

Equipo D:

- Daniel López Moreno
- Oscar Fernández Sánchez
- Adrián Palma Lima
- Alejandro Fernández Maceira
- Pedro Elías Cabada

Fight Knights

Documento de Diseño del
Videojuego

12/04/2018

Ficha de Juego:

| | |
|----------------|---------------|
| Título: | Fight Knights |
| Género: | Cartas / Rol |
| Modos: | PvP Local |

Descripción:

En **Fight Knights** controlamos un mazo de **cartas** con personajes que poseen diferentes **habilidades**. Habrá **dos jugadores** que se enfrentarán entre sí y se deberán **reducir la vida a 0**. Encontraremos personajes y hechizos que nos ayudaran a ganar la partida.

Ambientación:

El juego está ambientado en un mundo de **Fantasía Medieval**.

Mecánicas Centrales:

- **Personajes:** Los personajes contarán con **puntos de vida y puntos de ataque** con los que se hará estrategia para los combates. Los personajes pueden ser de tres tipos: **magos, guerreros y arqueros**.
- **Hechizos:** Los hechizos serán cartas que tendrán efectos especiales sobre los personajes o los héroes **aumentando o reduciendo** sus puntos de daño o sus puntos de salud.
- **Escenario:** El escenario principal del juego será un único tablero en el que ambos jugadores deberán combatir con sus respectivos mazos de cartas invocando personajes y utilizando hechizos.
- **Movimiento y Combate:** Cada jugador **tendrá un turno** para jugar sus cartas hasta que decida pulsar el botón de cambio de turno o se le acaben los 30 segundos que tendrá como máximo cada turno.
- **"Game over" y Muerte de Personajes:** La partida acabará cuando los puntos de vida de uno de los jugadores se vean **reducidos a 0**.

Controles:

Las cartas se colocan en el tablero arrastrándolas hacia el con el ratón. Para atacar deberemos clicar sobre el personaje a utilizar y arrastrar hacia el personaje del contrario que queremos atacar.

Interfaz:

La pantalla será un tablero con las cartas de carta en un lado (izquierda o derecha) y cada jugador en su turno podrá ver solamente su mano de cartas. **El centro del tablero se divide en dos secciones** donde cada jugador podrá invocar un **máximo de 5 personajes al mismo tiempo**. En la zona superior de la pantalla se encontrará el botón con el que se cambiará de turno al acabar y el temporizador que dirá cuanto tiempo resta de turno.

Referentes:

Hearthstone y Yu-Gi-Oh!

Arte Conceptual de Fight Knights:



FIGURA 1: Ejemplo de carta tipo Mago.



FIGURA 2: Ejemplo de carta tipo Guerrero.



FIGURA 3: Ejemplo de carta tipo Arquero.



FIGURA 4: Ejemplo carta de hechizo.