



IIC2513

One Piece Race

1. Características del juego

El juego consiste en una carrera de tripulaciones 2 a 4 jugadores. Una tripulación es un barco con un capitán, el que avanza por el tablero al lanzar él dado cada vez que sea su turno. La tripulación va adquiriendo personajes, objetos, y poderes especiales llamados “Frutas del Diablo” dependiendo de que en que casilla se cae. Estos personajes y poderes serán los que determinen la fuerza de tu tripulación. Además existen las “islas” que son casillas en donde se puede comprar mejoras o artefactos a cambio de “Berries” también con el fin de hacer más fuerte tu barco o tripulación. La fuerza que vayas ganando al jugar será determinante para derrotar a los enemigos que puedan salir en las cartas de “mala fortuna”, pero además están los “Emperadores del Mar”, que son 4 tripulaciones muy fuertes que están justo antes de la meta. Para poder llegar al One Piece será necesario tener la fuerza para derrotar a alguno de estos emperadores, ya que si se pierde tendrás que retroceder una cantidad de casillas variable.

2. Reglas del juego

Objetivo del Juego

El objetivo del juego es llegar a la última casilla del tablero.

Turnos

En cada turno, un jugador lanzará el dado y avanzará la cantidad de casillas que haya salido en el dado. Luego de caer en una casilla

- Se avanza lo que salga en el dado
- Cada casilla tiene un efecto
- Las islas son puntos para negociar con un banco
- El que llega primero al final gana

2.1. Tripulación

Capitanes

En el inicio del juego debes elegir un capitán para tu tripulación. Las opciones a escoger son:

Trafalgar

Buggy

Kidd

Luffy

Características de la tripulación

Tu tripulación tendrá Fuerza, personajes especiales y poderes en particular.

Fuerza

La fuerza se calcula en base a el daño de cada tripulante y a los accesorios adquiridos durante el juego.

Personajes

Los personajes aportarán al daño de tu tripulación. Además, puedes tener personajes que te den habilidades como por ejemplo Nami, que te protegerá de las tormentas. Estas habilidades duran toda la partida.

Poderes en particular

Se puede tener un Dial de impulso por ejemplo, que te permita avanzar *solo una vez* en la partida 3 casillas. Estos puedes ganártelos o comprarlos en alguna isla

2.2 Turnos

- En un turno se pueden usar las cartas especiales (como un dial de Skypiea) y pueden pasar eventos dependiendo de la casilla en la que se caiga:

▼ Casillas

Islas:

En las islas se pueden realizar acciones a cambio de Berries. Ejemplos de las islas y sus acciones disponibles son:

Skypiea:

- Comprar un Impact Dial para darte un impulso extra de 3 casillas (Consumible)

Water 7:

- Ponerle mejores armas (+1 daño) (Mejora permanente)
- Vela para que ande más rápido (+1 por turno) (Mejora permanente)

Personajes

Cuando caes en estas casillas se une un pirata a tu tripulación. Estos personajes tienen un atributo de daño, además de tener la posibilidad de tener efectos especiales según ciertos eventos del juego. Algunos ejemplos de estos personajes serían:

- Zoro (Daño + 3)
- Frankie (Repara barcos instantaneamente)

- Nami (Anti eventos climaticos)
- Jimbei (Anti seakings)

Cartas:

Al caer en estas casillas robas una carta que genera un efecto instantáneo al jugador que las roba. Algunos ejemplos de estas cartas son.

- Encallar (1 turno sin jugar) → *Con Frankie no pasa esto
- Tormenta (Retrocedes 3) → *Con Nami no pasa esto
- Seaking (2 turnos sin jugar) → *Con jimbei no pasa esto

Emperadores:

Hay 4 de estas casillas ubicadas al final del tablero “protegiendo” el one piece. Cuando caes en una casilla de un emperador, tendrás que enfrentarte a él. Si el emperador tiene más daño que tu tripulación, te mandará a volar, haciéndote retroceder casillas. En caso contrario te dejará pasar.

