

Propuesta para juego

Felipe de Araujo Barbosa - A01784465

Gabriel Muñoz Luna - A01028774

Karen Nikole Morales Rosas - A01782557

Elevator Pitch

¡Prepárate para una batalla estratégica con nuestro juego de cartas! Con cartas ofensivas, defensivas y de hechizo, ¡destruye la base enemiga antes de que lo hagan contigo! Gestiona tus recursos, toma decisiones tácticas y domina el campo de batalla. ¿Estás listo para el desafío?

¿En qué consiste el juego?

El juego trata sobre un juego de cartas (TCG) de dinosaurios los cuales tendrán una cantidad específica de vida, ataque, coste y cartas adicionales (hechizos), las cuales podrán hacer que aumente su vida o su ataque dependiendo de la carta.

El objetivo del juego es destruir la base del enemigo, la cual cuenta con un total de 20 de vida.



Tipos de cartas

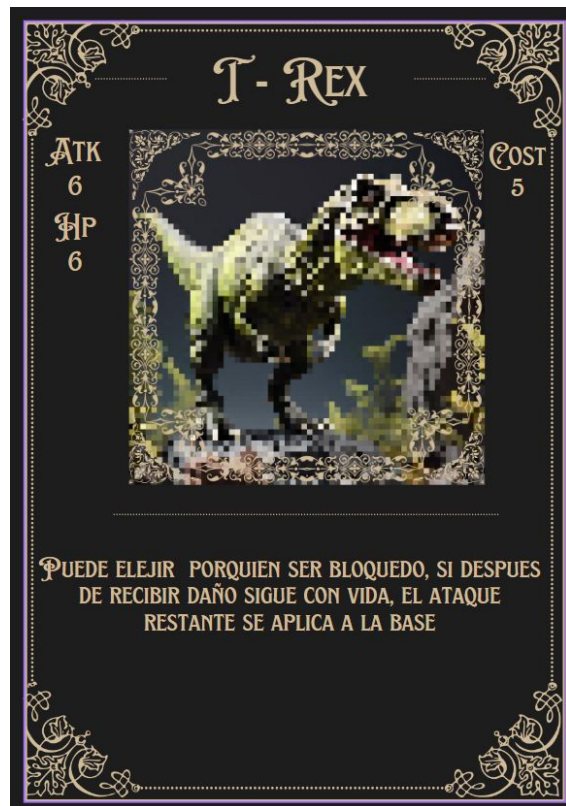
Existen 3 tipos de cartas:

- **Ofensivas**, cartas que su principal característica es pegar mucho sacrificando otros puntos como la cantidad de vida, sus habilidades también le dan estadísticas de ataque.
- **Defensivas**, cartas que no tienen mucho daño pero cuentan con mayores cantidades de vida, sus habilidades les permiten aguantar más.
- **Hechizos**, cartas que permiten ayudar, mejorando tus cartas, son cartas sencillas las cuales más que atacar o defender permiten que tus otras cartas realicen efectos especiales.

Característica de las cartas

Como se mencionó previamente, cada carta tendrá un costo, cantidad de vida y ataque, de forma que dependiendo de la estrategia de cada jugador, podrá utilizar a su preferencia.

Puede adaptar un estilo de juego más defensivo (utilizando cartas una cantidad de vida mayor, pero con menos ataque), de la misma forma un estilo agresivo (cartas con mayor ataque y menos vida) o puede optar por un estilo balanceado.



Distribución inicial de cartas

La distribución de cartas por default, te dará 2 cartas ofensivas, 2 cartas defensivas y un hechizo.



Turno de juego

Al iniciar la partida, se lanzará una moneda para ver qué jugador empezará la partida. El jugador puede sacar una o más cartas, siempre y cuando esté dentro del coste que tienen las cartas y la cantidad de ambar que el jugador tenga. Una vez terminado el turno del Jugador 1, será turno del Jugador 2 de elegir sus movimientos. En caso de decidir pasar los puntos de invocación se irán acumulando. Al sacar las cartas estas se irán a la banca donde los jugadores podrán elegir si dejarlas ahí o atacar. De igual forma para poder defender, las cartas deben estar en la banca.



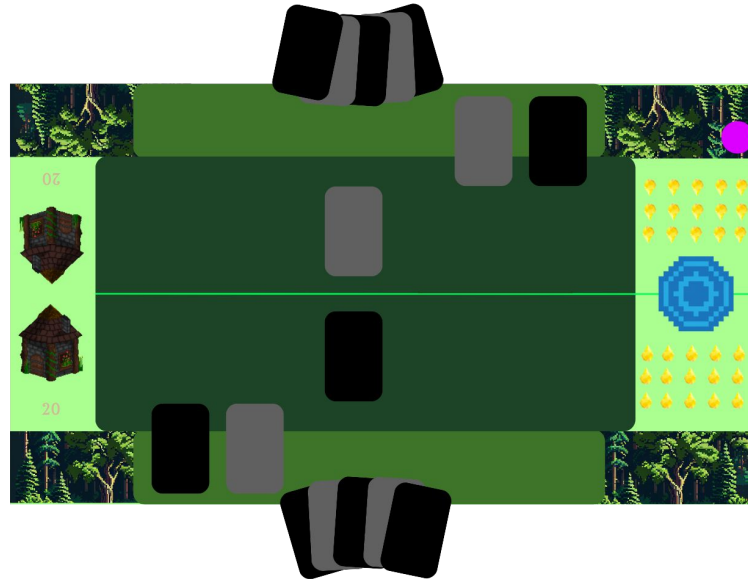
Sistema de puntuación y coste

Coste - Cada ronda se le otorgara cierta cantidad de puntos de invocación (ámbar) a los jugadores, existe la opción de saltar turno (no realizar ningún movimiento), hacer esto te permite ir acumulando puntos de invocación hasta llegar al máximo (20). Cada carta tiene un coste en función de qué tan poderosa es, mientras mayor ataque o defensa tenga su coste de invocación será mayor.

Puntuación - Se empieza por el ganador de la moneda y después turno por turno, gana aquella persona que deje sin puntos de vida la base enemiga.

Visual del layout

El juego contendrá un estilo visual e tipo pixel art, esto para facilitar el trabajo de diseño. Por otro lado animaciones y efectos, se buscará sacar de assets gratis.



Estadísticas recopilada por la base de datos

Se puede recopilar la cantidad de turnos, la cantidad de puntos de invocación gastados a lo largo de la partida, las cartas más utilizadas (por ejemplo si fueron más utilizadas de defensa o de ataque).