

SUMBML TCG

FROM Pixel Pioneers:
A01784901 - Fabrizio Barrios Blanco
A01784217 - Nicole Dávila Hernández
A01028033 - Miguel Enrique Soria

INTRODUCCIÓN AL VIDEO JUEGO

ADÉNTRATE EN EL CAMPO DE BATALLA ESTRATÉGICO DE SUBMIL, DONDE TU INGENIO ES TU MEJOR ARMA. EN ESTE JUEGO DE CONSTRUCCIÓN DE MAZOS POR TURNOS, TE SUMERGIRÁS EN UN MUNDO DONDE CADA CARTA Y CADA MOVIMIENTO ES UN PASO EN UN BAILE DE ESTRATEGIA DE ALTO RIESGO. CON UNA BARAJA DE 23 CARTAS ÚNICAS, INCLUIDAS TRES CARTAS DE IDENTIDAD QUE DEFINEN TU ESTILO DE JUEGO, PARTICIPARÁS EN UN COMBATE CEREBRAL QUE DURARÁ 14 TURNOS INTENSOS.

EN SUBMIL, GESTIONAR LA ENERGÍA DE TU CARTA ES TAN CRUCIAL COMO LOS ATAQUES QUE LANZAS. CADA ACCIÓN, DESDE ROBAR UNA CARTA HASTA DESENCADENAR UN EFECTO, ES UN RIESGO CALCULADO QUE PODRÍA CONDUCIR AL TRIUNFO O LA DERROTA.

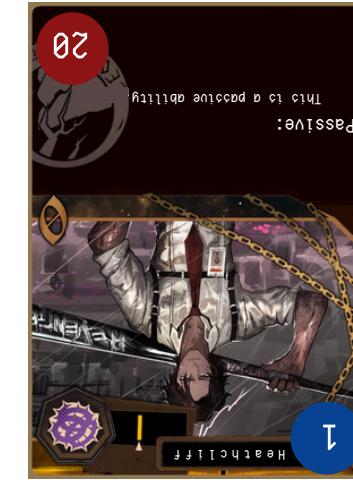
¿ESTÁS LISTO PARA DESAFIAR EL STATUS QUO? ¿SUPERAR EN IDEAS Y MANIOBRAS A TU OPONENTE EN UN JUEGO DONDE EL INTELECTO ES MÁS PODEROSO QUE LA ESPADA? SUBMIL NO ES SÓLO UN JUEGO; ES UNA REVOLUCIÓN PASO A PASO. ÚNETE A LA REBELIÓN, ELABORA TU ESTRATEGIA Y SAL VICTORIOSO EN EL MUNDO DE SUBMIL.



Tipos de cartas en cada baraja:

- Ataque
- Defensa
- Robo
- Efecto

Cada baraja alojara 20 cartas por jugador (+3 de identidades en juego)