2.3 Acciones

Las acciones que puede realizar un jugador durante la partida son:

Tirar el dado (solo en su turno)

▼ Consumibles (uso único, tienen efecto sobre los atributos del que lo consume)

- Dial (avanza 2 casillas)

▼ Frutas

Consumirlas da beneficios por el resto de la partida.

▼ Vender / comprar

Se pueden vender/comprar cosas en las islas. La moneda de intercambio son las frutas.

Los efectos pueden ser positivos o negativos, y temporales o permanentes

- E.j “retrocede 2 casillas”, “pierdes un turno” → se agrupan por tipos
- efectos permanentes: eres inmune a X tipo de efectos negativos (E.j eres inmune a retroceder casillas)
- efectos temporales: por ej, ganar una lanza o una pistola. Solo se pueden usar una vez

3. Flujo para crear una partida

Las partidas se crearan de la siguiente forma:

1. Hay una interfaz para crear partidas. El usuario clickea en “Crear partida” y de inmediato entra a la sala, donde se muestra el codigo de la sala.
2. Para entrar a la sala, se debe hacer un `GET` a `/rooms/<id de sala>`. El usuario puede copiar la url y compartirsela a los demas.
3. Una vez que se llena la sala o hay minimo 2 jugadores, el dueño de la sala puede empezar el juego clickeando en `Empezar juego`

4. Flujos generales

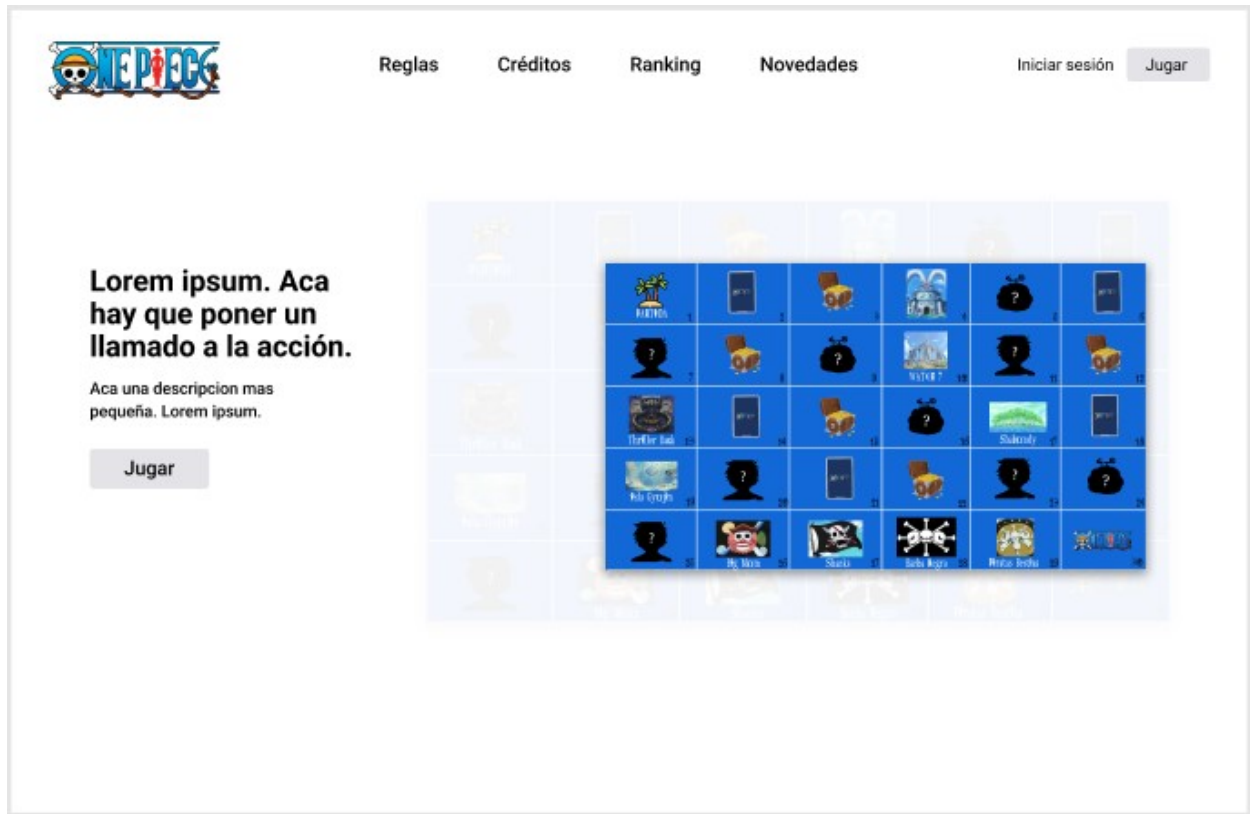
Casillas

Al caer en una casilla, luego de lanzar un dado:

