

## Entrega 0



Grupo: Web-o

Integrantes:

Jorge Guzmán Valenzuela

Natalia Zamorano Rojas

Antonia González Gómez

## **Descripción general del juego (tipo sinopsis)**

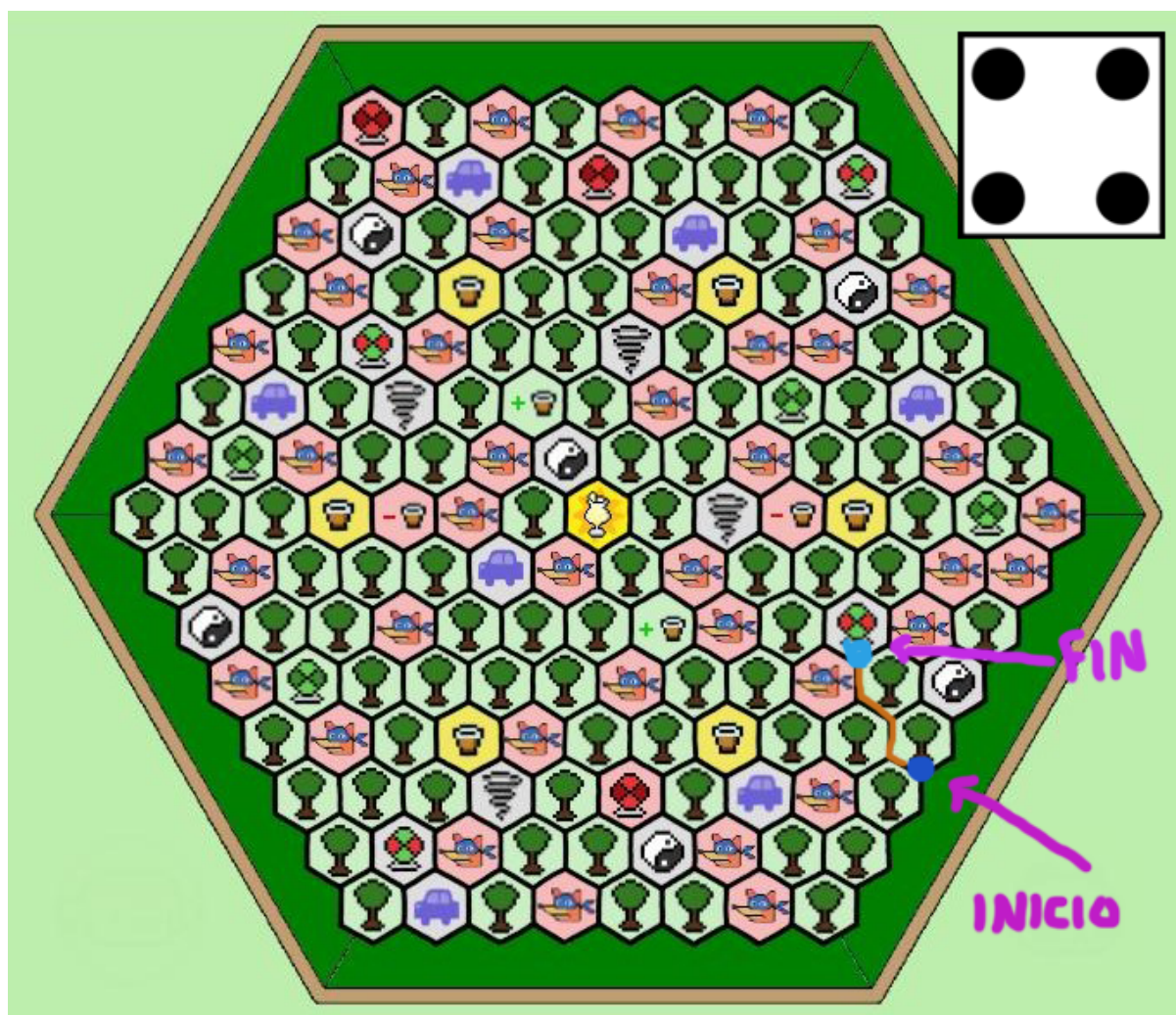
El juego pertenece principalmente a los siguientes géneros:

- Juego de tablero
- Fiesta
- Casual
- Multijugador en línea (3-4 jugadores)
- Estrategia

En Wild Drunking el objetivo principal es reunir cócteles, para ello los jugadores se enfrentarán en un juego de tablero en el cual avanzan por turnos y compiten por recursos tales como frutas (dinero) y shots (objetos) para poder preparar la mayor cantidad de los mejores tragos del reino animal y coronarse como el auténtico Drunking.

