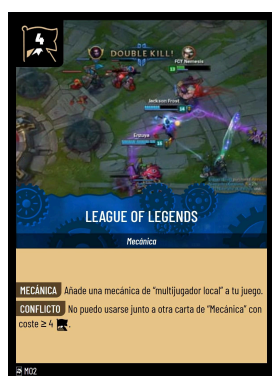


PVLI - G11



Documento de diseño PVLI



Resumen.....	1
Descripción.....	2
Género.....	2
Contexto(antiguo).....	2
Características.....	2
Gameplay.....	2
Requisito mínimo.....	2
Objetivo.....	2
Core loop.....	2
Mecánicas.....	3
Orientación.....	3
Movimiento.....	3
Ataque.....	3
Obstáculos en el mapa.....	4
Objetivos en el mapa.....	4
Recursos.....	4
Interfaz.....	4
Controles.....	4
HUD.....	4
Ejemplo de una partida.....	8
Inicio.....	8
Progresión detallada de un turno.....	8
Fin de la partida.....	8
Ideas para limitar el tiempo de juego.....	8
Posibles detalles.....	8
Enlace.....	8

Resumen

Descripción

Es un juego de multijugador local, de estrategia por turnos sobre una tabla de tipo casilla, en el que controlas las acciones de un submarino. El objetivo es ser el último en pie o alcanzar objetivos para ganar, para ello los jugadores tienen que tener cuidado con sus acciones para no revelar su intención.

Género

Juego multijugador local, de estrategia por turnos en una tabla de juego tipo casilla, con visión de juego restringido

Contexto(antiguo)

China y Japón se enfrentan en una dura guerra de la cual tú formas parte como timonel de un submarino. La única información que tienes sobre la posición de tus adversarios es tu vista frontal, lateral derecha y lateral izquierda de las profundidades marinas. Tendrás la posibilidad de realizar anotaciones en un mapa compuesto por hexágonos, moviéndote de vértice a vértice, para posteriormente comunicar las coordenadas a la torre de control en las que quieres disparar munición.

Características

- Visión restringido: el jugador solo conoce el entorno de delante y de los laterales
- Información limitada: en el juego solo el jugador conoce su propio estado. El rival tiene que deducir tu estado basado en las acciones que realiza
- Psicología: debido a la información limitada, genera un juego psicológico entre la decisión de los jugadores.

Gameplay

Requisito mínimo

Dos jugadores o más, y un ordenador con acceso a un navegador.

Objetivo

Ser el último en pie o alcanzar ciertos objetivos para ganar

Core loop

En un turno, el jugador elige si realizar acción de mover, lanzar ataque normal o lanzar ataque aéreo.

En el turno que toque el jugador puede hacer anotación en el mapa.

Progresión detallada de un turno:

En cualquier momento del turno podrás abrir el mapa para orientarte. En tu pantalla se mostrará la munición de daño singular de la que dispones (cañones) y la comunicación con la torre de control. Lo primero que harás es decidir si moverte y, de ser así, en qué dirección. Una vez completada esta fase, si avistas a otro jugador y tienes armas del suficiente alcance podrás decidir si dispararle. A su vez puedes planear ataques aéreos desde la torre de control a casillas en específico.

Mecánicas

Orientación

El submarino siempre está orientado hacia una dirección: Norte, Sur, Este o Oeste. Si el movimiento es uno diferente que avanzar hacia delante, entonces cambiará la orientación

Movimiento

En cada turno, el jugador puede elegir mover el submarino o quedar en la misma posición. Si elige mover, el jugador podrá mover el submarino en una casilla por delante o por los laterales.

La zona de juego tiene un límite, si el submarino se encuentra en una posición en el borde de la zona de juego, no podrá mover más hacia la dirección del borde.

Si tras mover el submarino se encuentra con el submarino del rival,

1. no puedes
2. moris los dos
3. se echa a suertes quien muere
4. lucha epica (minijuego o lucha)

Ataque

En cada turno, después del movimiento, el jugador decide si quiere atacar o no, y hay dos tipos de ataque. Dependiendo de la distancia el daño cambia:

1. Disparo normal
El jugador puede lanzar un ataque un punto de un rectángulo de 2x4 casillas en la orientación del jugador.
Este ataque se realiza tras el instante tras el jugador confirma el punto que quiere atacar

Puede atacar en todos los turnos
Daño que hace: Parámetro.
2. Ataque aéreo
Se abre la zona del juego completo, el jugador elige una casilla cualquiera del mapa donde quiere atacar. Cuando lanza este ataque, la zona de efecto son los cuatro vértices de la casilla que ha elegido el jugador
Este ataque se realiza después de que ambos jugadores hayan terminado sus turnos.