1. servidor notifica siguiente acción, si la acción es cambio de turno: `TURN { userId: 5 }`


5. Navegación

Landing Page



Registro de usuario

Registro




One Piece

Lorem ipsum. Aquí va el slogan.

Registrarme

Login




One Piece
Lorem ipsum. Aquí va el slogan.

Iniciar sesión

☐ Recordarme? [Olvidé mi contraseña](#)


Unirse a una partida

Crear Sala



One Piece
Lorem ipsum. Aquí va el slogan.


Entrar a sala



One Piece

Lorem ipsum. Aquí va el slogan.

Sala (Creador)




One Piece

Lorem ipsum. Aquí va el slogan.

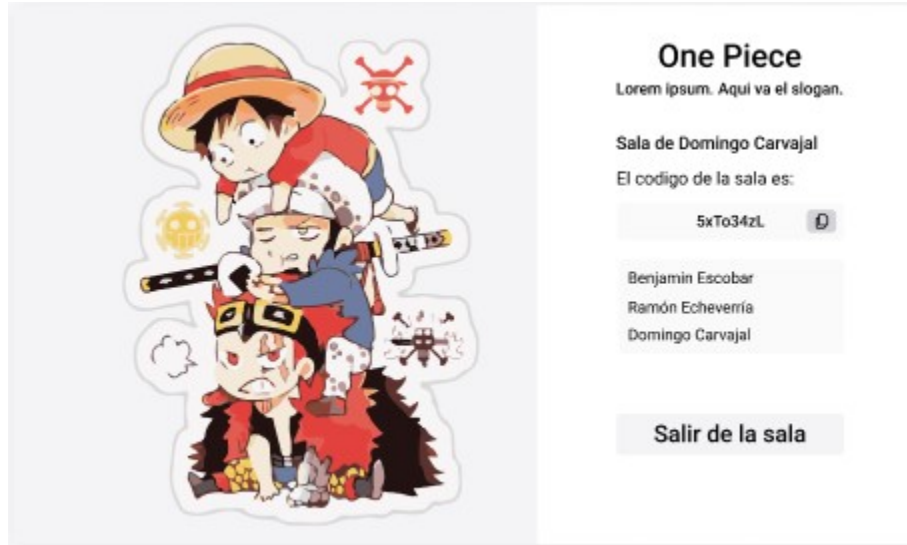
Sala de Domingo Carvajal

El código de la sala es:

