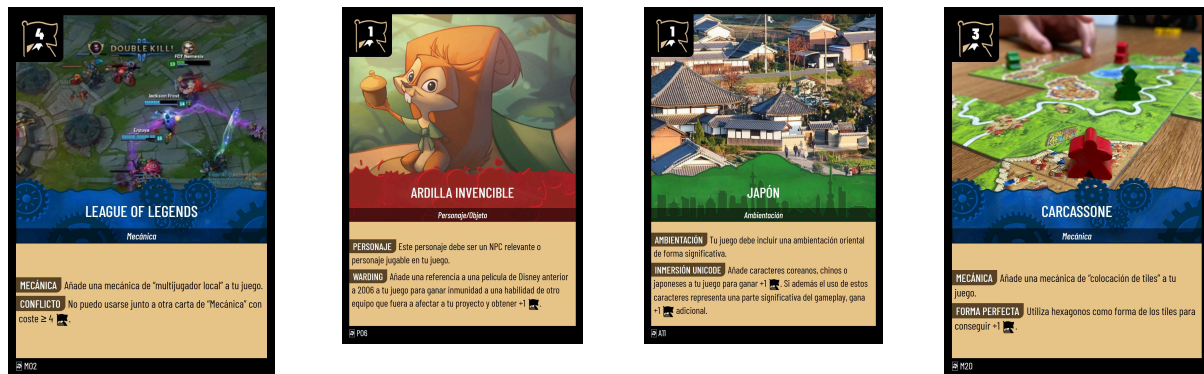




Concepto



Descripción

Juego competitivo de estrategia por turnos. El objetivo es ser el último en pie.

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.

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.

