

LINEAMIENTOS PARA EL TRABAJO: DOCUMENTO DE DISEÑO 2

I. Datos del equipo

a. Lista de integrantes:

- Ryan Russell Laura Chambilla
- Gabriel Isidoro Mendoza Catari
- Cristhian Ruiz Ccama Calizaya

b. Nombre del equipo: Fuerza G

c. Símbolo, logo, o imagen del equipo:



II. Datos Generales del juego

a. Nombre del juego: Clash of Commands

b. Rango de edad para el juego: De 8 años a más.

c. Número de jugadores (mínimo y máximo): 2 jugadores.

d. Tiempo de duración del juego: 10 minutos aproximadamente.

e. Concepto de juego: Es un juego de estrategia y azar en el cual 2 jugadores se enfrentan en un tablero con el objetivo de que sus naves lleguen al extremo enemigo.

III. Elementos físicos del juego.

- 1 tablero de 5x10 casillas.
- 50 espacios en el tablero.
- 10 fichas de naves para los jugadores (5 para cada jugador).
- 10 fichas de estaciones espaciales (5 para cada jugador).
- 1 dado.
- 6 caras de dados.
- 15 cartas aproximadamente.

IV. Reglas de juego.

1. Se coloca el tablero en la mesa y cada jugador elige un lado.
2. Se barajan las cartas y se colocan a un lado.
3. Los jugadores marcan una casilla en cada pista haciendo uso de sus fichas de estaciones espaciales.
4. Al caer en una estación espacial el jugador está obligado a robar una carta de la baraja (5 en total por lado).
5. Se coloca una nave en el extremo y afuera de cada pista (5 en total).
6. Se inicia mediante el lanzamiento del dado al azar (el que obtiene el número mayor empieza y el otro continúa con el segundo turno).
7. Para que una ficha de nave ingrese a la pista el jugador debe obtener un 1 o 6 en el lanzamiento de sus dados, caso contrario permanecerá afuera y seguirá intentando para cada una de sus naves.
8. Una vez cumplida la regla 7, el jugador puede tirar un dado y avanzar sus fichas de naves, y eventualmente podría caer en alguna de las fichas de estaciones espaciales (cumplir regla 4).
9. Si dos naves se encuentran en el trayecto de la pista, ambos jugadores lanzan el dado. La nave con el número mayor avanza a la siguiente casilla, mientras que la nave con el número menor regresa afuera de la pista y debe esperar a obtener un 1 o un 6 para volver a entrar a la pista.
10. Si una carta sorpresa indica que la nave debe retroceder y esto la lleva antes del inicio de la pista (por ejemplo, retroceder 4 casillas desde la casilla 2), la nave regresa al inicio y debe esperar a obtener un 1 o un 6 para volver a empezar.
11. Cuando un jugador logra llevar sus 5 naves hacia el otro extremo se termina el juego y se le considera ganador.
12. Se gana llevando las 5 naves hacia el territorio contrario.
13. Se pierde si el otro jugador logró llevar sus 5 naves al otro lado.

V. Descripción de dinámicas del juego

1. Competencia:

- **Regla asociada:** El objetivo es llevar las 5 naves al extremo contrario antes que el oponente.
- **Comportamiento generado:** Los jugadores se sienten motivados a competir e intentar ganar la partida lo más rápido posible.
- **Mecánica:** Progreso de las naves en la pista, lanzamiento de dados, y reglas de entrada a la pista (obtener un 1 o un 6).

2. Interacción y Confrontación:

- **Regla asociada:** Encuentros entre naves en la pista y resolución de estos encuentros.
- **Comportamiento generado:** Interacción directa entre jugadores, donde se deben enfrentar y resolver conflictos de manera competitiva.
- **Mecánica:** Lanzamiento de dados cuando dos naves se encuentran en la misma casilla, con consecuencias para la nave con el número menor.

3. Frustración y Perseverancia:

- **Regla asociada:** Reglas que obligan a esperar para volver a entrar a la pista (obtener un 1 o un 6) y retroceder naves por cartas sorpresa.
- **Comportamiento generado:** Los jugadores pueden experimentar frustración cuando sus naves son sacadas de la pista o retroceden significativamente. A la vez, esto fomenta la perseverancia para volver a intentar entrar a la pista.
- **Mecánica:** Reglas de entrada a la pista y efectos de las cartas sorpresa.

4. Sorpresa e Incertidumbre:

- **Regla asociada:** Uso de cartas sorpresa que pueden alterar el curso del juego.
- **Comportamiento generado:** Los jugadores deben adaptarse a cambios inesperados en el juego, lo que puede cambiar la estrategia en cualquier momento.
- **Mecánica:** Robar y usar cartas sorpresa al caer en estaciones espaciales.

VI. Propuesta narrativa

a. Describir la propuesta narrativa, considera utilizar estas tres preguntas: ¿quién es el jugador?, ¿qué hace el jugador?, ¿qué logra el jugador?

El jugador asume el rol de un comandante espacial, encargado de dirigir una flota de naves a través de un territorio hostil hacia el extremo enemigo. Cada decisión y movimiento estratégico determinará su éxito en la batalla.

El jugador debe desplegar sus naves desde el inicio de la pista, utilizando dados para avanzar y enfrentando desafíos como encuentros con naves enemigas y efectos de cartas sorpresa. Debe gestionar sus recursos (dados y cartas) de manera eficiente para superar a su oponente.

El objetivo final del jugador es llevar exitosamente las cinco naves hasta el extremo enemigo antes que su oponente. Esto no solo requiere habilidad táctica y estratégica, sino también adaptabilidad frente a los contratiempos que puedan surgir durante el juego.

b. Explique cómo los elementos de juego construyen la experiencia narrativa propuesta para los jugadores.

Las mecánicas de encuentro entre naves en la pista y la resolución mediante lanzamientos de dados añaden capas de confrontación directa. Esto refuerza la narrativa de una batalla espacial dinámica y táctica, donde cada movimiento cuenta y cada decisión puede cambiar el rumbo del juego.

Las reglas que implican retrocesos y la necesidad de esperar para volver a intentarlo añaden un elemento de desafío y superación personal. Los jugadores experimentan frustración al enfrentar contratiempos, pero la narrativa los impulsa a perseverar y encontrar nuevas estrategias para avanzar.

Las cartas sorpresa introducen un factor de imprevisibilidad, haciendo que los jugadores se adapten constantemente a cambios repentinos en el juego. Esta incertidumbre contribuye a una narrativa de batalla fluida y cambiante, donde la estrategia debe ajustarse sobre la marcha.

VII. Propuesta visual

Recopilar imágenes (fotografías e ilustraciones) de cada uno de los elementos de juego

- Estaciones Espaciales



- Dado



- Naves



- Tablero



- Cartas

