Documento de Diseño del Juego

Juan I. Falcone y Lucas M. Zinovoy

1. Titulo

* Juego re Piola [Nombre sujeto a cambios]
* Plataforma: Unity
* Edad objetivo: 15 años a 26 años
* ESRB Rating: Teen 13+
* [Fecha de lanzamiento]

1. Esquema

* [Historia]
* Flujo del Juego:

Diversos personajes se encuentran en un tablero para pelear en dos distintos bandos. Estos tableros están tematizados con distintas ubicaciones, con estética y jugabilidad propia de cada mapa.

El jugador debe elegir y equipar a sus personajes antes de cada pelea. Para ganar, el jugador para ganar deberá ser más listo que su oponente (Inteligencia Artificial u otro jugador) y vencerlo eliminando a todos sus personajes, a través de diversas estrategias.

El modo historia consiste en varios niveles prehechos contra una Inteligencia Artificial que se vuelve progresivamente más complicada de vencer mientras más avances, mientras que también hay un modo jugador contra jugador, que en términos de la jugabilidad es la misma, ambos jugadores eligen su equipo, pero tienen la opción de elegir un área en la que pelear, y prediseñar su equipo.

Como sistema de progreso de, el jugador irá desbloqueando armamento y personajes, que aumentaran la variedad de estrategias a lo largo de todo el juego.

1. Personajes

* Diversidad de Personajes:

En el juego hay una gran variedad de personajes, desde personajes históricos como un caballero de la edad media hasta personajes futuristas como el Capitán del Espacio. Cada personaje tendrá una o dos habilidades, correspondientes a la personalidad del mismo, usables en campo de juego, además de propiedades únicas. Así, cada jugador tendrá un abanico abierto de opciones para hacer un equipo de personajes que sinergicen entre sí o contrarresten la estrategia del rival.

* Clases:

Una clase es un rol que suelen tener los personajes dentro del juego. Estos personajes, pertenecientes a determinada clase, contienen habilidades, atributos pasivos y estadísticas dedicadas a completar ese rol. En el juego hay tres clases de personajes:

* + Explorador

Los personajes exploradores tienen movilidad aumentada en ciertas circunstancias. A cambio tienen un poco menos de resistencia

* + Apoyo

Los personajes de apoyo ofrecen utilidad a sus aliados, desde escudos hasta curaciones. Sus efectos escalan con la vida actual que tienen, por lo que, si se los daña lo suficiente, sus efectos apenas son efectivos.

* + Baluarte

Los personajes baluartes pueden negar movimientos enemigos y son considerablemente resistentes, pero escasean en daño.

* Armas:

Las armas son una manera de personalizar el estilo de juego de cada personaje dentro de la partida. Hay distintos tipos de armas dentro del juego:

* + A Distancia: Añaden rango de ataque
  + Melé: Añaden daño de ataque
  + Escudo: Añaden vida máxima

Adicionalmente, cada arma añade un atributo pasivo, el cual otorga ventajas al jugador si las usa adecuadamente

* Ejemplificación más Profunda:

Personajes:

* Capitán del Espacio (Apoyo)
* Policía Interdimensional (Baluarte)
* Bandido (Explorador)

Armas:

* + Espada del Cazador (Melé)  
    +X de daño   
    Añade 1 casillero de movimiento si es que se mueve hacia fichas recientemente dañadas.
  + Rifle Galáctico (a distancia)

+3 de rango

Mientras más lejos estén los objetivos que dañes, más llenaras tu barra de critico.

* + Escudo Ígneo (Escudo)

+X de vida máxima

Causa daño a las fichas enemigas alrededor, aumentando la barra de critico.

1. Jugabilidad

* Género:

Fusión entre:

* + Estrategia por Turnos con Tablero
  + Lucha 2D
* División de Niveles:

El modo campaña se divide en niveles. Cada uno consiste en derrotar a la Inteligencia Artificial con una estrategia propia, aprovechando las ventajas del terreno o los movimientos descuidados del enemigo.

El juego no requiere ningún hardware especifico, solo las piezas básicas de una computadora, teclado, mouse, pantalla y si se quiere sonido.

El modo multijugador reparte los turnos entre los dos jugadores, avisando que el jugador que estaba jugando ahora debe darle el mouse al otro jugador. Además, al momento de pelear, ambos jugadores compartirán el teclado y pantalla.

1. Mundo del Juego
2. Experiencia de Juego
3. Mecánicas de Jugabilidad
4. Enemigos
5. Escenas
6. Materiales Adicionales