El ataque aéreo también afecta al jugador que lo lanza. Parámetro.

Frecuencia del ataque: no todos los turnos, hay que esperar tras utilizarlo

Daño que hace

//Obstáculos en el mapa

En el mapa puede haber obstáculos, que pueden ocupar casillas (los cuatro vértices) o un solo vértice.

Los obstáculos son visibles en el mapa general, los jugadores pueden consultarlo en su turno.

Si el submarino choca con un obstáculo

Si un disparo normal acierta un obstáculo destruye el obstáculo?

Si un ataque aéreo acierta un obstáculo destruye el obstáculo?

Objetivos en el mapa

Durante la partida, hay unos objetivos opcionales que el jugador puede decidir si alcanzar.

Estos objetivos pueden ser una forma de conseguir la victoria.

1. Salida

Esta es una forma de alcanzar la victoria. En el mapa hay una salida para cada rival en forma de una casilla. Si el jugador consigue llegar a la casilla automáticamente gana la partida

La salida está en otra mitad del mapa de la posición inicial del jugador respecto de la mitad vertical del mapa.

Las salidas distan lo mismo para ambos jugadores para no producir desequilibrio.

2. Se va cerrando la zona de juego después de unos turnos según las acciones que hayan ocurrido.

Recursos

Hay recursos por el mapa. los jugadores pueden conseguir para su propio uso.

Los disparos causan fugas, tienes x tiempo para arreglarlo.

Un recurso que reduce el turno para utilizar el ataque aéreo de nuevo

Un objeto que limita el movimiento del enemigo, solo podrá mover en dos direcciones

Dragon - Tiene su propio ruta, si un submarino se encuentra dañado entonces lo puede reparar.