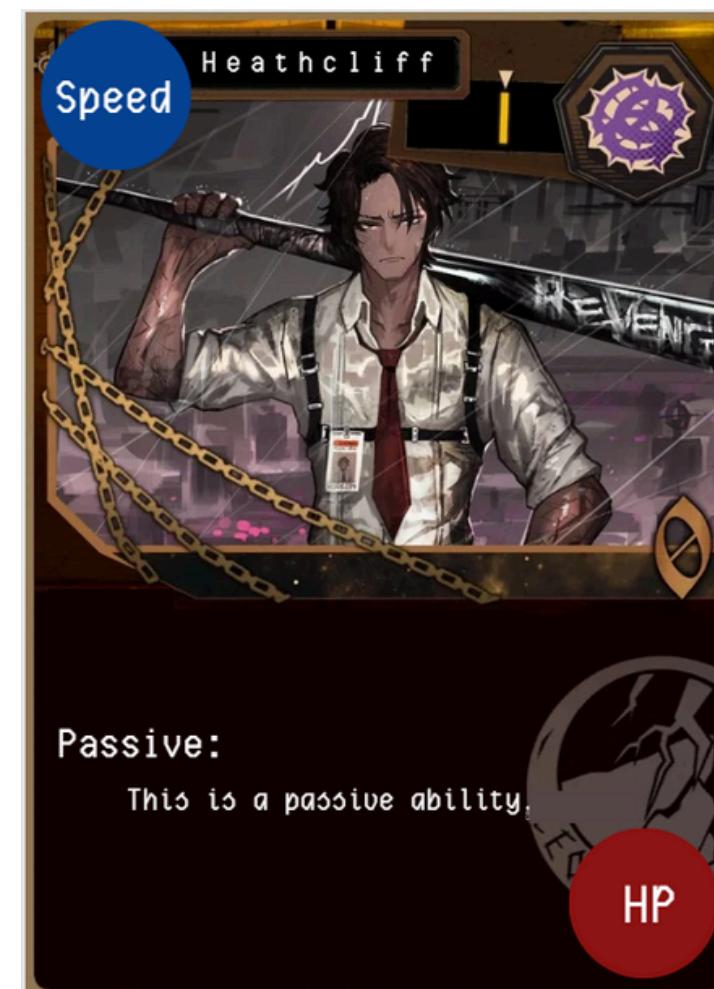
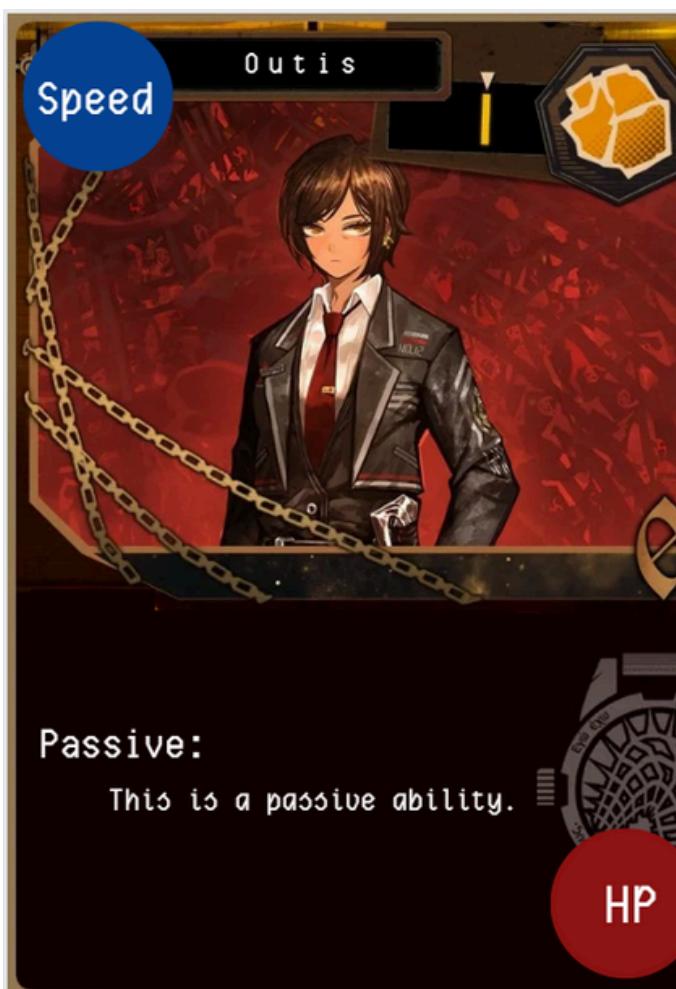
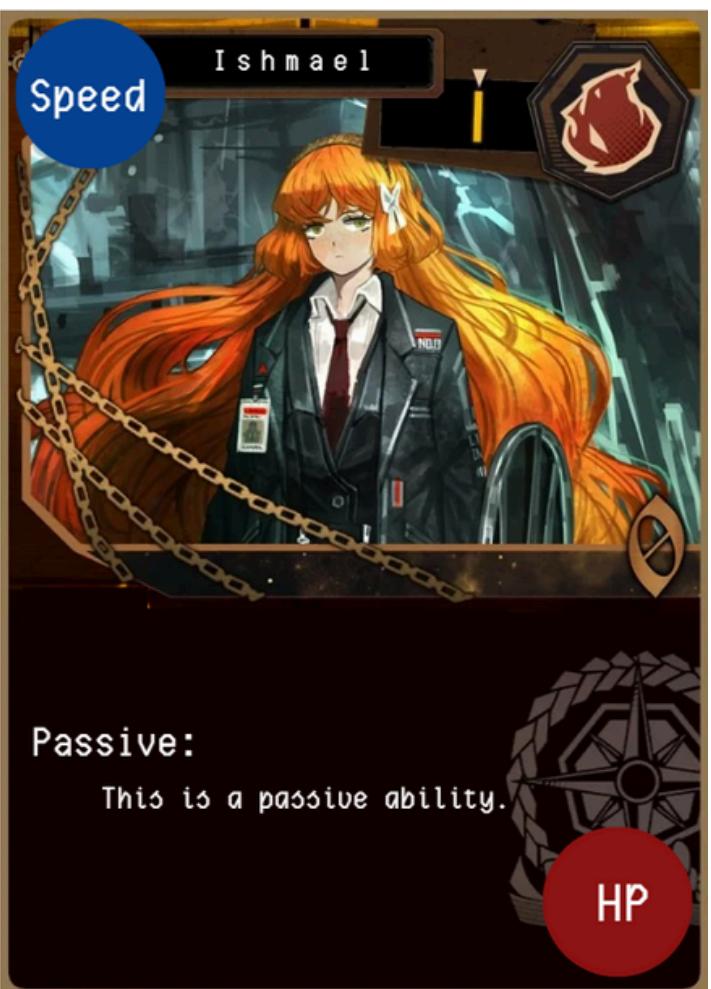