## **Descripción detallada del juego**

En Wild Drunking el tablero está compuesto por múltiples hexágonos adyacentes, los jugadores podrán recorrer este tablero mediante los vértices de los hexágonos interiores. Para esto dispondrán de un dado el cual lanzarán al inicio de su turno, este les indicará la cantidad de movimientos a realizar y luego podrán elegir qué aristas recorrer hasta agotar los movimientos obtenidos en el lanzamiento, a continuación se adjunta una imagen que ejemplifica este sistema tomando como ejemplo un turno en el que al lanzar el dado se obtuvo un cuatro:



Al llegar a la última arista del turno, el jugador tendrá que elegir uno de los tres hexágonos adyacentes como casilla de efecto del turno (esto puede variar, más detalles en la sección de “nivel de alcohol en sangre”), una vez finalizado el turno se reasigna aleatoriamente el efecto de la casilla utilizada.

### Casillas:

Las casillas corresponden a los hexágonos del mapa y existen múltiples tipos de estas con distintas características cada una, las cuales se explican en la siguiente tabla.

CASILLAS	TIPO	CARACTERÍSTICAS
Botillería	Obligatoria	Puedes comprar shots en la botillería pagando con frutas
Happy	Obligatoria	Te permite comprar cócteles (cambia la ubicación de la

hour		casilla al usarse)
Ruleta	Neutral	Puede tocar algo positivo o negativo, y hay una probabilidad muy baja de que te regale un cóctel o que te quite un cóctel.
Tornado	Neutral	Invertir algunas casillas (malas a buenas, buenas a malas)
Uber	Neutral	Teletransporta al jugador a algún vértice aleatorio
Equilibrio	Neutral	Efecto positivo al jugador que va último, negativo al primero y neutral para el resto
Zorro	Mala	Pierdes frutas
Ruleta mala	Mala	Te quita una fruta, un shot, te puede subir el nivel de alcohol en la sangre o puede quitarte un turno.
Borrachito	Mala	Te quita un shot.
Árboles	Buena	Dan frutas
Ruleta buena	Buena	Te regala una fruta, un shot, te baja el nivel de alcohol en la sangre, puede darte un doble turno o robarle objetos a otro jugador.
Barra Libre	Buena	Te regala un shot

Las casillas además cuentan con un nombre para diferenciarlas y tienen un tipo asignado. Tanto la distribución inicial, como la reasignación de estas es aleatoria con ciertas restricciones detalladas en la sección de "aleatoriedad".

### Shots:

Los shots (objetos) corresponden a elementos especiales que permiten favorecer una jugada, es posible utilizar solo uno de estos al inicio de cada turno del jugador. Existen múltiples tipos de shots con distintas características cada uno, los cuales se explican en la siguiente tabla.

OBJETOS	CARACTERÍSTICAS
ViNo-LoQuiero	Descartar casilla <i>(para personajes en estado Apagando Tele)</i>
Ele-gin	Elegir casilla <i>(para personajes en estado Apagando Tele)</i>
Agua	-5 gramos de alcohol en sangre

Gatorade	Baja en un 50% el nivel de alcohol
Aguardiente	Le sube el nivel de alcohol en un 25% a un rival
Whisky doble	Doble turno
VodKa-mbia	Cambia de casilla con el jugador de tu elección
TequilaZo-rro	Le quita una fruta a otro jugador
Intercambia-ron	Obligas a otro jugador a cambiar $n$ de las frutas que tu elijas
PisCo-peraste	Le robas un shot de tu elección a otro jugador
Melvin	Puedes lanzar el Pro Dice (permite elegir el resultado del dado)

## Recursos:

Existen dos principales tipos de recursos en el juego, las frutas y los cócteles. La acumulación de estos es fundamental para llegar a ser el DrunKing, ya que están directamente relacionados a las condiciones de victoria detalladas en la sección con el mismo nombre.

