FOIL GAME

Videojuego

ANDRÉS MARÍN BELLOSTAS |||| HÉCTOR GIL

Nebrija  [Dirección de la compañía]

# Idea

Basándonos en juegos CCG como el Heartsone, Slay the Spire e Inscryption, ideamos un juego de “coleccionar” cartas pero que contará una historia y en un futuro conseguir hacerlo rejugable. La idea principal es básicamente hacer cartas Monstruo y cartas Habilidades (nombres provisionales) que conformaran tu bajara, aquella con la que podrás participar en las batallas y avanzar en el juego. Tanto los diseños, ideas y sprites utilizados en este juego han sido hechos por Andrés Marín.

# Historia

Eres un mago dimensional, habitante de Dimensonia (nombre provisional) la dimensión de múltiples dimensiones, donde hay por tanto múltiples portales a otros universos. Te encargas de investigarlos en busca de anomalías. Navegando entre dimensiones divisas una grieta en una de ellas, absoluta oscuridad al parecer, decides adentrarte en esa oscurísima dimensión haciendo uso de tu magia para ver algo. Aunque sientes que hay algo bajo tus pies no vislumbras nada, de repente, tras andar un poco, un ser que siempre estuvo ahí, camuflado en la oscuridad (o él es la oscuridad) se gira hacía ti viéndolo únicamente por sus grandes ojos y cierto brillo en su boca. Dirige su mirada hacia ti y dice:

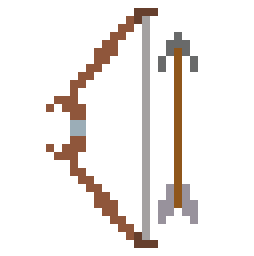
-Oh! ¡Visita! Hacia mucho que nadie pasaba por aquí. – su boca asemeja una sonrisa – Ya empezaba a encontrarme aburrido en esta inmensidad. Tu me servirás para matar este aburrimiento. Jugaremos una partida de cartas, tranquilo porque no sepas como se juega, yo te enseñaré. – Aparecen delante de ti un mazo de cartas y empieza la partida.

# Mecánicas

Cada partida consta de tu turno y el turno del rival, ambos tenéis dos mazos, 5 puntos de daño y 4 “ranuras” donde colocar las cartas a vuestra elección. Al finalizar el turno es cuando las cartas atacan o bloquean, mientras que las habilidades se juegan antes.

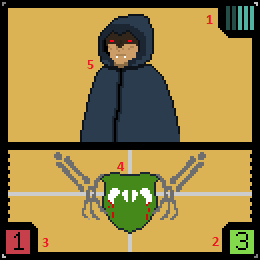
## Elementos del juego:

* **Ranuras**: Colocadas en el tablero, si está vacía puedes colocar una carta en ella, al finalizar el turno la carta sobre esta ranura atacará por defecto a la carta que tenga delante o al contrincante en caso de estar vacía la **Ranura** contraria.
* **Mano**: Son las cartas que tienes para jugar, recogidas del mazo para robar, se verán un poco en el centro inferior de la pantalla y cuando quieras jugarlas aparecerán en medio de la pantalla (provisional). Se roba una carta por turno habiendo de elegir entre el mazo de **Monstruos** o el de **Habilidades**. En el primer turno no se roba.
* **Contador**: Barra verde oscura que empieza vacía, a medida que el jugador empieza a recibir daños se le va sumando a su contador; hasta 5; si el jugador ha recibido 2 puntos de daño y en su turno hace 3 puntos de daño al contrincante el contador restará los daños causados y sumará el restante hasta igualar el ataque hecho. En este caso tenemos 2, realizamos 3, por tanto, será 3-2 y el resto se le añade al contrario estando así el resultado:
  + - **Contrario 1 de daño**.
    - **Jugador 0 de daño**.
* Las **Cartas** constan de:
* **Coste**: Hasta 5, ubicado en la parte superior derecha de la carta y de la pantalla de juego, cada turno se aumenta 1 de **Coste** para poder jugar cartas más caras, cuando utilizas una carta se gasta el **Coste** de esta, es decir, si tú tienes 5 de **Coste** para gastar y colocas una carta tenga **Coste** 3 te quedarás con 2 de **Coste**.
* **Daño**: Ubicado en la esquina inferior izquierda, puede ir desde 0 hasta 5 para no desequilibrar el juego (provisional). Algunas habilidades afectaran a este atributo.
* **PV o Defensa**: Esta es la vida de la carta, ubicada en la esquina inferior derecha, al ser atacada o afectada por una carta este atributo se modifica hasta llegar a 0, llegado este punto la carta es destruida hasta el próximo combate.
* **Habilidad**: Ubicada usualmente en el centro inferior. Por defecto estará vacío exceptuando algunas cartas que tenga habilidad nativa. Se puede utilizar **Coste** por una carta de habilidad para concederle durante un turno la habilidad que esta indica al colocar la carta habilidad sobre la carta monstruo.

Ejemplo de **Sello** (en este caso el de A distancia**:**

* **Imagen Representativa**: Representando al monstruo/habilidad, es una imagen situada en el centro superior de la carta.
* **Nombre**: Situado en el borde superior central, indicando el nombre de la carta. Para poder ir reconociendo las cartas contrarias y saber qué hace cada una.
* **Habilidades:** Algunas **Habilidades** son Innatas de las cartas, es decir, que ya vienen en las cartas por lo tanto no habrá que gastar una carta **Habilidad** ni su coste. Si una carta no tiene una se le puede colocar hasta 3 **Habilidades**, que serán representadas a modo de **Sellos** que irán colocados en la parte inferior de la carta. Para utilizarlos se deben colocar encima de la carta a la que quieres conferir dicha habilidad y al soltarla se le colocará el sello.
* **Álbum:** Aquí estarán las cartas que irás desbloqueando conforme vas jugando, será donde construyas el mazo con el que jugarás tus partidas.

**Ejemplo de Carta monstruo:**

 1 – **Coste (3/5)**

2 – **Vida (3)**

3 – **Ataque (1)**

4 – **Sello (Vampirismo)**

5 – **Imagen Representativa**

## Ejemplo de partida:

1. En el 1er turno recibes 3 cartas y 1 de **Coste.**
2. Colocas las cartas en caso de que puedas ( **Coste** 1 o 0, ya que en primer turno solo tienes 1 de **Coste**).
3. Le das a pasar turno.
4. Tus cartas en mesa atacan, siendo afectado este ataque por las **Habilidades** de esta. Si tienen una carta enfrente le restaran vida a esta siente el resultado el ataque de la carta atacante menos la Defensa/Vida de la carta objetivo. Si la **Ranura** objetivo esta vacía, esta carta atacará al contrincante sumándole su daño al contador de partida.
5. En el 2ndo turno eliges entre robar una carta de **Monstruo** o **Habilidad,** dependiendo de como lo contemple el jugador.
6. Se repiten lo anterior hasta que uno de los dos pierda.

***Extra: en caso de quedarte sin cartas para robar iras perdiendo 1 punto de vida por turno.***

## Cartas

Hay dos tipos **Monstruos** y **Hechizos.** Para mantener la escala utilizaremos Photoshop así los pixeles no se modificaran demasiado.

### Monstruos