En la mesa cada jugador contara con 3 cartas identidad



Las tarjetas identidad cuentan con 3 apartados:

- Velocidad->Esfera Azul
- Puntos de vida-> Esfera roja
- Habilidad pasiva-> Descripción





Cada ataque tiene un costo y depende del nivel referido:

- Daño->Velocidad(costos)
- Nivel 3->1
- Nivel 4 ->2
- Nivel 5->3



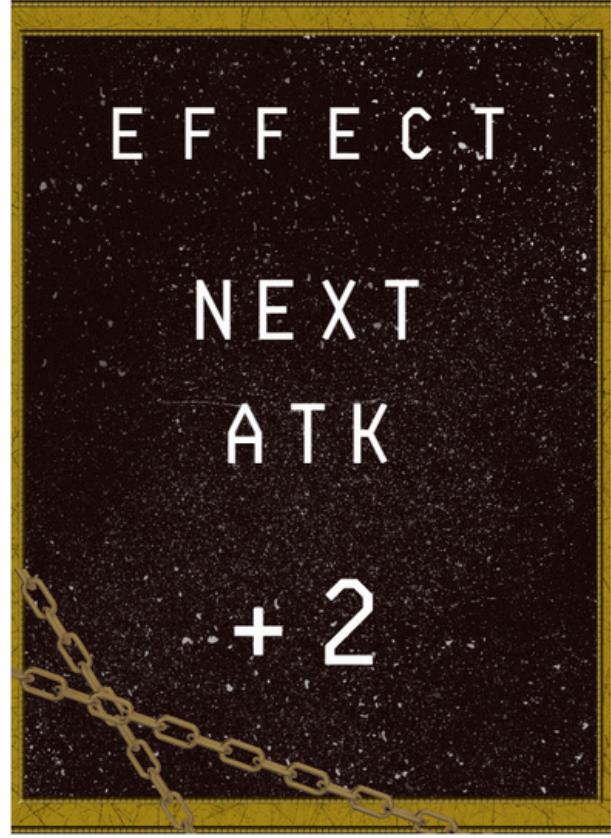
Las tarjetas de defensa tambien cuentan con un costo por uso:

- Absorción de daño->Velocidad(costos)
- Nivel 3->1
- Nivel 5->2
- Nivel 10->3

Cartas Comodin:

- Robo: Te permite robar dos cartas extra. Por maso hay una cantidad maxima de 3 unidades
- Efecto: Estas te permiten beneficiar a la cartas del jugador o desacreditar las del oponente. Se suelen usar despues de la ronda de intercambio