5xTo34zL 

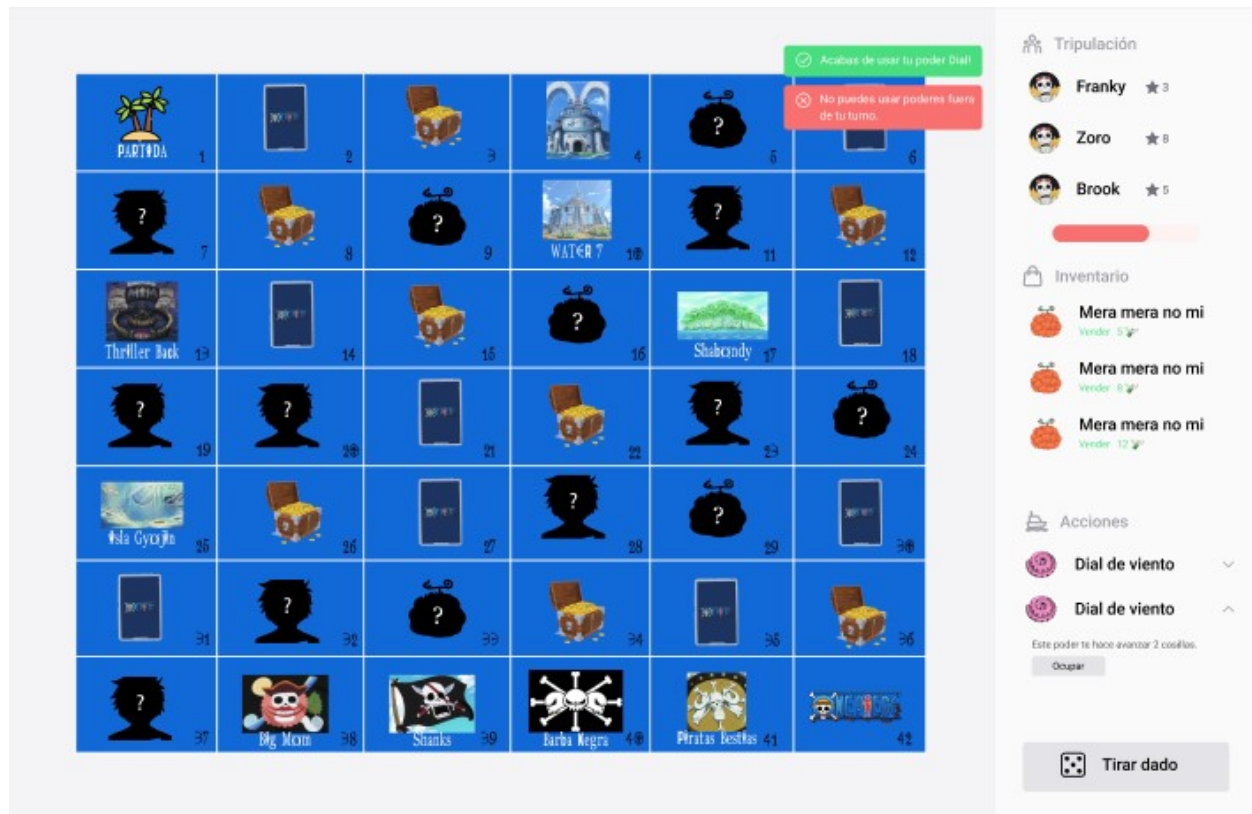
Benjamin Escobar
Ramón Echeverría
Domingo Carvajal

Sala (No creador)



Para comenzar una partida, primero un usuario tiene que crear la sala de la partida, esto lo puede hacer seleccionando el botón de CREAR SALA en la página de “crear sala”. Una vez se crea la sala, se genera un código aleatorio único para esta sala. Los demás jugadores pueden unirse a esta sala seleccionando el botón de UNIRSE A SALA en la página de “crear sala”. Una vez seleccionado el botón, se pasa a la página “entrar a sala” donde se podrá ingresar el código de la sala deseada. Luego, en la página de “sala” el creador de la sala puede seleccionar un botón de COMENZAR JUEGO, que envía a los jugadores a la interfaz de juego, o CERRAR SALA, que cierra la sala y envía a los jugadores de vuelta a la página de “crear sala”. Del mismo modo, los jugadores que no son el creador pueden salir de la sala si lo desean apretando el botón de SALIR DE LA SALA en la página de “sala”.

Interfaz de juego



Esta es la interfaz donde se desarrollará el juego. Cada jugador puede ver su tripulación, cada miembro de ella y su atributo de fuerza. Además, se puede hacer click en cada tripulante y ver sus características. El jugador también puede ver su inventario. Cada turno el jugador es capaz de tirar el dado para avanzar haciendo click en el botón de TIRAR DADO. También podrá vender los objetos de su inventario haciendo click en el boton “vender” debajo de cada objeto. Además, podrá usar los objetos que generan acciones haciendo click en el boton OCUPAR que aparece en el submenú de cada objeto.

6. Modelo E/R

Entidades

Fuera del juego:

User(id, email, username, first_name, last_name)

Game(id, started, finished, code)

Dentro del juego:

Players(id, captain, game_id, user_id, position, finished, money)

Crew(id, player_id, name, fruit, strength)

Consumables(id, player_id, type)

Powers(id, player_id, type)