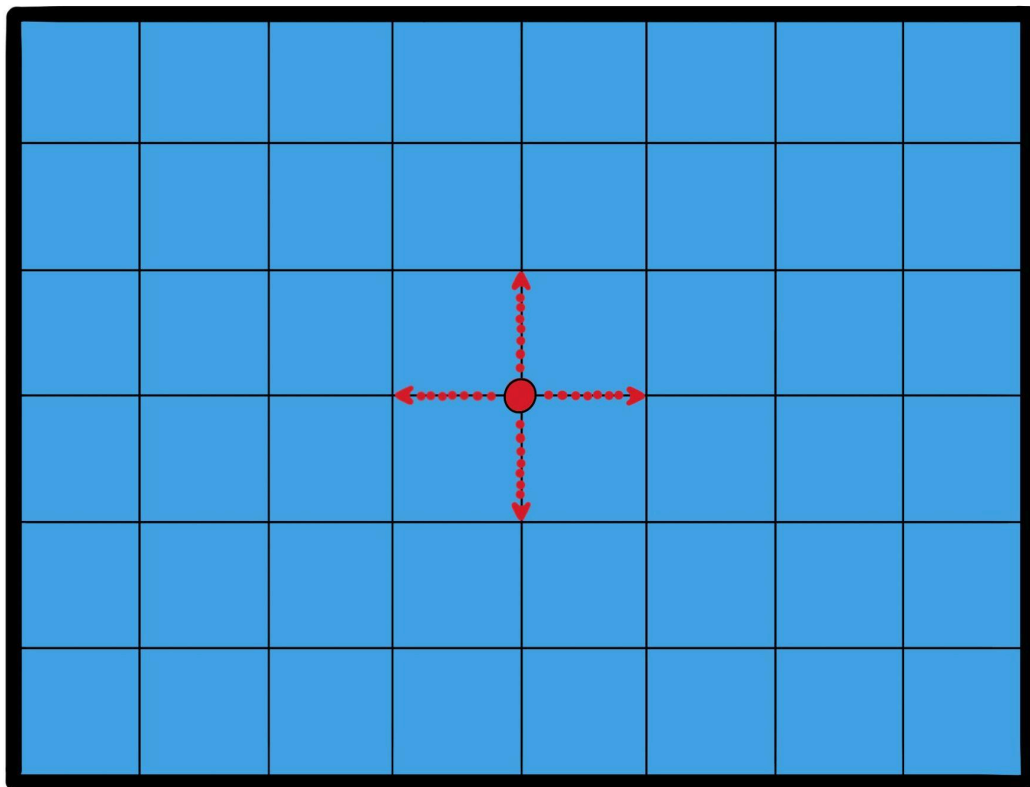
Mecánicas

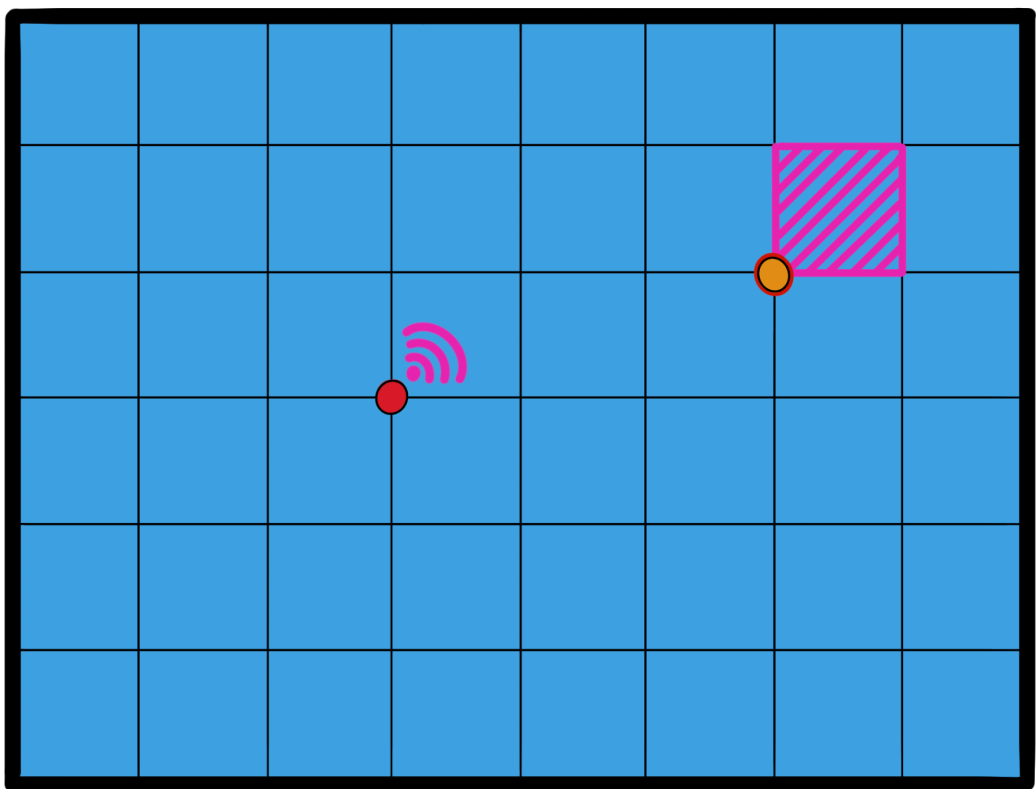