EFFECT
Next
DEF
+2

EFFECT
Draw
2

EFFECT
If enemy has an active defense card, reduce defense by 50%

EFFECT
Active
Card
SPD +2

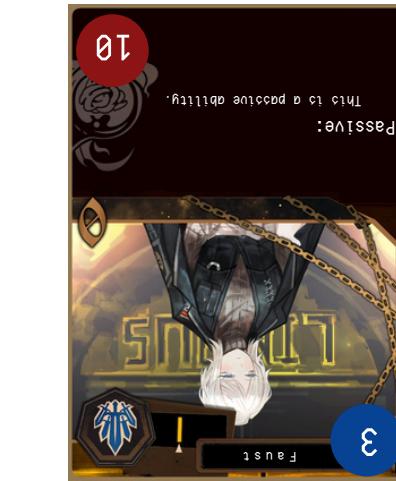
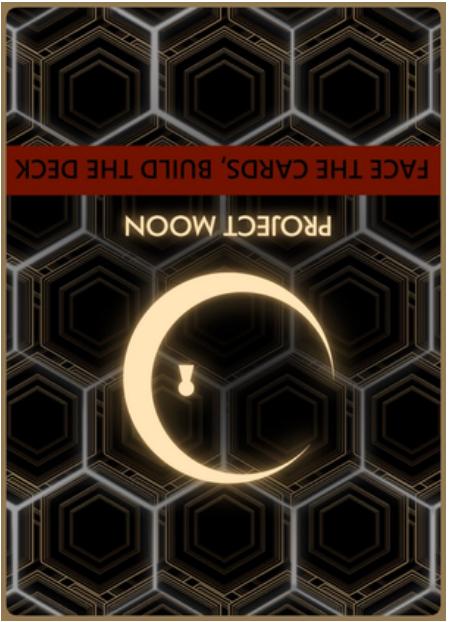
Cada ataque tiene un costo y depende del nivel referido:

Daño->Velocidad(costo)
Nivel 3->1
Nivel 4 ->2
Nivel 5->3

Las tarjetas de defensa tambien cuentan con un costo por uso:

Absorción de daño->Velocidad(costo)
Nivel 3->1
Nivel 5->2
Nivel 10->3

JUGABILIDAD DE LA PARTIDA

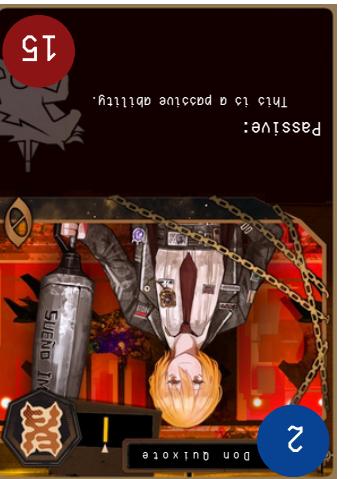


Confirmación





Si se cambia

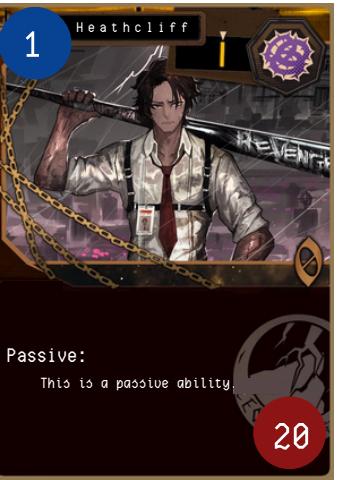
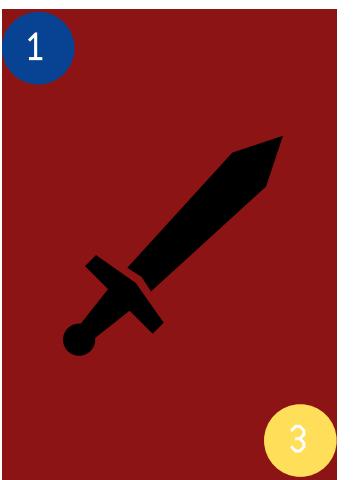
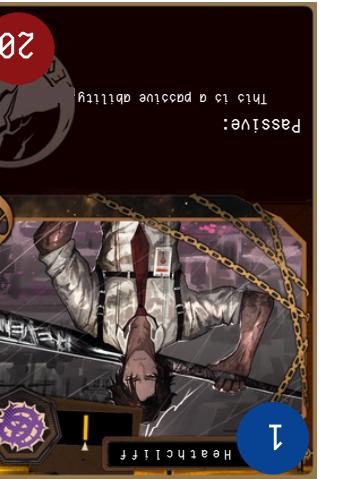


