESACTIVACION

ANIMACION 1 seg

El tiempo que la cámara tarda en volver a la vista del jugador.

notas

El uso de Toon-Time está relacionado directamente con la trama del juego como en el aspecto visual durante el gameplay.

(VER MECANICA DE AMBIENTACION)

El control de los rebotes está planteado para que el jugador sea lo más preciso posible. El sistema de rebotes en 3D puede ser obtuso.

¿Y si hay Bullet-time? La opción es tentadora, pero considero que la acción en tiempo real será más tenso y emocionante para el jugador.

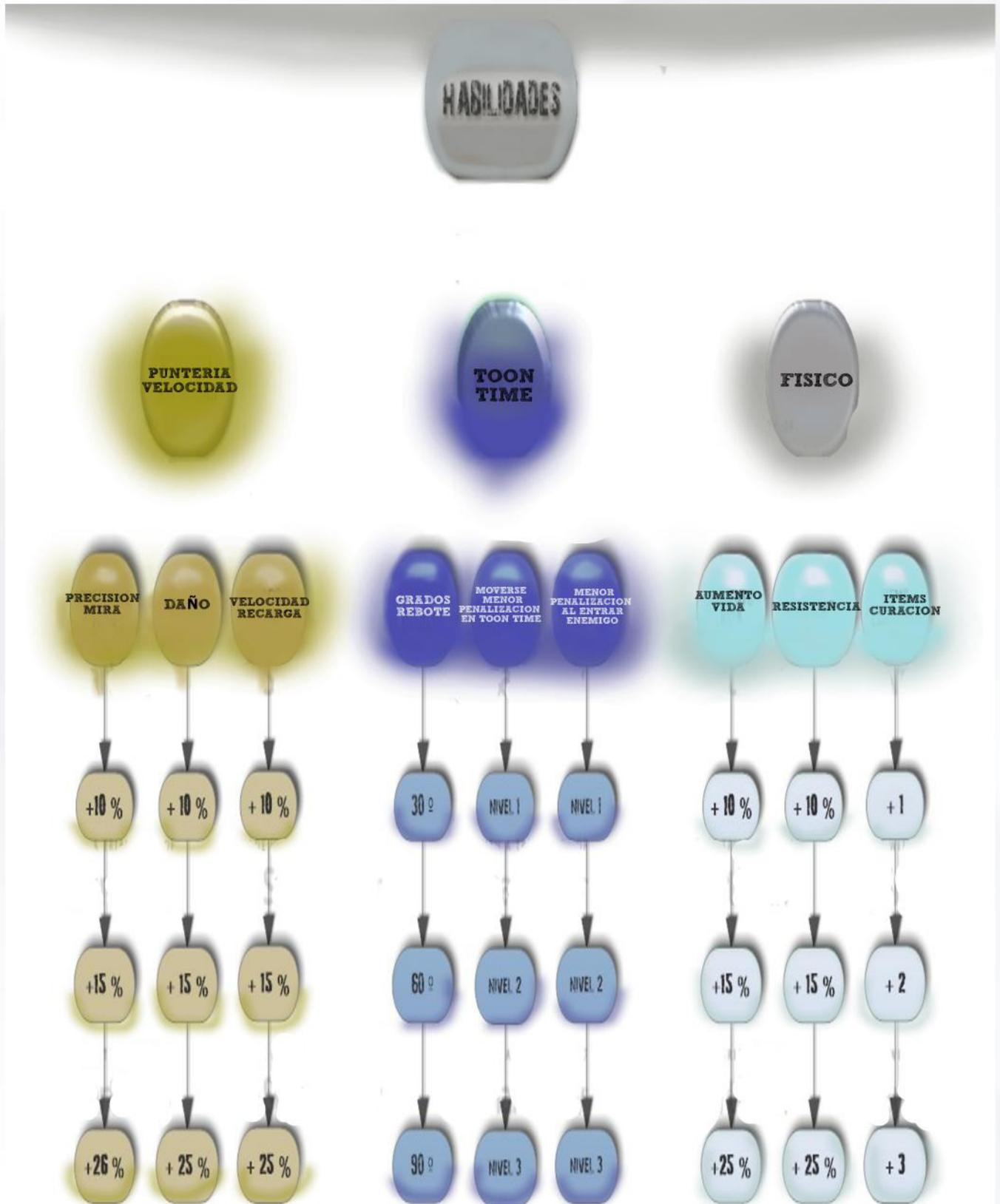
3

HABILIDADES

El Jugador podrá subir 1 nivel cada vez que finalice una fase.

NIVELES MAXIMO : 27

NIVEL MAXIMO POR PARTIDA : 12



4

MECANICA DE AMBIENTACION

Nota: Para mayor comprensión de estas mecánicas y su relación con la historia, puedes leer el documento **HISTORIA Y AMBIENTACION**



NORMAL

La visión normal de juego.
Ambientación oscura y sórdida.



CONSUMIENDO BASH

Mecánica Toon-Time

Mundo infantil y muy colorido,
tonos pasteles.



TRAUMA

El jugador recibirá de manera procedural y **aleatoria imagenes y flashes durante su estado normal** relacionadas con el trauma del protagonista en la pantalla (2D) como en el mapeado (3D).

-La **cantidad de veces que el jugador use la droga por nivel** determinará la **cantidad y duración de los flashes**, creciendo proporcionalmente al consumo.

-Esta cantidad se irá acumulando a cada nivel.

5

MECANICA DE EXPLORACION

Zonas del juego que contarán lore.
Habrá que encontrarlas y activarlas.

Munición e items de curación

6

MECANICA DE DECISIONES

Nota: Para mayor comprensión de estas mecánicas y su relación con la historia, puedes leer el documento **HISTORIA Y AMBIENTACION**

El juego se desarrolla de manera lineal a través de una *entrevista* donde la acción serán **flashbacks** de los recuerdos generados en la entrevista.



Mediremos durante el gameplay del jugador la cantidad de veces que usa la droga Bash para ejecutar acciones.

Si por cada nivel, el jugador ha traspasado el límite de consumo que se prefije, se activará una segunda respuesta en la entrevista.

EJEMPLO
NIVEL 1
CONSUMO PARA EL CAMBIO = 12 VECES

Si el jugador consume < 12 veces.



Si el jugador consume = > 12 veces.

