

Documento de concepto: Territorio

Introducción:

La tensión, la planificación y la resolución de un desafío mental-espacial competitivo. La satisfacción de haberse adelantado a los movimientos del rival es una sensación que perdura mucho después de terminado el tiempo de juego. Este juego es como el ajedrez, pero las piezas son el propio terreno a conquistar.

Descripción:

Territorio es un videojuego de estrategia por turnos, basado en el tradicional juego de papel y lápiz *dots & boxes*, con añadidos que amplían las posibilidades estratégicas. Cada turno podrá unir dos puntos consecutivos del tablero, buscando cerrar territorios (cuadrados), ganando puntos y acciones extra en el proceso. Quien tenga más puntos al final, será el vencedor.

Características:

- *Afinidad con el público:* Reglas sencillas, con base en un juego de papel y lápiz. Los elementos añadidos para expandir la experiencia funcionan cómodamente con las reglas del juego original, sin irrumpir el flujo.
- *Multiplataforma:* Por su simpleza, es un juego que podría correr en cualquier lado. Tanto móviles como tablets o PCs podrían tenerlo.
- *Gráficos simplificados:* Garantizando una experiencia optimizada para móviles, un trabajo artístico ágil y economización del departamento.
- *Tan grande como gustes:* La simplicidad del juego facilita la edición de elementos del juego como el tamaño del mapa y las condiciones de juego, regulando así la duración de cualquier partida.
- *Multijugador local:* Siendo un juego por turnos analógico, está enfocado a la experiencia compartida tomada de su inspiración original. Asimismo, el número de posibles jugadores en simultaneo es virtualmente infinito.

Motivación del jugador:

Los jugadores tratan de derrotar a sus contrincantes, haciéndoles caer en sus trampas para reclamar más territorios, demostrándose mentalmente superiores.

Género:

Estrategia por turnos (TBS), con base en juego de mesa.

Target:

Competidores y sociabilizadores de entre 10 y 40 años. Ideal para viajes o esperas en compañía, así como fino entrenamiento estratégico para niños. Es un buen juego para romper el hielo o fomentar vínculos de forma natural.

Competencia

El juego original, así como sus adaptaciones virtuales. Sin embargo, todos ellos carecen de la iniciativa de agregar algo diferente en cuestiones mecánicas por lo que esta propuesta resulta sumamente innovadora.

Puntos únicos de venta

- Reglas añadidas que amplían la experiencia de juego (medios territorios, sistemas de ejército y conquista). Un juego viejo con sabor a nuevo.
- Escenario y cantidad de jugadores ampliamente adaptables.
- Multijugador local (de más de dos personas).

Plataforma:

A ser desarrollado en Godot, para ser jugado en el navegador desde el *itch.io* del desarrollador. Se podría analizar la posibilidad de hacer una versión para móviles, y publicarla en el *google market* o *apple store*.

Meta de diseño:

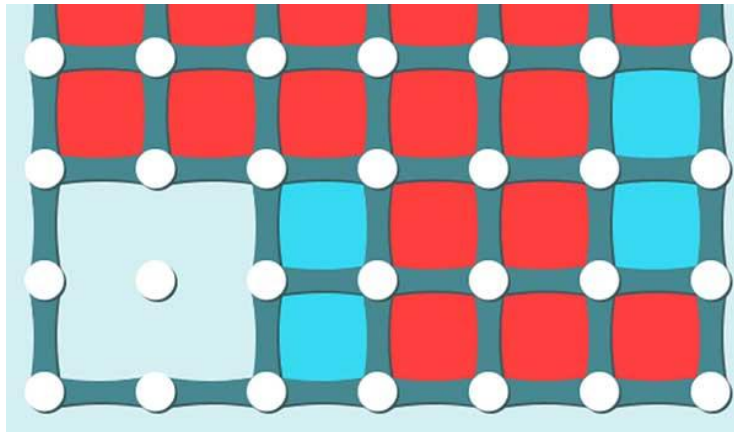
Estratégico: Desafiante juego mental, donde los artilugios lúdicos no se meten en el medio del choque de mentes tratando de superarse mutuamente.

Competitivo: Fomentador de la sana competencia, buscando la rivalidad entre colegas, pero a la vez el vínculo deportivo.

Minimalista: Reglas sencillas y arte simplificado. Ayuda al rápido desarrollo del proyecto, facilita su identificación, viralidad y comprensión.

Look & feel:

Lo simple de su diseño fomenta un entorno frío y de cálculo, óptimo para juegos de estrategia espacial donde no se debe distraer al jugador con decoraciones visuales. Se debe lograr una atmosfera de aislamiento; solo se está uno con el rival y el juego de por medio.



Ejemplo de juego dots & boxes

Unos diseños de estilo Tron podría destacar las partes más importantes del juego, haciéndolo resaltar contra el opaco fondo.



Estilo visual