Si no se cambia





El jugador toma dos cartas





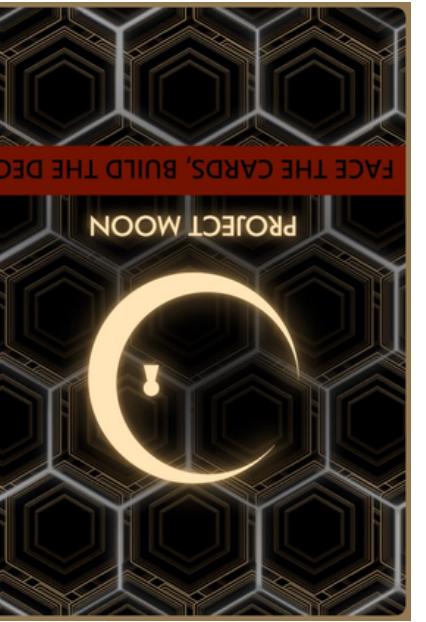
Se juega la carta de ataque. Se reduce la speed de la carta frontal en 1





La carta del oponente pierde 3 de HP. Se descarta la carta de acción (ataque). Termina el turno





Turno del enemigo. Tiene la misma opción de cambiar su carta activa por una carta no activa. En este caso cambia de carta.



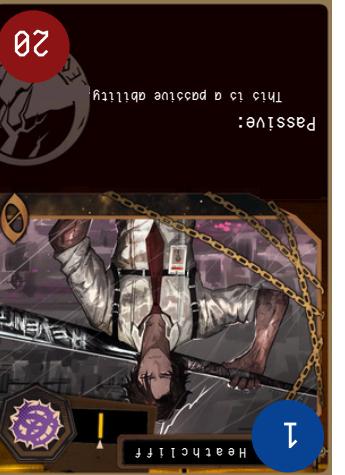


Se cambian las posiciones y entra una nueva carta al combate



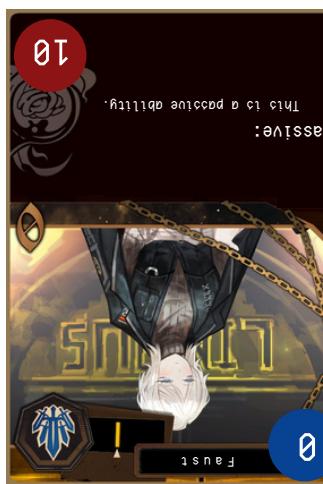


El enemigo toma 2 cartas,
son ocultas para el jugador.





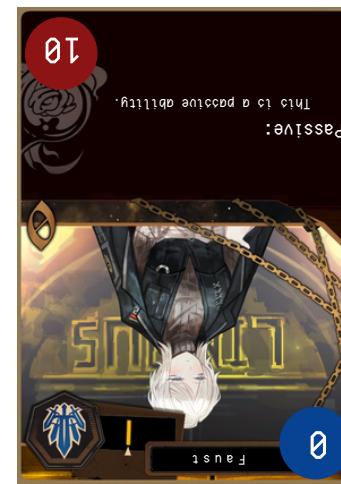
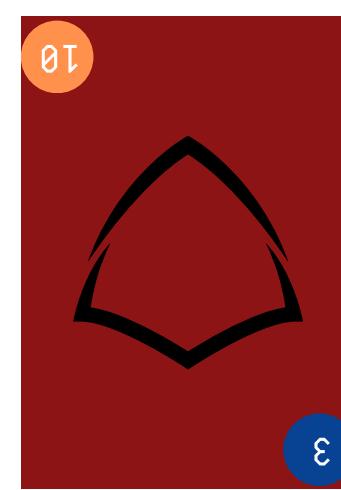
El enemigo juega una carta de defensa, la carta pierde toda su speed. Esta carta se queda activa durante el siguiente turno y luego se descarta. Termina el turno del oponente





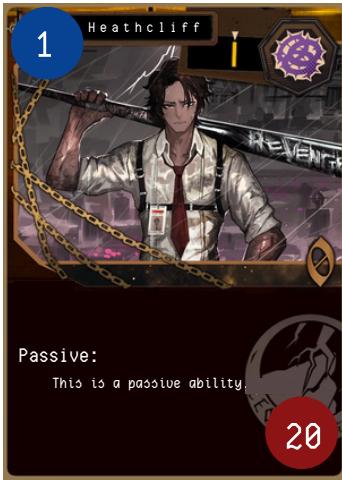
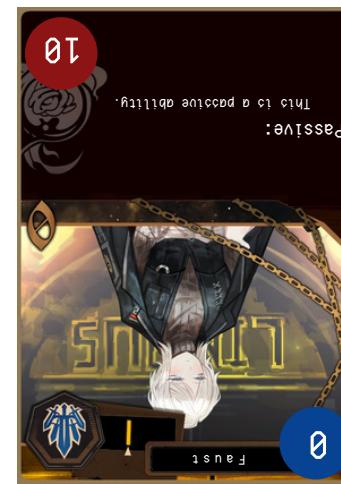
Este loop se repite hasta que las 3 cartas del jugador o el oponente lleguen a 0 HP.