Vida

El submarino no muere de un ataque

Dragon

Dinámica

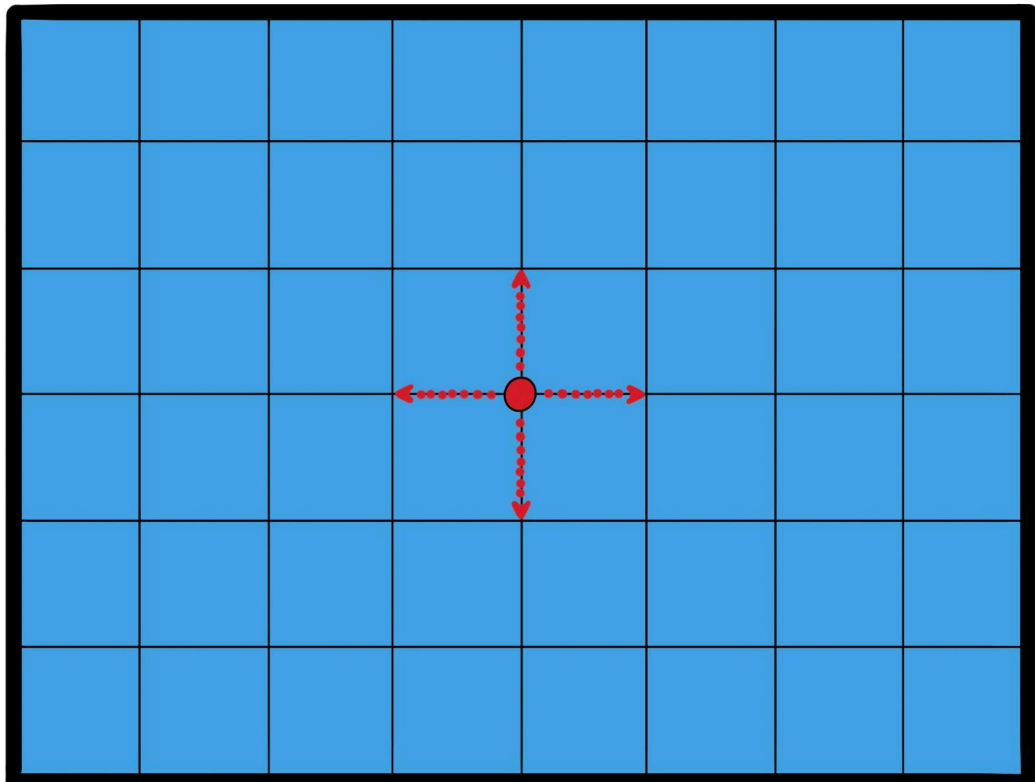
