Xtrategy

HCD

* **Gameplay:**

Xtrategy es un juego de estrategia por turnos donde cada jugador tendrá un numero (a definir) de personajes, con distinto rango de movimiento y de ataque, dentro de un escenario con un numero de cuadrillas (a definir)

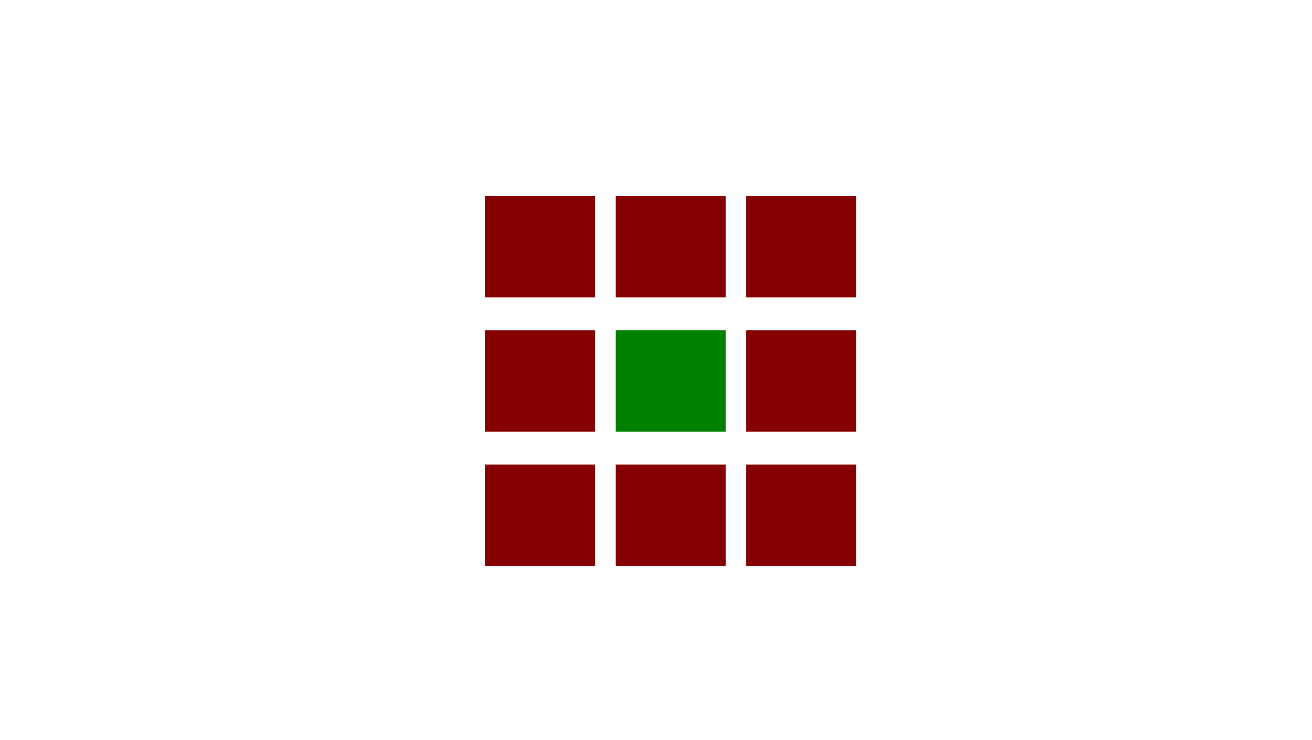
* **Mecánicas:**

Cada personaje podrá moverse un numero de casillas por turno, a su vez también podrá atacar una vez por turno según su rango de ataque. Queda establecido que un personaje puede atacar después de moverse, pero si el jugador decide atacar primero antes de moverse, después de ejecutado el ataque, el personaje se le deshabilitara la posibilidad de movimiento, dando al jugador una mayor dificultad e inducir en él, un mejor planteamiento estratégico para vencer al oponente.

* **Personajes:**

**Clases de personajes:** Existirán 3 clases de personajes, los de cuerpo a cuerpo, los de distancia y los bombarderos, a continuación, la explicación de las ventajas y desventajas de cada uno.

**Espadachín:** Este personaje será el ataque cuerpo a cuerpo, por lo que tendrá que estar lo mas cerca del adversario posible para poder atacar. Tendrá el mayor rango de movilidad dentro de la clase de personajes, pero a su vez tendrá el rango de ataque más corto (a definir rango de movilidad).



En la imagen se puede ver cual seria el rango de ataque del espadachín siendo Verde el personaje y Rojo las casillas donde el personaje puede atacar

**Arquero:** El arquero tendrá un rango de movilidad mediano (a definir), un poco menos que el espadachín, pero a su vez el rango de ataque, es a distancia, por lo que su rango es más alto (a definir). La debilidad de este personaje sería los ataques cuerpo a cuerpo, ya que los arqueros no podrán atacar en las primeras casillas que estén a su alrededor, solo a partir de la segunda casilla es que empezara su rango de ataque.