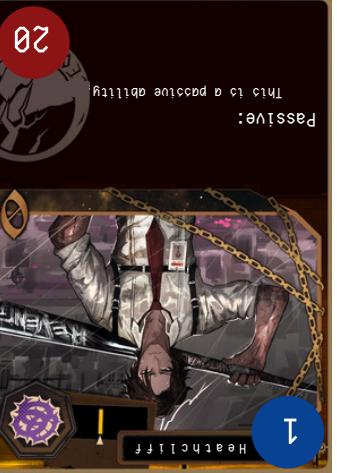
Ahora se mostrará el uso de las tarjetas objeto y defensa.





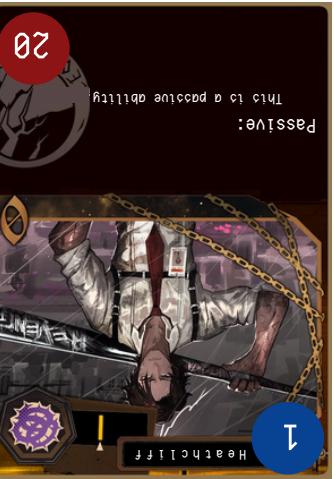
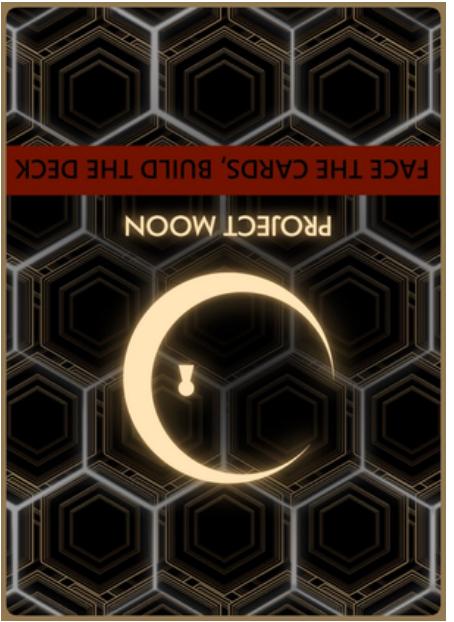
Pregunta para cambio. Deja la misma carta





El usuario toma 2 cartas



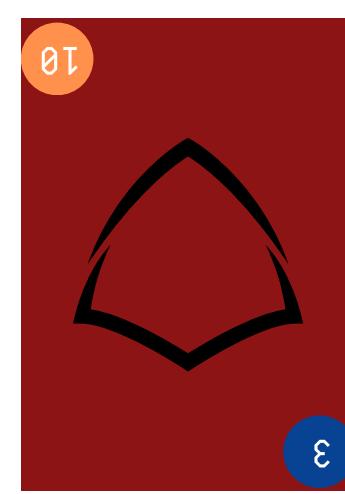
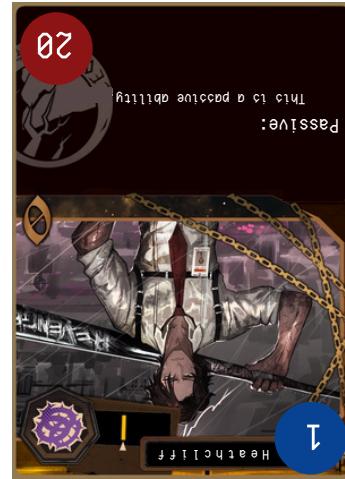


El usuario consiguió un objeto. Los objetos se pueden utilizar después de tomar cartas y antes de usar una carta de acción (defensa, ataque)





Utiliza un objeto que aumenta el daño de la siguiente carta de ataque en 2.

