

# DISEÑO DE MECÁNICAS

“MASTER OF MAGIC”



# DISEÑOS DE MECÁNICA

- ❖ *Nuestro mago estará ubicado en un castillo que debemos defender de los demonios enemigos, ya que los enemigos intentarán destruir el castillo causándole X daño, y cuando nuestro castillo reciba X daño predeterminado, este se destruirá y causara el Game Over.*

## INTERFACE

### ❖ Menú Principal:

- Campaña.
- Opciones:
  - *Sonido.*
  - *Autoguardado.*
  - *Guardar.*
  - *Cargar.*
- Logros.
- Ayuda.
- Ir al menú Principal.

### ❖ Menú de Pausa:

- Pausa.
- Guardar.
- Ir al menú Principal.

## RAZAS

- ❖ Fuego.
- ❖ Agua.
- ❖ Tierra.
- ❖ Aire.
- ❖ Hielo.
- ❖ Eléctrico.

## ESCENARIO

### ❖ Castillo.

## NPC'S

### ❖ Mago:

#### ➤ *Sistema de Ejecución de hechizos Touch.*

##### ● **Hechizos:**

- **Hechizo de Fuego.**
  - ¡Quema!, Llamas de Fuego.
    - **Efecto del Enemigo: Quemado**
- **Hechizo de Agua.**
  - ¡Ola Gigante!
    - **Efecto del Enemigo: Retroceso.**
- **Hechizo de la Tierra.**
  - ¡Pon los pies en la tierra!
    - **Efecto del Enemigo: Inmovilizado**
- **Hechizo de Aire.**
  - ¡Súper Tornado!
    - **Efecto del Enemigo: KnockBack**
- **Hechizo de Hielo.**
  - ¡Congélate!, Escarchas.
    - **Efecto del Enemigo: Ralentizado.**
- **Hechizo de Eléctrico.**
  - ¡Relámpagos Furiosos!
    - **Efecto del Enemigo: Aturdido.**

### ❖ Enemigos:

#### ➤ **Razas de Enemigos:**

- **Demonio Neutral.**
- **Golem de Fuego.**
- **Demonio de Agua.**
- **Golem de Tierra.**
- **Demonio de Aire.**
- **Golem de Hielo.**
- **Demonio Eléctrico.**

## INTERFACE

- ❖ **Menú Principal:** Al iniciar el juego saldrá un Menú principal que consta de 4 Opciones que podrá escoger el jugador con el sistema Touch , éstas son:
  - **Campaña:** *en esta opción podremos acceder al modo campaña donde podremos comenzar a jugar.*
  - **Opciones:** *en Esta Opción podremos Configurar cosas del juego tales como:*
    - **Sonido:** *Acá podremos Encender o Apagar el Sonido del Juego.*
    - **Autoguardado:** *Acá podremos activar o desactivar el autoguardado para no perder datos.*
    - **Guardar:** *Si/No. (Acá podremos guardar el progreso que hayamos hecho)*
    - **Cargar:** *Si/No. (Acá podremos cargar el último progreso que hayamos hecho)*
    - **Ir al Menú Principal:** *Regresa al menú principal del juego.*
  - **Logros:** *Acá desbloqueamos emblemas, donde se realiza un tipo de misión para cada logro.*
    1. **¡Pirómano!:** *Utiliza el Hechizo de fuego 100 veces.*
    2. **¡Alguien Traiga un Salvavidas!:** *Utiliza el Hechizo de Agua 100 veces.*
    3. **¡¿Creo que me entro Tierra a los Zapatos?!:** *Utiliza el Hechizo de Tierra 100 veces.*
    4. **¡¿Qué es eso que va Volando?!:** *Utiliza el Hechizo de Aire 100 Veces.*
    5. **¿Es mi idea o hace frio acá?:** *Utiliza el Hechizo de Hielo 100 Veces.*
    6. **¡Jajaja tienes los pelos de punta, Oh! espera yo igual:** *Utiliza el Hechizo Eléctrico 100 Veces.*
  - **Ayuda:** *Una Pequeña Guía donde podremos aprender Fácilmente cómo jugar el juego.*
  - **Salir del Juego:** *Acá tendremos la opción para salir de la Aplicación.*
- ❖ **Menú de Pausa:** Este Menú Aparecerá cuando estemos ya jugando en modo campaña apretando el botón de retroceso del dispositivo móvil.
  - **Pausa:** *Acá podremos pausar el juego si el jugador necesita interrumpir el juego para realizar otra cosa o acceder a las otras opciones.*
  - **Guardar:** *Acá podremos guardar el progreso.*
  - **Ir al Menú Principal:** *Regresa al menú principal del juego.*

## RAZAS

Esta sección es importante ya que aquí se define La mayoría de los valores del juego y la interacción entre las razas, Acá podremos definir las razas como:



Fuego.



