

# tGame Concept Proposal:

## Danmaku Tactics Advance (TBD)

Un juego de estrategia por turnos con mecánicas basadas en el género de los bullet hell para PC, Android e iOS.

El juego se planteará para hombres y mujeres entre los 20 y 30 años de edad, occidentales, que gusten de los juegos de estrategia por turnos y busquen una experiencia novedosa que bebe de los clásicos del género.

### Preliminares: Framework MDA

#### **Aesthetics:**

- Sentirse **competente e inteligente** venciendo a un enemigo con tus mismos recursos materiales. (challenge, expression)
- Puede considerarse extenderlo mediante un **aparataje narrativo** sobre la capa mecánica creada si esto ampliase la audiencia del juego. (narrative)

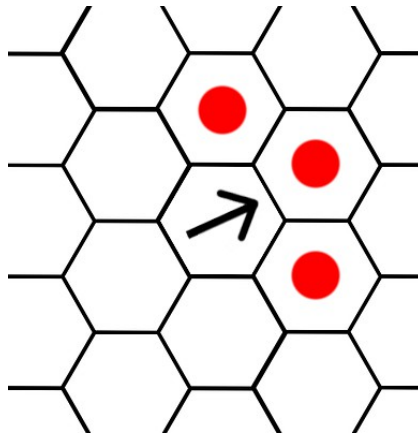
#### **Dynamics:**

- **Challenge:** aumentar la tensión haciendo crecer la cantidad de elementos enemigos progresivamente, a medida que aumentan también los propios.
- **Challenge:** permitir que el jugador pueda decidir entre aumentar la amenaza a su enemigo creando nuevas balas o defenderse apoderándose y devolviendo las que ya hay presentes.
- **Expression:** generar formaciones de ataque y combinaciones de clase propias, que el juego se adapte a las tácticas propias de cada jugador.

#### **Mechanics:**

- **Casillas hexagonales:** El espacio de juego está dividido en **hexágonos** que pueden estar ocupados por una *bala*, *personaje* o *pared* entre dos lados opuestos del hexágono. Éstos elementos interactúan de la forma siguiente al intentar moverse a la misma casilla:
  - Bala + personaje: se destruye la bala y provoca daño al personaje (u otro efecto si fuese el caso).
  - Bala + pared/otra bala: las balas rebotan saliendo de la casilla por el lado determinado por su ángulo de rebote.
  - Un personaje o pared no puede compartir casilla con otro personaje ni con otra pared.
- **Disparo + Movimiento por turnos:** Cada turno el jugador puede realizar una acción de disparo y otra de movimiento, en el orden que desee.
  - La acción de disparo permite lanzar una cantidad de balas determinada por el arma usada al campo de batalla a una velocidad/turno también determinada por el arma.

- La orden de movimiento permite al jugador moverse una cantidad de casillas durante el turno. Si el jugador escoge no disparar en el turno puede moverse dos veces.
- *Guarda*: Existe una acción de disparo especial que permite guardar uno de los lados del hexágono ocupado haciendo rebotar todas las balas que intenten entrar por dicho lado en la dirección opuesta. Esta acción impide el movimiento al usarla, pero puede ser usada después de un movimiento.
- *Turnos*: Cada jugador realiza todas las acciones de sus personajes al mismo tiempo. Las balas se mueven a su velocidad (casillas/turno) después de haber movido todos los personajes de un jugador.
- *Armas*: Cada personaje puede llevar 2 armas diferentes (configurables previamente al combate) cada arma tiene diferentes efectos en el momento en que se realiza la acción de disparo, por ejemplo:
  - Rifle: dispara una bala rápida en la dirección en la que está mirando el personaje.
  - Ametralladora: dispara normalmente el primer turno, genera un disparo gratuito (no gasta acción de disparo, no permite acción de disparo extra) al final del movimiento del jugador durante los siguientes 5 turnos.
  - Escopeta: genera una bala lenta en el lado de la dirección en la que está mirando el personaje y una bala adicional a cada lado adyacente.



- Espada: permite dañar débil pero directamente a un personaje adyacente al personaje que use esta arma. Utilizando *Guarda* la bala rebotada recibe una aceleración de +1 casillas turno.
- Proyector de Escudo: genera un muro traspasable por personajes, pero no por balas, durante 3 turnos.
- *Condición de Victoria*: Eliminar a todos los personajes enemigos sin haber muerto todos los propios.

## Estética

Se generará una estética sencilla e icónica, de estilo futurista, para reflejar que el juego se desarrolla en un mundo en el que las balas pueden ser rebotadas mediante paredes y acciones de los personajes del juego. Como referencia estética principal recurrimos a *Tron* y al *cyberpunk* ochentero en general.



## Loop de Juego Principal

1. Turno Propio
  - 1.1. Calcular mentalmente trayectorias de disparos enemigos
  - 1.2. Mover piezas y acción de disparo
  - 1.3. En cuanto se hayan decidido todos los movimientos pasar a 2
2. Turno enemigo: ver acciones del enemigo. Vuelve a 1.

## Tomas de Decisión Interesantes

1. Control del Espacio: Decidir si me conviene devolver una bala al enemigo o llenar el entorno más con balas propias para que las decisiones de ambos jugadores se compliquen más.
2. Control del Espacio: ¿Me conviene quedarme en esta pequeña habitación en la que pueden entrar pocas balas pero si entran me será más difícil maniobrar o salir a un espacio abierto donde es más fácil evitarlas?

## Expansión del Gameplay

1. Extensión del Player: Habilidades activables de cada personaje (i.e. Teletransporte, ignorar daño por un turno)
2. Extensión por Recursos/Player/Presión: Cada jugador (no personaje, el jugador en total) tiene una cantidad de munición limitada para todos sus disparos. En cuanto la munición se acaba debe acabar con el enemigo con el único recurso de devolver sus balas.
3. Extensión por Presión: Ciertas misiones deben acabarse en un número limitado de turnos.
4. Modo de Juego: Pueden añadirse mapas con objetivos más allá de la aniquilación. Capturar la Bandera, tomar objetivos y defenderlos, etc. son clásicos del género.
5. Modo de Juego: Ahora cada bala pertenece al equipo que la ha lanzado, sólo haciendo daño al otro equipo y atraviesa a los personajes aliados sin provocar ningún efecto.