Las frutas pueden ser utilizadas como ingredientes para preparar cócteles (requieren un tipo específico de fruta), o alternativamente como monedas para comprar shots/objetos (puedes pagar con cualquier fruta) en las tiendas. Actuando así como el recurso base del juego, por lo que es muy importante gestionar correctamente los distintos tipos y cantidades de cada una de estas, los cuales son:

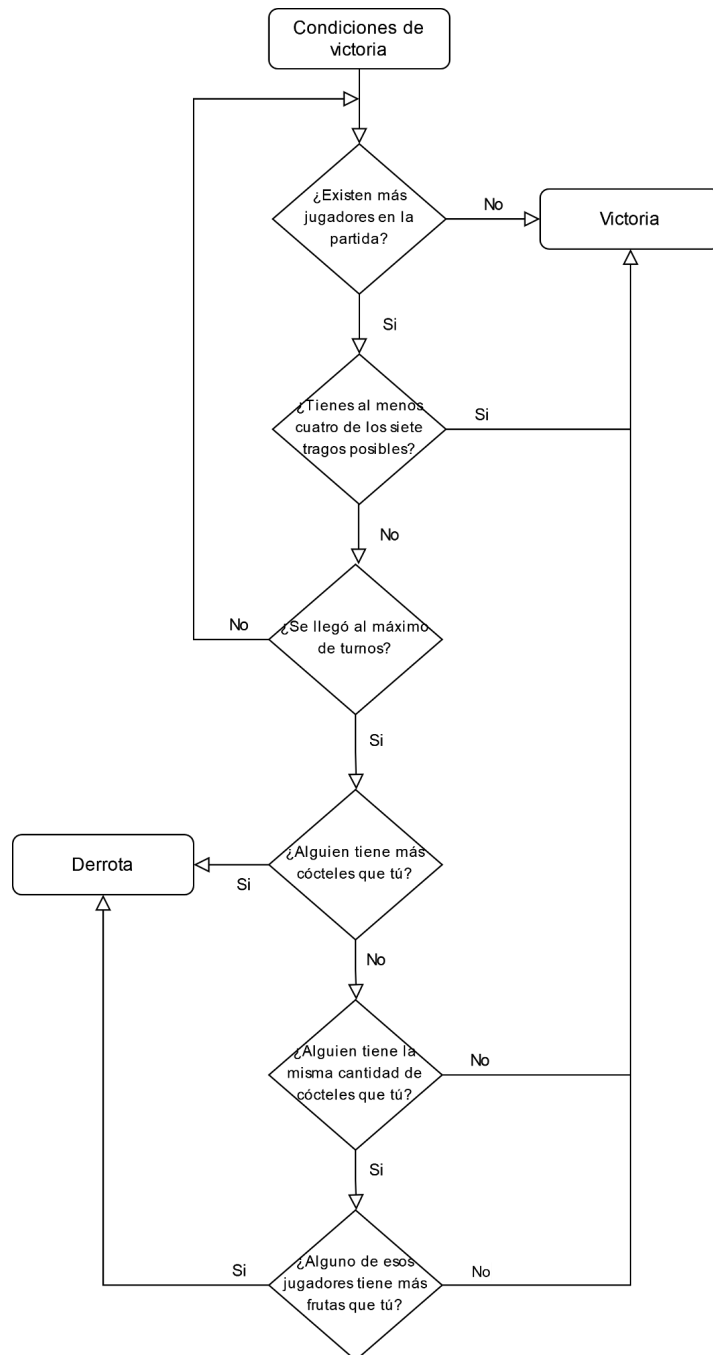
- Piña
- Limón
- Frutilla
- Naranja

Por su parte los cócteles son el recurso más importante del juego, estos se preparan utilizando ciertas cantidades y combinaciones específicas de fruta. Existen siete tipos de cócteles, los cuales son únicos y limitados por partida, es decir solo el primer jugador en prepararlo en la partida puede obtenerlo. La obtención de un recurso de este tipo implica un aumento del nivel de alcohol en la sangre del personaje (más detalles en la sección de "alcohol en sangre").

CÓCTEL	RECETA
Margarita de frutilla	Limon x 15, Frutilla x 5
Daiquiri de frutilla	Limon x 5, Frutilla x 15
Best in Show	Naranja x 5, Frutilla x 15
Tequila Sunrise	Naranja x 20
Primavera	Piña x 10, Naranja x 10
Piña Colada	Piña x 20
Piña Caipirinha	Limon x 15, Piña x 5

### Condiciones de victoria

Existen varias formas de coronarse como el DrunKing, a modo de simplificar el entendimiento de estas, se presenta a continuación un diagrama de flujo que las resume:



## Características Especiales

### Alcohol en sangre y estado de ebriedad

Cada personaje de la partida tendrá asociado un nivel de alcohol en sangre, este afectará a su estado de ebriedad según el personaje escogido y la cantidad de gramos de alcohol en sangre que posea. Cada estado de ebriedad tiene un impacto directo en la jugabilidad, a continuación se detallan sus características.