Interfaz

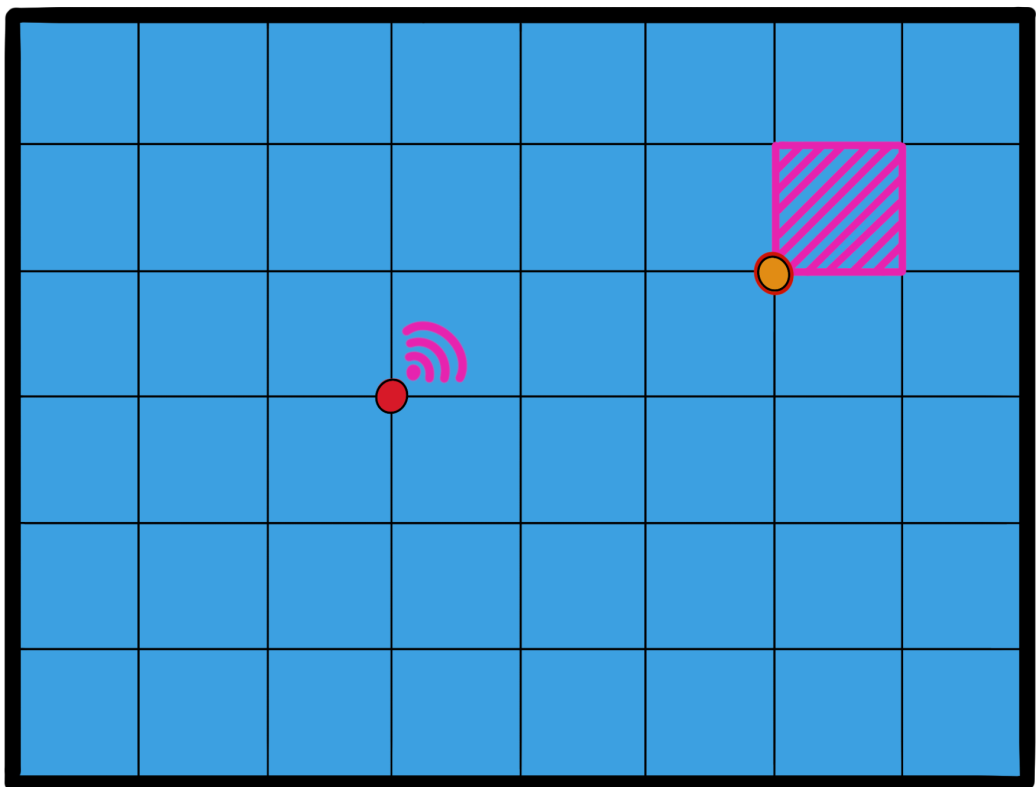
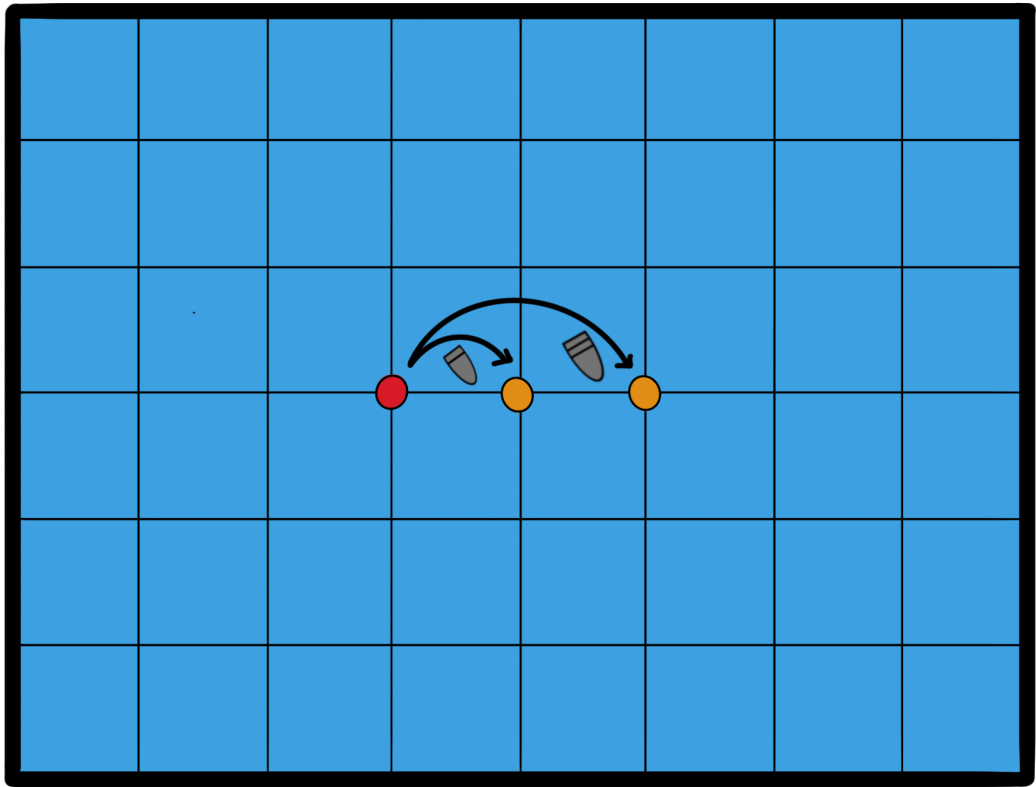
Controles