Agua.



Tierra.



Aire.



Hielo.



Eléctrico.

La Tabla de Valores e Interacción entre ellas es la siguiente:

Vertical: <b>Razas de Hechizos</b>		Horizontal: <b>Razas de Enemigos</b>					
	Normal	Fuego	Agua	Tierra	Aire	Hielo	Electrico
Fuego	—	V	V	—	—	^	—
Agua	—	^	V	^	—	—	—
Tierra	—	^	V	—	V	—	^
Aire	—	—	^	V	V	—	—
Hielo	—	V	^	—	—	V	—
Electricidad	—	—	^	V	^	—	V

**Leyenda :** V Es Debil contra... (-x1 de Daño)  
^ Es Fuerte contra...(x2 de Daño)  
— Neutral (x1 deDaño)

En la Tabla muestra la interacción entre los distintos tipos de razas de hechizos y Razas Enemigas.

## ESCENARIO

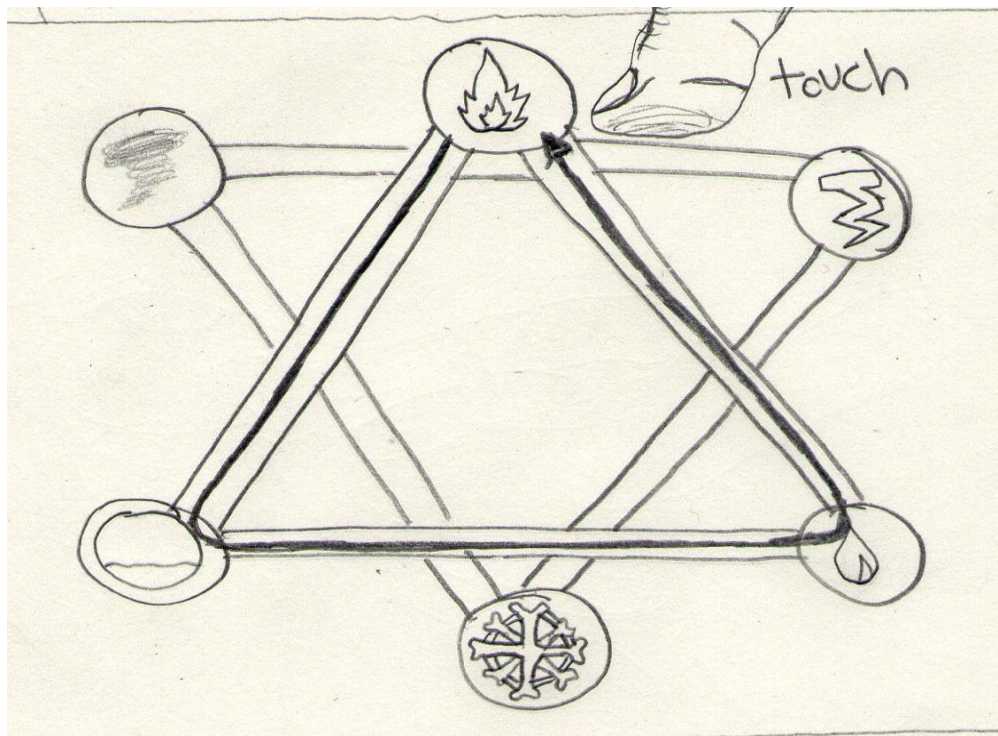
*Este es un solo 1 punto, pero es uno de los más importantes en el juego, El Castillo el que hay que proteger a toda costa.*

Objeto	Raza	Destructible	DEF	Vida	Función	Acción	Trayectoria
Castillo	Neutral	Sí	0	50	Aguantar Los Ataques de Los Enemigos	Al llegar su vida a 0 Este se destruiira y sera GAME OVER	Inmóvil

El castillo es el único objeto en el escenario que interactúa con los enemigos, y puede ser destruido únicamente por los enemigos.