NIVEL ALCOHOL	CARACTERÍSTICAS
Sobrio	<i>No hay efectos adicionales</i>
Curao	Al caer en un vértice solo se puede elegir entre dos casillas
Apagando Tele	Al caer en un vértice se elige al azar una de las tres casillas
Coma Etilico	Pierdes tres turnos y vuelve a tu casilla inicial

El nivel de alcohol en sangre de un personaje dependerá de lo sucedido en la partida, este puede subir al preparar cócteles, caer en casillas negativas o por efecto de algún shot (objeto). Por contraparte este puede bajar al caer en casillas positivas o por efecto de algún objeto.

### Tipos de dados

A la hora de iniciar el turno de cada jugador este debe lanzar un dado para determinar cuántos vértices ha de avanzar, para ello puede escoger entre distintos tipos de dados que cuentan con características especiales y condiciones de activación únicas.

DADO	POSIBLES RESULTADOS	CONDICIONES DE USO
<i>Default</i>	[1, 2, 3, 4, 5, 6]	<i>Ninguna, es el dado clásico y siempre está disponible</i>
ProDice	*número a elección entre 1 y 6	Se activa con el shot (objeto) de uso único "Melvin"
SoberDice	[3, 3, 4, 4, 5, 6]	Encontrarse en el estado de ebriedad "sobrio"
PenguinDice	[1, 2, 2, 4, 6, 6]	Estar jugando como <i>Linux</i>
TigerDice	[0, 0, 1, 6, 7, 7]	Estar jugando como <i>Aperoar</i>
MonkeyDice	[1, 1, 1, 4, 4, 10]	Estar jugando como <i>DrunkeyKong</i>
PandaDice	[0, 0, 1, 2, 8, 14]	Estar jugando como <i>Pandaiquiri</i>
ChickenDice	[0, 0, 0, 0, 0, 1]	Estar jugando como <i>Jagger</i>
CatDice	[2, 2, 2, 4, 4, 4]	Estar jugando como <i>Michilada</i>
DogDice	[1, 2, 5, 5, 5, 5]	Estar jugando como <i>Snoop Doggin</i>
BunnyDice	[4, 4, 5, 6, 8, 10]	Estar jugando como <i>Bar Bunny</i>



## Personajes

Al inicio de cada partida los jugadores deberán escoger un animal (personaje) para utilizar en esta, cada animal cuenta con características únicas que impactan de manera directa en la jugabilidad y estrategias a seguir para alcanzar la victoria. La primera de estas características es la resistencia al alcohol, cada personaje cambia su estado de ebriedad con distintas cantidades de alcohol en sangre, en términos generales los animales salvajes tienen una mayor resistencia y los domésticos una menor. La segunda característica única es el dado especial del animal, el cual le agrega versatilidad a las estrategias a la hora de iniciar un turno, en este caso los datos de los animales domésticos son más seguros que los de los animales salvajes. (más detalles de ambas características en la sección de “características especiales”)

Los animales disponibles para esta versión de Wild Drunking son los siguientes:

SPRITE	NOMBRE	TIPO	DADO	RESISTENCIA AL ALCOHOL (g)
	Linux	Salvaje	PenguinDice	Sobrio 0 ~ 7 Curao 8 ~ 13 Apagando Tele 14 ~ 19 Coma Etilico 20
	Aperoar	Salvaje	TigerDice	Sobrio 0 ~ 7 Curao 8 ~ 15 Apagando Tele 16 ~ 21 Coma Etilico 22
	Drunkey Kong	Salvaje	MonkeyDice	Sobrio 0 ~ 6 Curao 7 ~ 12 Apagando Tele 13 ~ 17 Coma Etilico 18
	Pandaiquiri	Salvaje	PandaDice	Sobrio 0 ~ 8 Curao 9 ~ 16 Apagando Tele 17 ~ 23 Coma Etilico 24

	Jagger	Doméstico	ChickenDice	Sobrio Curao Apagando Tele Coma Etilico	0 ~ 5 6 ~ 10 11 ~ 14 15
	Michilada	Doméstico	CatDice	Sobrio Curao Apagando Tele Coma Etilico	0 ~ 5 6 ~ 9 10 ~ 13 14
	Snoop Doggin	Doméstico	DogDice	Sobrio Curao Apagando Tele Coma Etilico	0 ~ 6 7 ~ 12 13 ~ 16 17
	Bar Bunny	Doméstico	BunnyDice	Sobrio Curao Apagando Tele Coma Etilico	0 ~ 4 5 ~ 8 8 ~ 11 12

## Tipos de usuarios

### Usuario sin registrar:

Este tipo de usuario te permite solo ver la landing page. Puede acceder a las instrucciones, puede crearse una cuenta y en caso de iniciar sesión, el usuario se ve obligado a crearse una cuenta.