undefined

HUD

Salvo la colocación del submarino en un inicio. Todas las informaciones aparecerán en una misma pantalla.

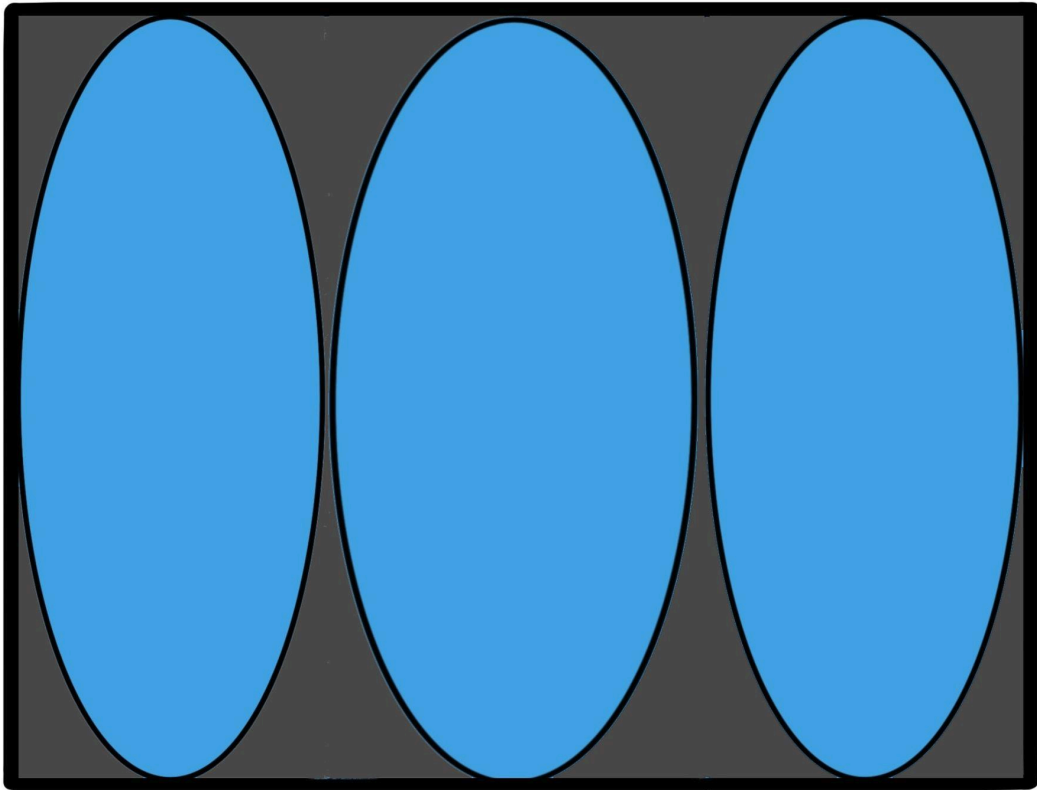


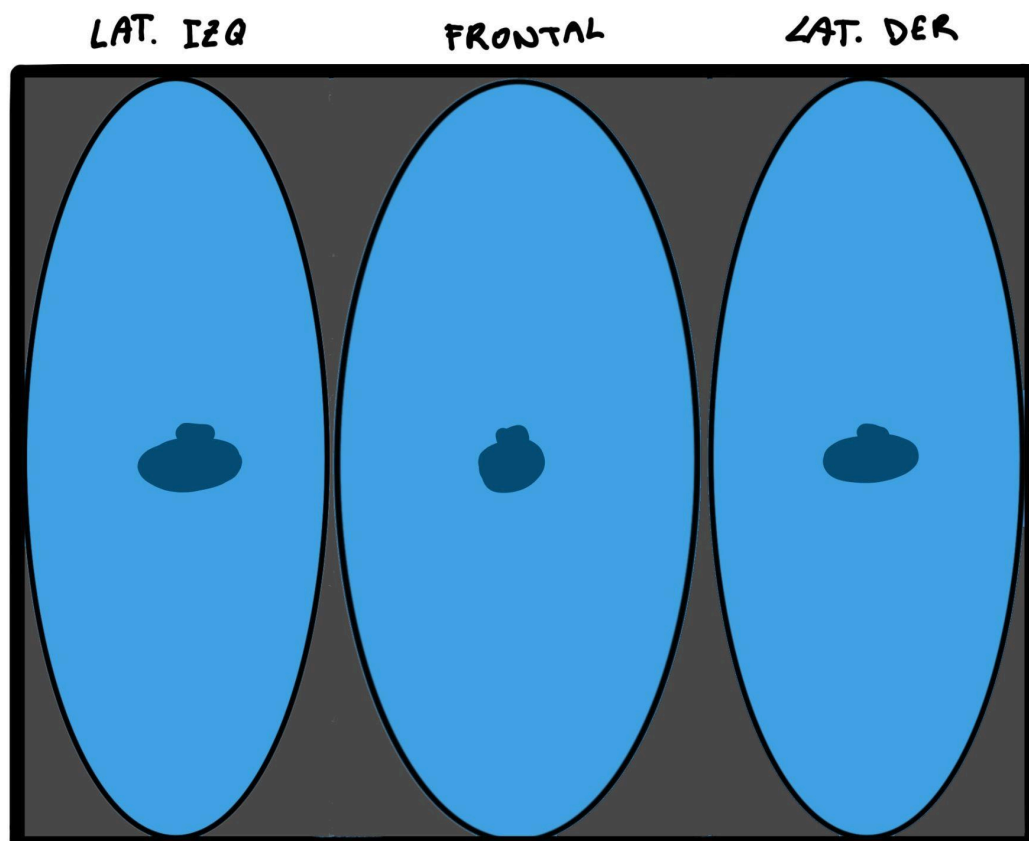


LAT. IZQ

FRONTAL

LAT. DER





Menú

como se ve el menú

Ejemplo de una partida

Inicio

Los jugadores colocan su submarino en el mapa, el otro jugador no debe saber la posición de donde está colocado. Tras colocar ambos el submarino se elige aleatoriamente quien empieza el turno.

Progresión detallada de un turno

En cualquier momento del turno podrás abrir el mapa para orientarte. En tu pantalla se mostrará la munición de daño singular de la que dispones (cañones) y la comunicación con la torre de control. Lo primero que harás es decidir si moverte y, de ser así, en qué dirección. Una vez completada esta fase, si avistas a otro jugador y tienes armas del suficiente alcance podrás decidir si dispararle. A su vez puedes planear ataques aéreos desde la torre de control a casillas en específico.

Una ronda se da por finalizada cuando ambos jugadores han realizado su turno.

Fin de la partida

Una partida llega a su fin cuando solo queda un submarino en pie, o un jugador ha alcanzado el objetivo para ganar

testeando automatización ==

3

En desuso

Ideas para limitar el tiempo de juego

Motivar los jugadores a enfrentarse con objetos en el mapa, por ejemplo más munición extra, o objeto que permite saber la ubicación actual no exacta del rival.

La zona del juego va cerrando con el paso de turno, por ejemplo a partir del turno 10 de una partida empieza a disminuir el tamaño del mapa cada 2 turnos hasta un tamaño mínimo.

Establecer una “salida” para ambos como otro objetivo para conseguir la victoria, o otros objetivos para conseguir la victoria.

Posibles detalles

En el mapa puede haber obstáculos, que incrementa un poco la jugabilidad para que no sea tan aburrido.

Anticipar ataque para turnos posteriores

¿Qué pasa si ambos chocan entre sí?

Enlace

Repositorio: [A2stedB/PVLI-G11: PVLI Grupo 11](#)

Web: [Proyecto XI](#)

Twitter: [x.com/DeepCodeStudio](#)