**Ace Voyage**

**Índice**

[1. Historial de versiones 3](#_Toc148367221)

[1.1. Versión 1.0 3](#_Toc148367222)

[2. Introducción 3](#_Toc148367223)

[2.1. Concepto del juego 3](#_Toc148367224)

[2.2. Características principales 3](#_Toc148367225)

[2.3. Género 3](#_Toc148367226)

[2.4. Propósito y público objetivo 3](#_Toc148367227)

[2.5. Jugabilidad 3](#_Toc148367228)

[2.6. Estilo Visual 4](#_Toc148367229)

[2.7. Alcance 4](#_Toc148367230)

[2.8. Plataforma 5](#_Toc148367231)

[2.9. Licencia 5](#_Toc148367232)

[3. Mecánicas de juego 6](#_Toc148367233)

# Historial de versiones

## Versión 1.0

* Primera versión de GDD.

# Introducción

## Concepto del juego

*Ace Voyage* es un videojuego narrativo que basa su mecánica principal en el uso de cartas y exploración. Cuenta la historia de Patt, un aviador que en una de sus misiones sufre un accidente con su avioneta y trata de volver a su ciudad. Para ello deberá encontrar las piezas de recambio para poder arreglar su avioneta investigando en diversos biomas y enfrentando a una variedad de enemigos.

## Características principales

El juego se caracteriza por:

* + - **Aprendizaje computacional**:
    - **Estrategia**:

## Género

Ace Voyage posee una mezcla de los siguientes géneros:

* + - **Aventura/exploración**: el objetivo principal del jugador será explorar los escenarios de cada nivel en busca de recursos, y, sobre todo, la casilla de salida.
    - **Puzzle/estrategia**: para conseguir superar los niveles, el jugador deberá jugar las cartas que posee estratégicamente.

## Propósito y público objetivo

El propósito principal del videojuego se centra en al enseñanza de pensamiento computacional en niños de edades comprendidas entre 3 y 12 años. Por ello, y teniendo en cuenta que ya existen numerosos videojuegos de enseñanza que no resultan divertidos para los niños, se ha de centrar también el objetivo del proyecto en hacer un videojuego de aprendizaje, pero que a su vez resulte entretenido y divertido para niños.

Por otro lado, para lograr dicho propósito se ha optado por un sistema de niveles cortos y rejugables, que mantengan al usuario jugando sin llegar a cansarle a causa de largas sesiones.

## Jugabilidad

En Ace Voyage, cada nivel tendrá lugar en un bioma diferente, en el que el escenario se mostrará en forma de tablero con casillas cuadradas, las cuales la gran mayoría se encontraran ocultas bajo nubes o niebla. El objetivo principal en cada nivel será explorar el escenario, despejando estas nubes, tratando de encontrar la pieza del avión correspondiente a ese nivel, y posteriormente la casilla de salida para desbloquear el siguiente nivel. Para ello, el jugador hará uso de las siguientes acciones:

* + - **Movilidad**: el jugador podrá moverse por el escenario deslizando en la dirección en la que quiera y le permita el propio tablero.
    - **Juego de cartas**: estas permitirán descubrir casillas ocultas, regenerar estamina (que se irán gastando con el movimiento) y salud, o atacar a enemigos.
    - **Obtención de cartas**: el jugador podrá obtener cartas en casillas recién descubiertas, o explorando las casillas ya descubiertas (en el caso de que se haya quedado sin cartas previamente)
    - **Combate**: el combate con enemigos consistirá en dos fases: una de esquiva, en la que el enemigo atacará unas determinadas casillas y el jugador deberá evitar posicionarse en estas y recibir daño; y otra de ataque, en la que el jugador jugará una carta que le permitirá hacer daño a enemigos que estén posicionados en las casillas en las que se realice el ataque.

## Estilo Visual

En cuanto al estilo visual, este será sencillo, cercano a los estilos cell-shading y cartoon. Se tomarán como referencias, entre otros títulos:

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
| Mail mole (colores suaves, diseños redondos) | Animal crossing (colores, anatomía de los personajes) |
|  |  |
| Tunic (isométrico, aventura, diseño general) | Death’s door (isométrico, escenarios) |

## Alcance

Aunque no hay planes para próximas expansiones o secuelas, el juego contemplaría dicha posibilidad en el caso de cambiar de planes, con expansiones que contendrían más niveles, o con nuevas historias en el mismo universo para nuevas entregas.

## Plataforma

El juego será desarrollado para navegadores web, siendo jugable tanto en PC como en tablets (principal herramienta de aprendizaje con nuevas tecnologías en colegios).

## Licencia

La idea del juego es original.

# Mecánicas de juego