### Usuario con sesión registrada:

Este tipo de usuario tiene permitido iniciar sesión con la cuenta registrada. Una vez que entra a la ventana principal le permite ver y editar su perfil, o unirse a una partida. Los usuarios registrados pueden tanto crear una partida como unirse a una partida previamente configurada. Si un usuario crea una partida puede configurar sus características, y enviar un código a otras personas para que se unan. Si un usuario se une a una partida debe escribir el código en la ventana principal y este lo dirige a la ventana de preparación. Una vez que el mínimo de jugadores esté en esta ventana, se puede iniciar la partida.

## Armado de sala de juego:

Un jugador es el encargado de crear la partida. Este tiene la capacidad de configurarla de acuerdo a las características que guste. Una vez configurada, y creada la partida, obtiene un código, el cual debe copiar para compartir a otros jugadores, y se dirige a la ventana de preparación partida. El resto de los jugadores podrán ver que en la ventana principal tienen la opción de insertar un código, el cual, una vez ingresado, lo dirige a la ventana de preparación partida. Una vez que los jugadores se encuentren en esta página deben seleccionar un personaje y apretar un botón que indique que están listos. Cuando todos los jugadores estén listos, el creador puede iniciar la partida. Cabe recordar que el mínimo de jugadores para iniciar una partida es 3 y el máximo es 4.

## Reglas del Juego Nivel Servidor

1. Se actualiza el número de ronda en la base de datos.
2. El servidor espera la llegada de la primera jugada del jugador en turno.
3. Una vez alcanzado el tiempo límite para enviar la jugada, el servidor inicia su procesamiento.
  - 3.1. Jugada previa al lanzamiento del dado. En primer lugar se revisarán las acciones realizadas por el jugador antes de lanzar su dado.
    - 3.1.1. Si el jugador utilizó un shot del almacén, se aplican sus efectos correspondientes.
    - 3.1.2. El servidor valida la elección del jugador sobre el dado a utilizar en su turno.
  - 3.2 Lanzamiento del dado. En segundo lugar el jugador lanza su dado e inicia su jugada.
    - 3.2.1 Se calcula en base al dado escogido el número resultante mediante selección aleatoria equiprobable.
    - 3.2.2 Se envía el resultado anterior al cliente para que este pueda ver cuántos vértices deberá avanzar dentro del tablero.
4. El servidor espera la llegada de la segunda jugada del jugador en turno.
5. Una vez alcanzado el tiempo límite para enviar la jugada, el servidor inicia su procesamiento.
  - 5.1 Avance de personaje. Luego de obtener el número resultante, el personaje avanza la cantidad de vértices que indica el dado hasta la casilla que el jugador haya escogido que cumpla dicho requisito.
6. El servidor verifica el estado de ebriedad del jugador en turno
  - 6.1 En caso de estar Sobrio se le permite escoger la casilla de efecto del turno entre las tres adyacentes a su personaje.
  - 6.2 En caso de estar Curao se le permite escoger la casilla de efecto del turno entre dos de las tres adyacentes a su personaje, las posibles opciones son escogidas aleatoriamente.

6.3 En caso de estar Apagando Tele se escoge aleatoriamente la casilla de efecto del turno entre las tres adyacentes a su personaje.

7. En caso de que el efecto de la casilla de destino requiera un *input* del jugador, el servidor espera la llegada de una tercera jugada del jugador en turno.

8. Una vez alcanzado el tiempo límite para enviar la jugada, el servidor inicia su procesamiento.

8.1 Dependiendo del tipo de efecto de casilla del turno se realizan distintas acciones.

8.1.1 En caso de que la casilla haya sido una Botillería y el jugador haya comprado un shot, se verifica que tenga la cantidad de frutas necesarias para realizar dicha acción, se descuentan de su contador de frutas y se agrega el shot a su inventario.