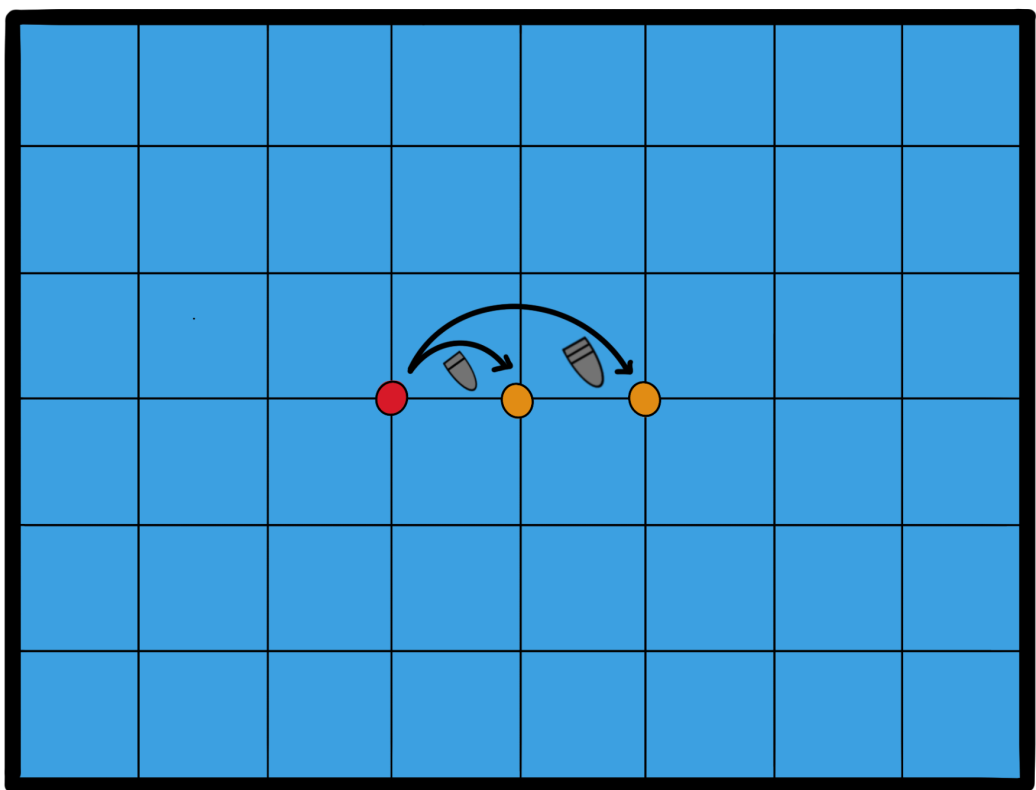
Multijugador local: Se necesita un mínimo de 2 a 4 jugadores, que compartirán pantalla.

