**Práctica**: Diseño de Documento de Videojuego

**Grupo D:** Oscar Fernandez Sanchez

Daniel Lopez Moreno

Adrian Palma Lima

Pedro Elias Cabada

Alejandro Fernandez Maceira

* **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**. Habra dos jugadores que se enfrentaran entre si y se deberan 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 contaran con puntos de vida y puntos de ataque con los que se hara estrategia para los combates. Los personajes pueden ser de tres tipos: mago, guerrero y arquero.
* **Hechizos:** Los hechizos seran cartas que tendran efectos especiales sobre los personajes o los heroes aumentando o reduciendo sus puntos de daño o sus puntos de salud.
* **Escenario**: El escenario principal del juego sera un unico tablero en el que ambos jugadores deberan combatir con sus respectivos mazos de cartas invocando personajes y utilizando hechizos.
* **Movimiento y Combate**: Cada jugador tendra un turno para jugar sus cartas hasta que decida pulsar el boton de cambio de turno o se le acaben los 30 segundos que tendra como maximo cada turno.
* **“Game over” y Muerte de Personajes:** La partida acabara cuando los puntos de vida de uno de los jugadores se vean reducidos a 0.

**CONTROLES:**

Las cartas se colocan en el tablero arrastrandolas hacia el con el raton. Para atacar deberemos clickar sobre el personaje a utilizar y arrastrar hacia el personaje del contrario que queremos atacar.

**INTERFAZ:**

La pantalla sera un tablero con las cartas de carta en un lado(izquierda o derecha) y cada jugador en su turno podra ver solamente su mano de cartas. El centro del tablero se divide en dos secciones donde cada jugador podra invocar un maximo de 5 personajes al mismo tiempo. En la zona superior de la pantalla se encontrara el boton con el que se cambiara de turno al acabar y el temporizador que dira cuanto tiempo resta de turno.

* **Referentes**

**Hearthstone, Yu-Gi-Oh!...**

**ARTE CONCEPTUAL:**



**FIGURA1:** Ejemplo de carta tipo Mago



**FIGURA2:** Ejemplo de carta tipo Guerrero



**FIGURA3:**Ejemplo de carta tipo Arquero



**Figura4:** Ejemplo carta de hechizo