8.1.2.1 En caso de que la casilla haya sido un Happy Hour y el jugador haya preparado un cóctel, se verifica que tenga las frutas necesarias para realizar dicha acción, se descuentan de su contador de frutas y se agrega el cóctel a su inventario.

8.1.2.2 Luego se calcula la nueva posición de la casilla Happy Hour y esta procede a reemplazar a la que estuviera anteriormente en dicha posición.

8.1.2.3 Se elimina el cóctel de la lista de posibles cócteles a preparar

8.1.2.4 Se aumenta el alcohol en la sangre del jugador en 8 gramos

8.1.3 En caso de que la casilla haya sido una Ruleta, se calcula aleatoriamente el efecto y se aplica

8.1.4 En caso de que la casilla haya sido un Tornado, se recalcula aleatoriamente el tipo de todas las casillas "buenas" y "malas" del mapa (solo entre esas dos opciones con 50% de probabilidad c/u), y solo en caso de obtener un resultado de tipo contrario al que tiene esa casilla actualmente, se reemplaza esta por una de este nuevo tipo escogida aleatoriamente.

8.1.5 En caso de que la casilla haya sido un Uber, se selecciona aleatoriamente un nuevo vértice y se mueve al jugador a dicha posición

8.1.6 En caso de que la casilla haya sido un Equilibrio, se calcula el puesto actual del jugador.

8.1.6.1 Si el puesto es primero, se aumenta su nivel de alcohol en sangre hasta un gramo menos del máximo.

8.1.6.2 Si el puesto es último, obtiene cinco frutas aleatorias y un shot aleatorio.

8.1.6.3 Si no se cumple ninguno de los dos casos anteriores no sucede nada.

8.1.7 En caso de que la casilla haya sido un Zorro, el jugador en turno pierde diez frutas aleatorias.

8.1.8 En caso de que la casilla haya sido una Ruleta Mala, se calcula aleatoriamente el efecto y se aplica.

8.1.9 En caso de que la casilla haya sido un Borrachito, se verifica si el jugador tiene shots en el inventario, y en caso de ser así se elimina uno aleatoriamente.

8.1.10 En caso de que la casilla haya sido un Árbol, el jugador en turno obtiene tres frutas aleatorias de un mismo tipo.

8.1.11 En caso de que la casilla haya sido una Ruleta Buena, se calcula aleatoriamente el efecto y se aplica.

8.1.12 En caso de que la casilla haya sido una Barra Libre, el jugador obtiene un shot aleatorio

9. Se escoge aleatoriamente un nuevo tipo de casilla y esta reemplaza a la utilizada para el efecto del turno (excepto si esta era una tienda).

10. Se revisa si algún jugador cumple alguna condición de victoria o si se ha llegado al máximo de turnos

10.1 En caso de ser así se termina la partida, se calculan los resultados y estos se envían a los jugadores.

10.2 En caso contrario se pasa al turno siguiente

## **Navegación**

Al meterse a la página, lo primero que verá el usuario será la landing page, donde podrá acceder a las instrucciones del juego, podrá iniciar sesión, y si no tiene sesión podrá registrarse.