Juego por turnos: Como jugador, sólo podrás realizar acciones (moverte, planear, disparar...) durante tu turno. Se elegirá aleatoriamente el orden de los jugadores al inicio de la partida.

Colocación de tiles: Sobre un mapa de casillas hexagonales podrás colocar marcadores o lanzar munición.

Movimiento en tres direcciones: En tu turno, podrás elegir entre tres direcciones para moverte o quedarte en el sitio.

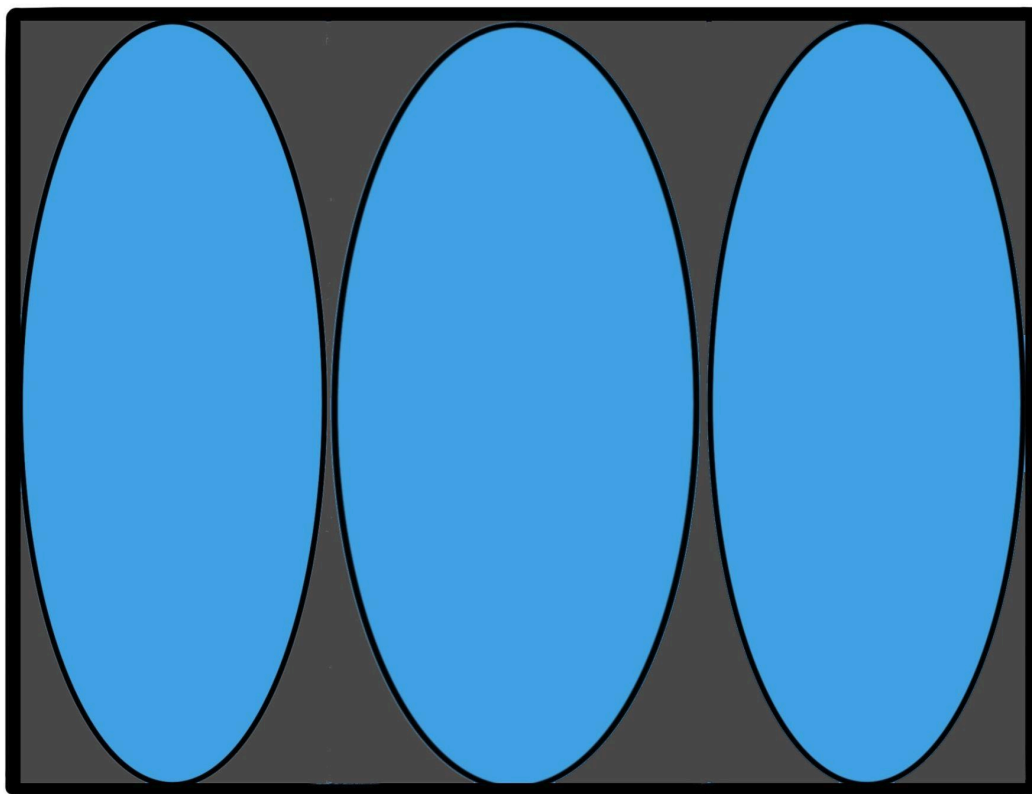




LAT. IZQ

FRONTAL

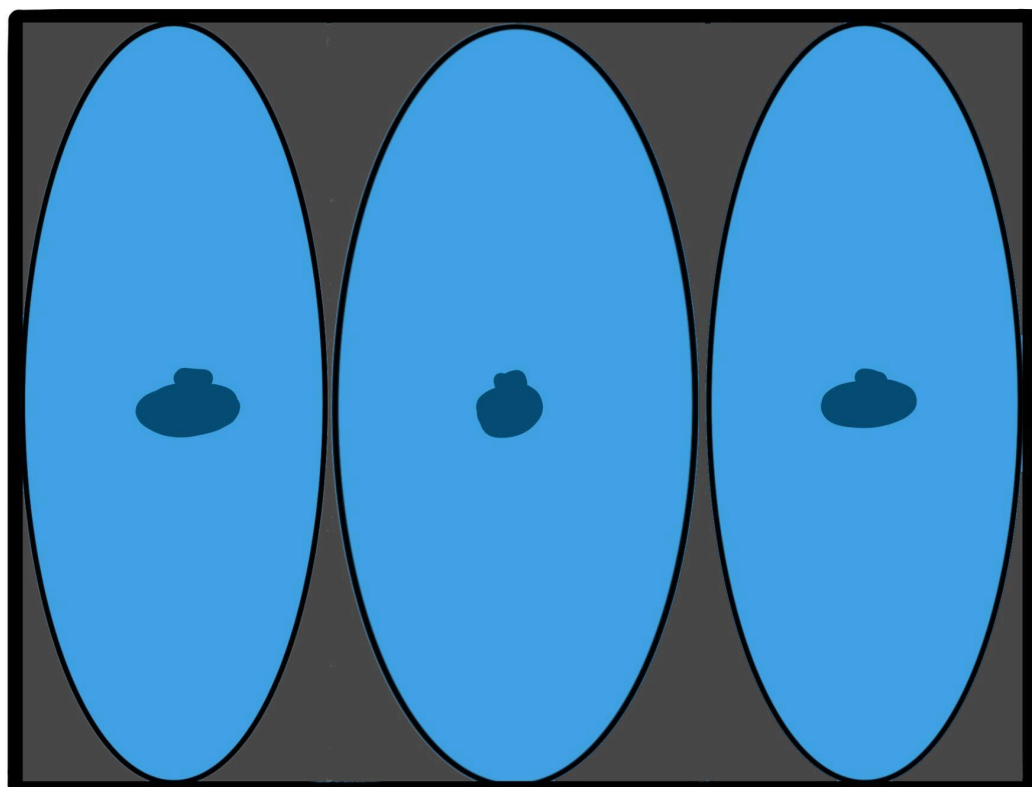
LAT. DER



LAT. IZQ

FRONTAL

LAT. DER



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](#)