



# Toy Tactics

Alberto Paradís Llop

# Visión general

- **Concept:** Juego donde las batallas que imaginabas en tu cabeza de pequeño forman vida. Dirige a tu ejército en batallas estratégicas por turnos y derrota al enemigo.
- **Género:** Estrategia por turnos
- **Tema:** Combate estratégico entre ejércitos formados por juguetes, en sitios como la habitación de un niño, un parque...
- **Plataforma:** Windows (PC)
- **Mercado:** Adolescentes y adultos. (Género no atractivo para gente muy joven)





# Análisis competitivo

- Referentes: Toy Story, Advance Wars, Fire Emblem, Pit People, Wargroove.
- Competencia: Fire Emblem: 3 Houses, Pit People, Wargroove.
- Características diferenciadoras:
  - Unidades de tamaños diferentes (pueden ocupar mas de una casilla).
  - Gráficos 3d, posibilidad de girar la cámara y ver el campo de diferentes ángulos.
  - Modo historia contra el ordenador, y modo PvP.
  - Toy Story se convierte en un juego de estrategia clásico como Fire Emblem. Lucha contra los juguetes malvados en una batalla por turnos



Wargroove

# Narrativa

- **Protagonista:**  
Usuario, Juguetes aliados.
- **Antagonistas:**  
Juguetes enemigos.
- **Historia de fondo, complicación y resolución:**  
El usuario es el niño dueño de los juguetes, los cuales toman vida, y algunos son malvados, y empiezan a gastar bromas y molestar a humanos. El usuario y los juguetes aliados deben vencer a los juguetes malvados para que paren.
- **Número de niveles en el juego:**  
Alrededor de 20-30 niveles.





# Jugabilidad

- **Objetivos del juego:**  
Derrotar a todas las unidades enemigas o capturar su base.
- **Mecánicas básicas:**  
Mover y atacar con unidades, generar nuevas unidades. Capturar edificios.
- **Obstáculos que determinan la dificultad de realizar las acciones de la mecánica:**  
Las unidades enemigas.
- **Recursos:**  
Puntos con los que adquirir nuevas unidades, vida de las unidades, numero de turnos usados.  
Se consiguen puntos cada turno y/o cada vez que se derrota una unidad enemiga. Se consumen para adquirir nuevas unidades.
- **Formas en que el juego concluye:**  
Un jugador gana cuando se derrotan todas las unidades del contrincante o se captura la base enemiga.