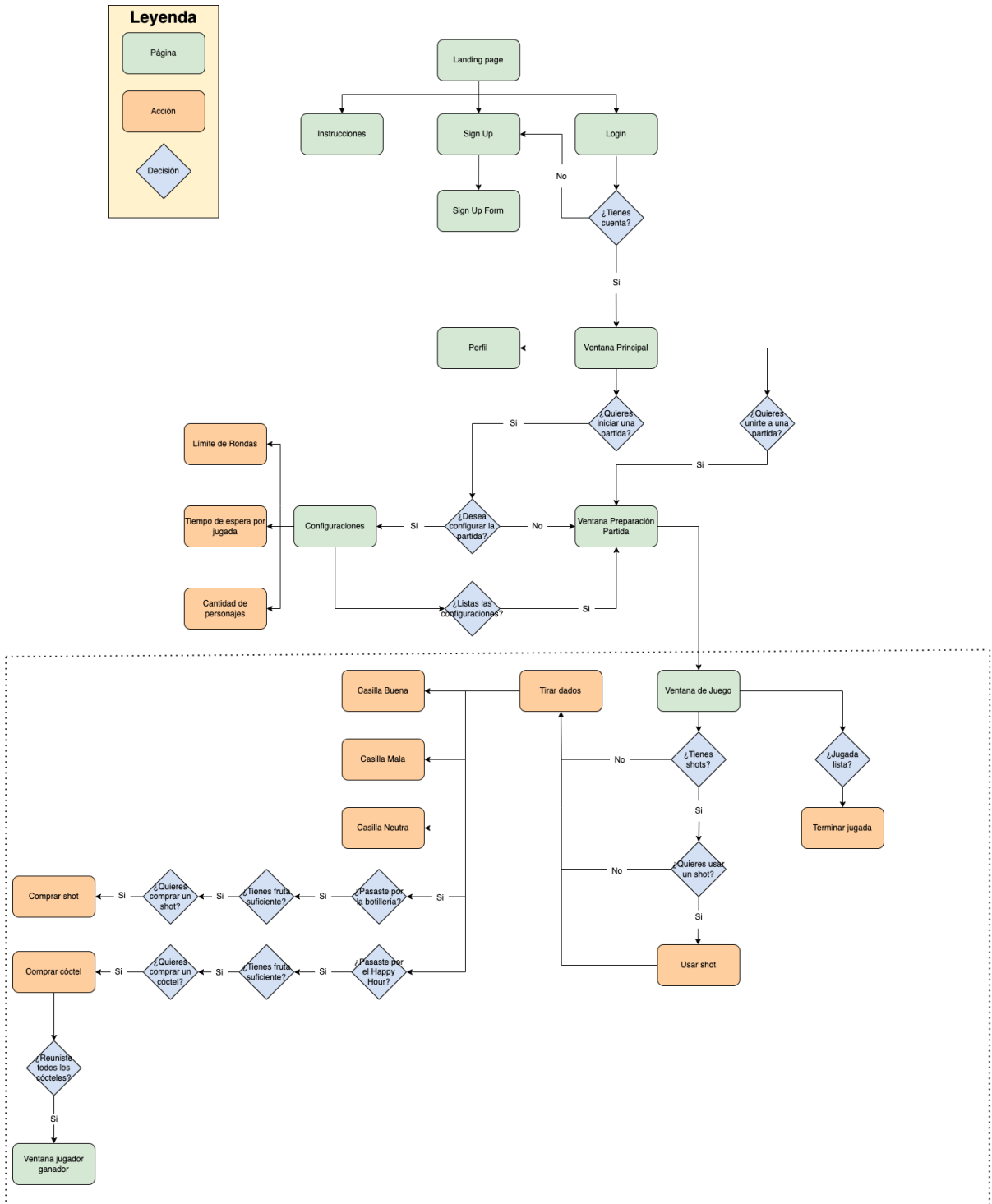
Una vez que el usuario inicia sesión se dirige a la ventana principal donde podrá ver y editar su perfil, podrá crear una partida o unirse a una partida.

Si el usuario decide crear una partida, podrá configurarla, y una vez configurada se dirige a la ventana de preparación de la partida, donde podrá elegir su usuario y debe esperar a que todos los jugadores estén listos para empezar.

Si el usuario decide unirse a una partida, se dirige inmediatamente a la ventana de preparación partida.

Una vez que están todos listos, se dirigen a la ventana de partida y pueden jugar.