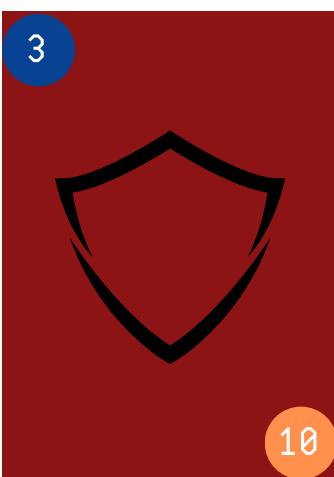
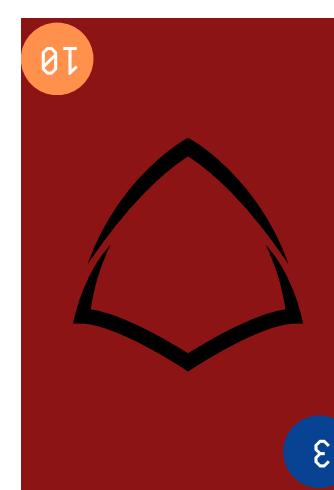


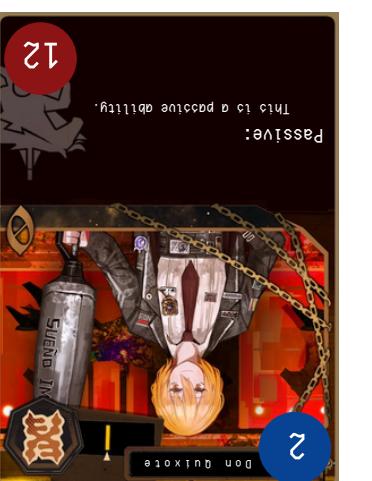
EFFECTO
Next
ATK
+2





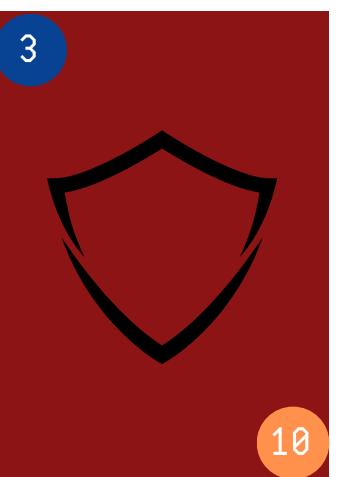
La carta de ataque ahora hace 5 de daño.

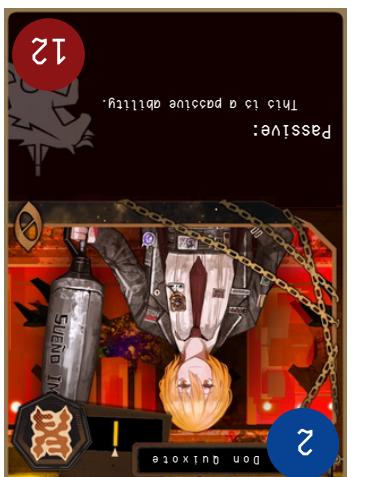




La carta de defensa del oponente bloquea el daño y se descartan ambas cartas. Termina el turno del jugador y empieza el del oponente. Repetir hasta que todas las cartas de un bando tengan

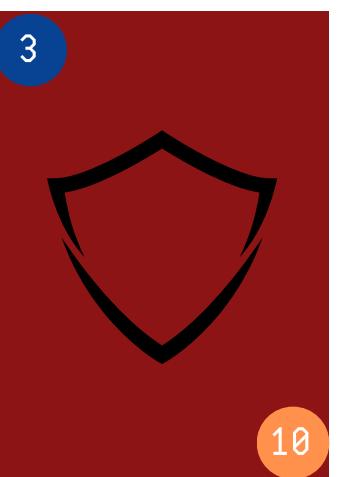
HP = 0

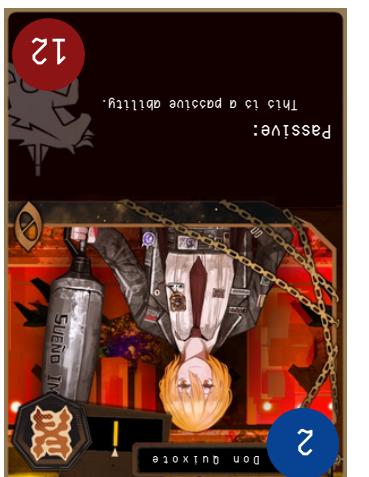




Para recuperar la velocidad de la carta en combate debe cambiarse por una carta de reserva.

Saltaremos el turno del oponente para mostrarlo.





Ahora Quixote (abajo izquierda) tiene su speed original (2).



Inspiraciones

