

Esqueleto General de Game Document Design

Equipo 3 - SODVI - 2025-2

BrijeCards

Descripción General:

Brijecards es un juego de peleas por turnos en donde el jugador tendrá que elegir un alebrije para luchar. Estos tienen 3 atributos principales: ataque físico, magia y vida. Para luchar, se utilizan cartas con distintos efectos, ya sean buffs, debuffs o curaciones. Gana el primero convierta el HP del rival a 0.



Bocetos iniciales de los alebrijes,

Historia del juego:

Los alebrijes, seres de luz y alegría nacidos de la virtud humana, han sido los guardianes del mundo terrenal durante siglos. Su propósito es noble: ayudar a las personas en tiempos de necesidad y guiarlas en su camino hacia el progreso. Sin embargo, la oscuridad también habita en el corazón de la humanidad, y de ella surgieron los alebrijes oscuros, criaturas que encarnan el odio y la maldad. A diferencia de sus contrapartes luminosas, estos seres solo buscan la destrucción y el caos...



Historia con tintes prehispánicos.

Genero del juego:

- Peleas por turnos
- Juego de cartas
- Realidad aumentada.

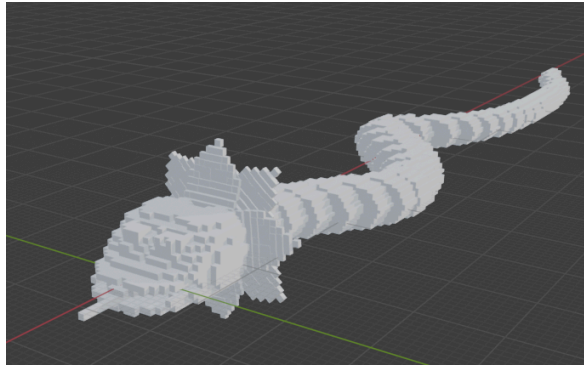


Referencias: guerra de cartas y invizimals..

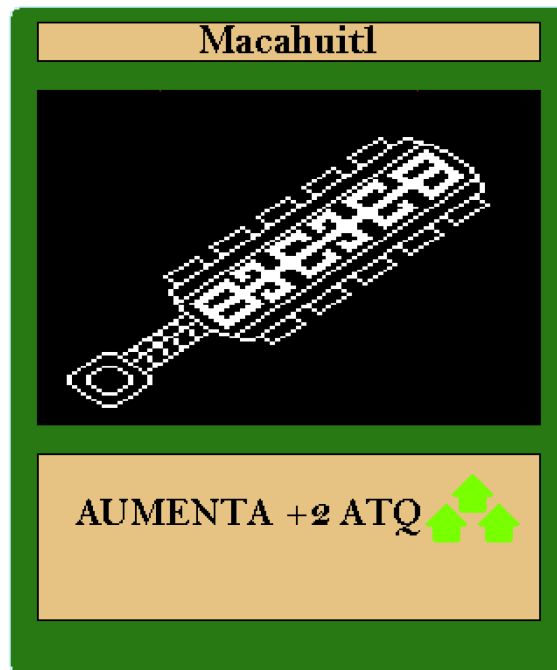
Estilo Artístico:

- “Voxel Art”

- Pixel art



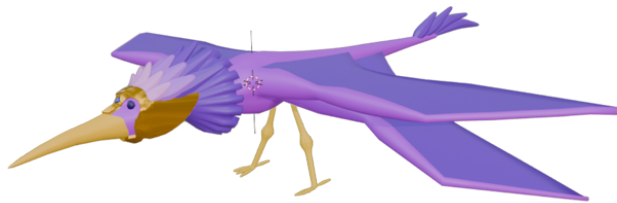
Primer boceto para los modelos 3D.



Carta utilizable dentro del juego.

Diseño de Personajes:

Shohuitzil: Un legendario guerrero que hace milenios heredó el poder del dragón, cuyo fuego ha alimentado tantos imperios como ha destruido. Su noble alma lo une a una causa en común: derrotar a [NOMBRE] y regresar la paz al mundo.



Ketzalpalli: Aprendiz de un dios olvidado. Portador del manto de la serpiente emplumada, que le confiere el poder del viento de la creación. Ha despertado de su largo sueño decidido a terminar con la oscuridad que acecha a sus tierras.



Ketlacolli: El más fuerte del antiguo clan bárbaro, encerrado y torturado por [NOMBRE] durante décadas. Ahora que se ha liberado, prometió vengarse de aquellos que lo atormentaron.



Diseño de enemigos: Variantes negativas de nuestros alebrijes.



Diseño preliminar de los alebrijes negativos.

Mecánicas de juego principales:

- ¿REALIDAD AUMENTADA?

Para la parte de la realidad aumentada vamos a implementar una carta maestra que sea nuestra “arena”. El jugador con su cámara podrá escanear esta tarjeta para que se despliegue el campo de batalla junto con los personajes. En el lugar que quiera y solo necesita el patrón que identifique la herramienta de Unity.

- ¿Cómo se juega el juego?

Cuando entras a combate, cada persona va a tener un mazo de cartas aleatorio, solo podrás usar 3 cartas al mismo tiempo; estas cartas son buffos o debuffs, que podrás aplicarte a ti y a tu enemigo respectivamente.

El combate por turnos es bastante simple, cada personaje tiene sus atributos únicos: ataque físico, ataque mágico y defensa. Al momento de pelear el jugador va a decidir si usar una carta del mazo o golpear. En caso de golpear, la vida del contrincante bajará dependiendo del ataque físico o mágico que tenga el jugador.

- ¿Cómo se gana el juego?

El juego acaba cuando el atributo “vida” del enemigo llega a 0.

- ¿Cómo se pierde?

Cuando el jugador se queda sin puntos de vida.

- ¿Cuántas vidas tengo?

Una oportunidad por combate.

- ¿Pierdo de forma definitiva o revivo?

Forma definitiva.

- ¿Tengo que recolectar algo?

No.

- ¿Puedo conseguir algo?

Cartas (en una futura actualización).

- ¿Tengo límite de tiempo?

Por el momento no.