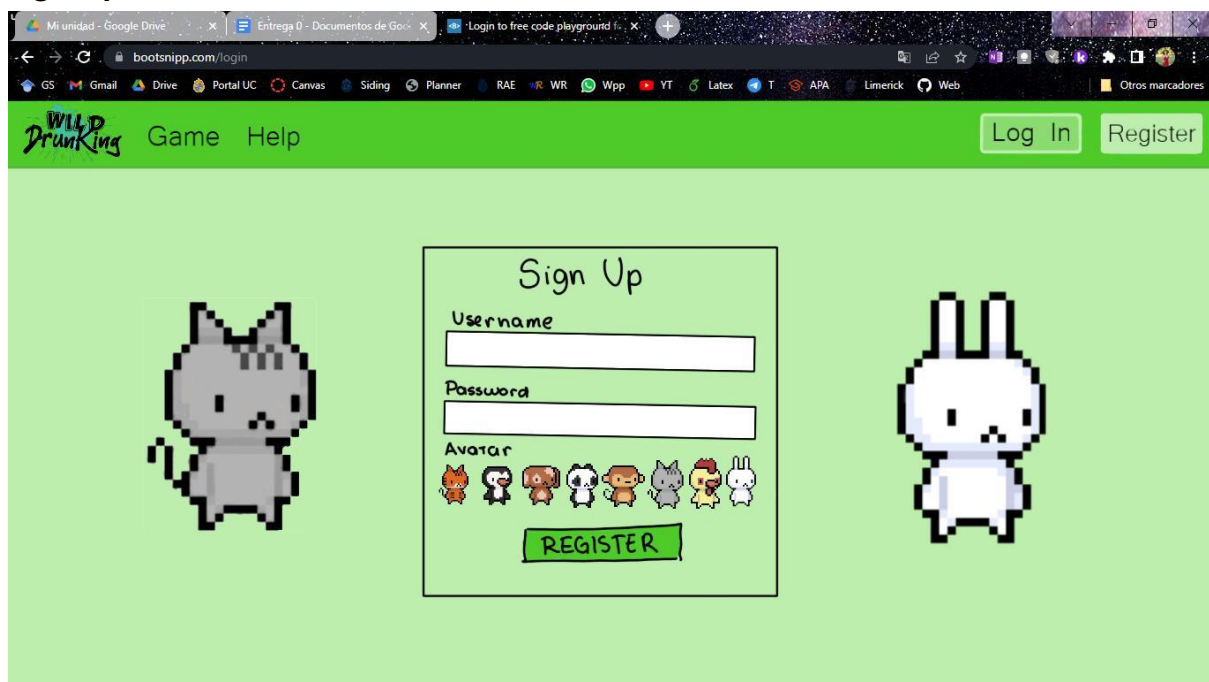
Finalmente cuando un jugador gana o pierde la partida, se dirige a la ventana de victoria, donde se indica el jugador que ganó. Para más detalle ver el diagrama de abajo.



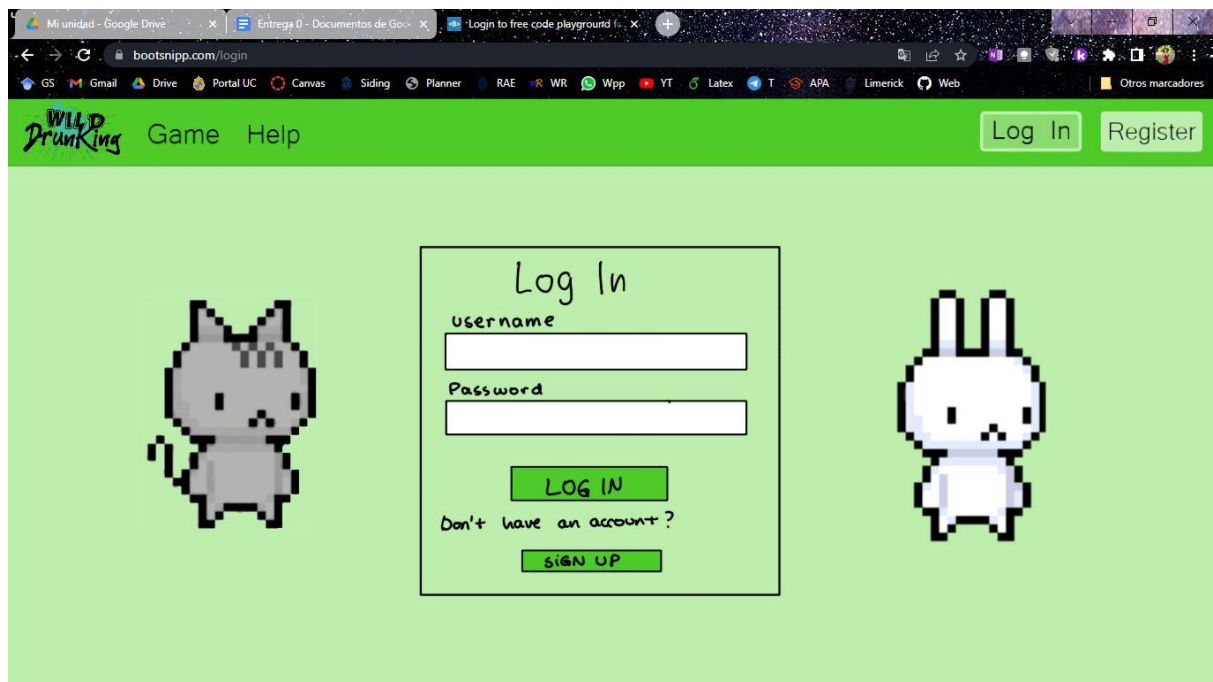
## Landing Page



## Sign Up



## Log In



## Ventana de Juego



## Diseño del juego (tablero - casillas)