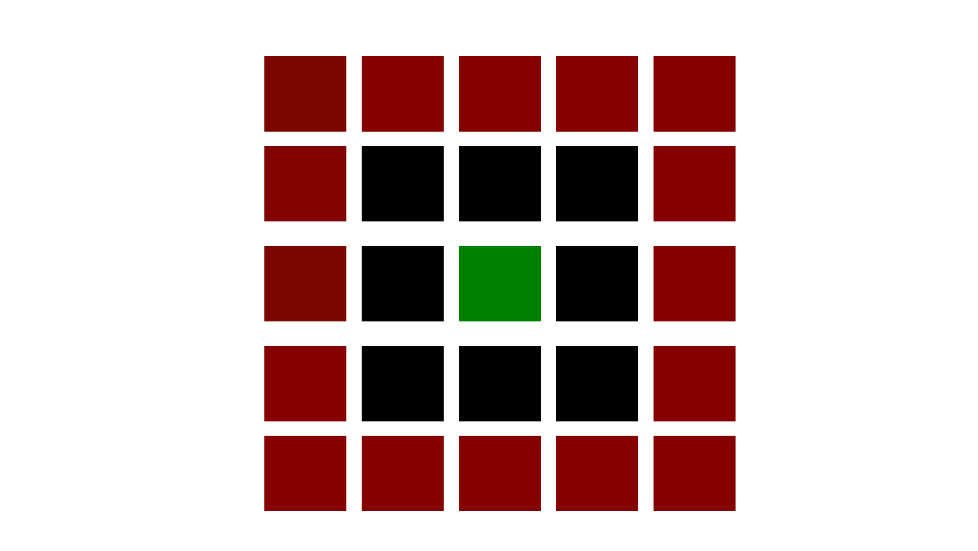


Imagen del inicio de rango de ataque Arquero

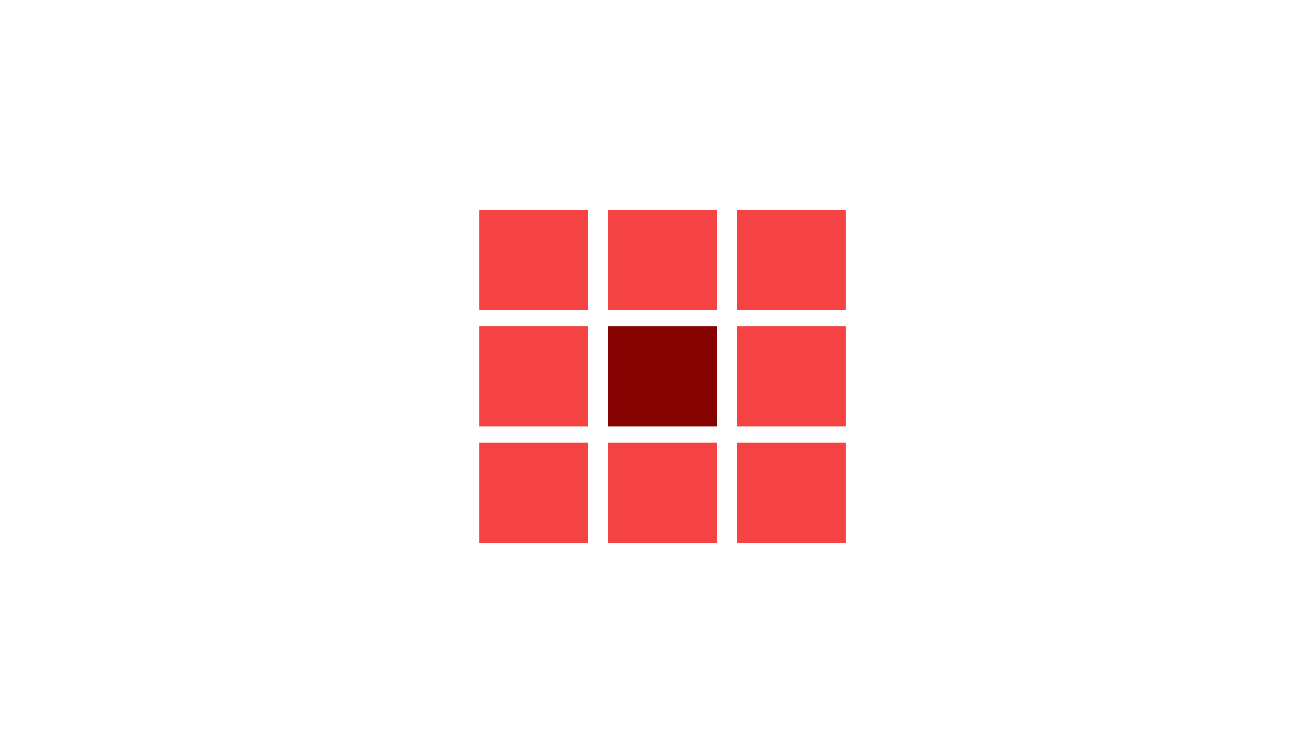
Casilla Verde: Personaje

Casilla Negra: Rango deshabilitado de ataque

Casilla Roja: Cuadrillas donde empieza el rango de ataque

Tener en cuenta que esta sería nada más la definición de cuando empieza el rango del arquero al atacar, aun falta definir el rango entero que tendrá el personaje.

**Bombardero Mágico**: Este personaje tendrá la mas baja movilidad de todas (a definir), pero tendrá el mayor rango y daño de ataque que los otros personajes. El ataque de este personaje deja una onda expansiva (a definir) que puede dañar tanto a sus adversarios como a los de su grupo, a tener en cuenta que en la casilla donde es lanzado el ataque es el el epicentro y será el punto de mayor daño, mientras que las casillas a su alrededor harán un daño menor por la onda expansiva. (a definir el daño de expansión y el número de casillas que afectara)



Rango de la Explosión mágica. El Rojo intenso sería el epicentro donde el ataque causa mayor daño, mientras que el Rojo mas claro marca donde sería el daño de la expansión que seria menor al del epicentro

* **Definición de la partida:**
* En la partida cada jugador tendrá su turno para mover una vez a cada uno de sus personajes hasta su próximo turno.
* Los turnos en la partida terminaran, cuando el jugador termine de mover a todos sus personajes o si en dado caso el no quiere moverlos a todos, puede terminarla con una opción de pasar el turno.
* La partida terminara cuando uno de los dos jugadores pierda todos sus personajes o cuando termine el numero total de turnos (a definir). En ese caso ganara el que tenga más personajes en pie.