Game Design Document

El antiguo ajedrez mágico

# Resumen

Título: MagicChess o Ajedrez Mágico.

Género: estrategia.

Plataformas: PC.

Tecnología a usar: GodotEngine.

Resumen: El Ajedrez Mágico consiste en una nueva versión del juego de mesa del Ajedrez. Este tiene las mismas mecánicas con la adición de poderes que aparecerán por el tablero y el jugador podrá agarrar con sus fichas para luego utilizarlas como este quisiera. Esto trae consigo una nueva forma de jugar y montones de estrategias nuevas para vencer a tu oponente. En el modo historia se va desarrollando a través de distintos tableros con mecánicas distintas en cada uno, a medida de cada nivel se pueden ir desbloqueando poderes.

La primera versión del juega constará de partidas entre dos jugadores con poderes que aparecerán en el tablero.

La segunda versión incluirá el modo historia, con la posibilidad de desbloquear los poderes y piezas mejoradas a medida que se complete cada nivel.

# Jugabilidad

La experiencia que quiero generar es una ambientación en una tierra mitológica. Con escenarios acordes y música de fondo acorde. La tierra del antiguo Rey Idris.

La vista del juego será aérea en 2D.

El desplazamiento entre escenarios se dará cuando en el modo historia puedas ganarle a la computadora la partida de ajedrez correspondiente. En este modo historia en cada nivel, un tipo de pieza tendrá una mejora particular en el movimiento y un poder que podrá aparecer aleatoriamente por el tablero.

El principal objetivo del jugador es hacerle jaque mate al rival en cualquier modo de juego.

El jugador pasará por los siguientes niveles:

1. La península de los Peones.
2. El archipiélago de las Torres.
3. La llanura de los Caballos.
4. El reino del Alfil.
5. El valle de la Dama.
6. El castillo del Rey

En cada nivel por orden se irán desbloqueando el poder para mejorar la pieza correspondiente y uno de los siguientes poderes:

1. Mojar. Elijes un casillero vacío, la próxima pieza que se mueva ahí se resbalará a un casillero aledaño.
2. Muralla. Elijes un casillero vacío para poner una muralla. Ninguna pieza por dos turnos puede moverse al casillero afectado.
3. Agilidad. Elijes una pieza para que pueda moverse como si tuviera dos turnos.
4. Congelar. Elijes una pieza del oponente que no podrá moverse por un turno.
5. Teletransportación. Elijes una pieza para que pueda moverse a cualquier casillero del tablero menos al espacio del rival.
6. Escudo. Elijes una pieza para que se proteja en caso de que una pieza lo quiera comer.

Por cada nivel se irá desbloqueando un poder que puede aparecer en el tablero de manera aleatoria, tanto en el modo historia como el multijugador o contra la computadora.

El jugador tendrá que hacer click en la pieza que desee mover, o en el poder que desee utilizar.

Además, al utilizar un poder podrá intervenir en el tablero para que las piezas tanto del rival como suyas cambien su comportamiento dependiendo cual utilice.

# Modos

El juego tendrá tres modos de juego: el modo historia, el modo un jugador y el modo multijugador.

En el modo historia se tienen que ir ganando partidas para avanzar.

En el modo un jugador será una partida común de ajedrez junto con los poderes que haya desbloqueado contra la computadora.

En cambio, el modo multijugador será una partida entre dos personas en el mismo computador.

# Pantallas

El juego al iniciar, entrarás al menú inicio. Este tendrá 6(seis) opciones:

1. Modo historia.
2. Un jugador.
3. Dos jugadores.
4. Poderes.
5. Configuración.
6. Salir.

En el modo historia aparecerá una pantalla para elegir el nivel que desee el jugador. A medida que el jugador gane un nivel irá desbloqueando el siguiente. Y en el menú aparecerá colorido y el que no este desbloqueado aun en un gris oscuro. Cada nivel desbloqueado tendrá su nombre y una pequeña descripción.

En el menú de poderes, el jugador verá un libro con todos los existentes. Los que tenga no tenga desbloqueados aparecerá el icono en negro. Si le da click a un poder le aparecerá una descripción del poder y el nombre del mismo.

En el menú de configuración, podrán activar y desactivar la música y sonidos además de controlar el volumen de estos y el principal, restaurar un progreso antiguo, borrar el progreso.

El botón de salir es para cerrar el juego.