

Equipo D:

- Daniel López Moreno
- Oscar Fernández Sánchez
- Adrián Palma Lima
- Alejandro Fernández Maceira
- Pedro Elías Cabada

Fight Knights

Documento de Diseño del
Videojuego

12/04/2018

Ficha de Juego:

Título: Fight Knights
Género: Cartas / Rol
Modos: PvP Local

Descripción:

En **Fight Knights** controlamos un mazo de **cartas** con personajes que poseen diferentes **habilidades**. Habrá **dos jugadores** que se enfrentarán entre sí y se deberán **reducir la vida a 0**. Encontraremos personajes y hechizos que nos ayudaran a ganar la partida.

Reglas Principales del Juego:

- **Principal:**

Cada jugador podrá invocar Personajes en su lado del tablero si cuenta con espacio disponible (máximo 5 espacios por jugador). Cuando la salud de uno de los Personajes queda igual o por debajo de 0, este muere y desaparece del tablero.

Cada Personaje y Hechizo costarán una determinada cantidad de energía al jugador, la cual aumentará en cada turno hasta un máximo de 10 (1 en el primer turno, 2 en el 2º...).

- **Ataque:**

El Jugador podrá utilizar los Personajes que tenga en el tablero para atacar, ya sea a los Personajes del Jugador enemigo o al Héroe enemigo directamente. Cada Personaje cuenta con un solo ataque por turno (a excepción de aquellos que puedan atacar más debido a su habilidad especial). Al atacar, un Personaje les restará una cantidad equivalente a sus puntos de ataque, a los puntos de salud del Personaje enemigo, y viceversa.

En caso de atacar al Héroe enemigo directamente, solamente infringirá daño, pero no lo recibirá, ya que los Héroes no cuentan con puntos de ataque.

- **Hechizos:**

Los Hechizos tendrán efectos especiales. Podrán aumentar los puntos de salud y de daño de nuestros Personajes, o reducirlos a los Personajes enemigos.

También se podrá utilizar hechizos para invocar Personajes en el tablero o revivir Personajes muertos.

Ambientación:

El juego está ambientado en un mundo de **Fantasía Medieval**.

Escenario:

El escenario principal del juego será un único tablero en el que ambos jugadores deberán combatir con sus respectivos mazos de cartas invocando personajes y utilizando hechizos.

Mecánicas Centrales:

- **Personajes:** Los personajes contarán con **puntos de vida y puntos de ataque** con los que se hará estrategia para los combates. Los personajes pueden ser de tres tipos: **magos, guerrero y arquero**.
- **Hechizos:** Los hechizos serán cartas que tendrán efectos especiales sobre los personajes o los héroes **aumentando o reduciendo** sus puntos de daño o sus puntos de salud.
- **Movimiento y Combate:** Cada jugador **tendrá un turno** para jugar sus cartas hasta que decida pulsar el botón de cambio de turno o se le acaben los 30 segundos que tendrá como máximo cada turno.
- **"Game over" y Muerte de Personajes:** La partida acabará cuando los puntos de vida de uno de los Héroes jugadores se vean **reducidos a 0**.

Controles:

Las cartas se colocan en el tablero arrastrándolas hacia el con el ratón. Para atacar deberemos clicar sobre el personaje a utilizar y arrastrar hacia el personaje del contrario que queremos atacar.

Interfaz:

La pantalla será un tablero con las cartas de carta en un lado (izquierda o derecha) y cada jugador en su turno podrá ver solamente su mano de cartas. **El centro del tablero se divide en dos secciones** donde cada jugador podrá invocar un **máximo de 5 personajes al mismo tiempo**. En la zona superior de la pantalla se encontrará el botón con el que se cambiará de turno al acabar y el temporizador que dirá cuanto tiempo resta de turno.

Referentes:

Hearthstone y Yu-Gi-Oh!

Arte Conceptual de Fight Knights:



FIGURA 1: Ejemplo de carta tipo Mago.



FIGURA 2: Ejemplo de carta tipo Guerrero.



FIGURA 3: Ejemplo de carta tipo Arquero.



FIGURA 4: Ejemplo de carta de Hechizo.