

Nombre: EG-1001w

Arma: Guante eléctrico/magnético.

Acciones:

El guante tiene diferentes tipos de acciones, acciones magnéticas y de descargas eléctricas.

Magnéticas: Atraer o mover objetos, acciones defensivas y de puzles.

Descargas eléctricas: Aturdimiento a soldados enemigos, activación de maquinas, acciones de ataque y puzles.



Personalizacion y penalizaciones:

Podrías cambiar el guante por otros mas potentes o con diferentes habilidades.

Escenario con elementos acuáticos: Al emplear descargas eléctricas en escenarios con elementos acuáticos como un suelo inundado, el daño afecta al jugador.

Guantes ligeros: Poca potencia de arrastre y de combate, el poder magnético no afecta a enemigos u objetos de gran envergadura, pero permiten utilizar otros objetos con las manos.

Guantes pesados: Mucho poder de atracción y de combate, imposibilita utilizar otros objetos con las manos y penaliza tu agilidad, como por ejemplo no podrías correr o saltar, o estarían reducidos.

Penalizacion: Los guantes al funcionar con energía eléctrica, tendrían una barra de durabilidad, que al usarlos va disminuyendo, al quedarse al mínimo solo podrían hacer acciones simples de contacto físico, como una descarga eléctrica cuerpo a cuerpo o activar un mecanismo ligero como un botón.



Acciones descritas:

Elevación objetos: Elevar una plataforma para acceder a un nivel o cubrirse de ataques enemigos, mecánicas de puzzle. Herramienta

Escudo magnético: Desviar disparos.

Descarga eléctrica de contacto: Incapacitar a un enemigo.

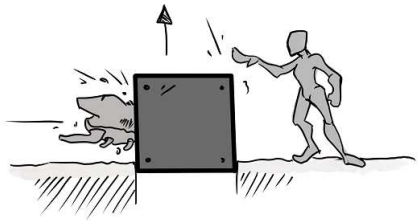
Activar mecanismos/generadores: Desbloquear camino y mecánicas de puzzle. *Herramienta*.

Descarga eléctrica a distancia: Ataque a distancia eléctrico, tipo ataque eléctrico como Darth Sidious de Star Wars.

Atraer objetos magnéticamente: Mecánicas de puzzle, atraer una pieza/arma a distancia, la cual el jugador no puede alcanzar.

Recarga: Recargar la barra de energía en generadores, funcionales u otras fuentes.

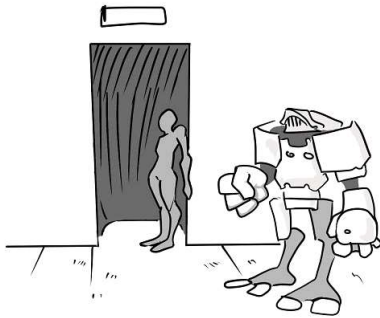
Muro metálico: Magnetizando algunos objetos con los guantes pesados, se crea una protección frente al personaje. Cuando el jugador quiera deshacerse del escudo puede lanzarlo contra el enemigo.



1.- Desplazar objetos:
Eleva una plataforma para acceder a un nivel o cubrirse de ataques enemigos, mecánica de puzzle.



2.- Activar mecanismos: Para desbloquear un camino o resolver un puzzle.



3.- Sigilo: Permanece oculto para después atacar con una descarga por la retaguardia.

Anotaciones:

Cambio de guantes, repartidos en el escenario a modo de deposito de objetos.

Dependiendo de la complejidad del juego, podría personalizarse a modo de mejoras de diferentes habilidades a desbloquear, mas daño, mas potencia magnética, expandir la barra de energía, desbloqueo de habilidades partiendo de una cantidad reducida al comenzar el juego.

Descripción de como me imaginaria un juego con esta arma/objeto:

Como un Metroidvania, con mecánicas de infiltración, uso de armas de combate, aparte del guante, como pistolas o armas cuerpo a cuerpo y elementos de puzzle por el uso del magnetismo.

Principales referencias: Metal gear, Portal, Castlevania, Ghost in the shell.