## EJECUCIÓN DE HECHIZOS

Este es un sistema Touch, El cual para lanzar un hechizo debemos tocar los distintos puntos y formar un triángulo y según el hechizo que queramos lanzar formaremos tal posición del triángulo, al presionar el primer punto de hechizo los otros iconos desaparecerán para dejar atrás malentendidos que se podrían creer al seleccionar fuego y luego pasar por un icono de agua daría la sensación que estuviéramos combinando elementos otro punto es que al dibujar el triángulo si se sale del camino hecho el hechizo se cancelara.



## HECHIZOS

Después de utilizar el sistema de ejecución de hechizos.

Los Hechizos Serán nuestro recurso para detener las hordas enemigas y así defender nuestro castillo, tenemos un solo hechizo por tipo de raza y estas son:

- ❖ **Hechizo de Fuego:** Este Causara daño en Área de Tipo Fuego, Dónde dejaremos al enemigo con una condición de Quemado.
  - **Nombre de hechizo:** ¡Quema!, Llamas de Fuego.
  - **Efecto del Enemigo:** **Quemado**, Causará daño por segundo al enemigo dañado por un hechizo de fuego
- ❖ **Hechizo de Agua:** Este Causara daño en área de Tipo Agua, Dónde haremos retroceder al enemigo.
  - **Nombre de Hechizo:** ¡Ola Gigante!
  - **Efecto del Enemigo:** **Retroceso**, Él enemigo es afectado por Una Ola Gigante el cual lo hará Retroceder.
- ❖ **Hechizo de Tierra:** Este causará Daño de Tipo Tierra de forma Multitarget, El cual Los dejará inmóvil.
  - **Nombre de Hechizo:** ¡Pon los pies en la tierra!
  - **Efecto del Enemigo:** **Inmovilizado**, La Tierra cubre los pies del enemigo y no lo deja moverse.
- ❖ **Hechizo de Aire:** Esté Causara daño en área de tipo Aire y al impactar contra los enemigos los mandara por los aires.
  - **Nombre de Hechizo:** ¡Súper Tornado!
  - **Efecto del Enemigo:** **KnockBack**, El enemigo sale volando por los aires cuando choca con un tornado.
- ❖ **Hechizo de Hielo:** Esté Causará Daño en área de tipo Hielo y al hacer daño al enemigo los dejará escarchados y los ralentizará.
  - **Nombre de Hechizo:** ¡Congélate!, Escarchas.
  - **Efecto del Enemigo:** **Ralentizado**, El enemigo que fue escarchado le será más difícil moverse el cual le reducirá la velocidad de movimiento
- ❖ **Hechizo de Eléctrico:** Esté Causara daño de Tipo Eléctrico de forma Multitarget, el cual al impactar los Aturdió.
  - **Nombre de Hechizo:** ¡Relámpagos Furiosos!
  - **Efecto del Enemigo:** **Aturdido**, Él enemigo al ser golpeado por un fuerte rayo quedará Aturdido.

Hechizos	Raza	Daño	Rango de Ataque	Trayectoria	Velocidad	Duración	Efecto Secundario	Duracion o Distancia de Efecto
¡Quemalos!, Llamas de Fuego	Fuego	3	500	Izquierda a Derecha	800	2 seg	Quemado	2 seg.
¡Ola Gigante!	Agua	2	500	Izquierda a Derecha	800	2 seg	Retroceso	3 Pies
¡Pon Los pies en la Tierra!	Tierra	2	500	De Abajo hacia Arriba	800	1.5 seg	Inmovilizado	1 seg.
¡Super Tornado!	Aire	2	500	Izquierda a Derecha	800	2 seg	KnockBack	4 Pies
¡Congelate!, Escarchas.	Hielo	2	500	Izquierda a Derecha	800	2 seg	Realentización	2 seg.
¡Relámpagos Furiosos!	Electrico	2	500	De Arriba Hacia Abajo	800	1.5 seg	Aturdimiento	1 seg.

## ENEMIGOS

Los Enemigos serán los que intentan destruir nuestro castillo

### ❖ Razas de Enemigos:

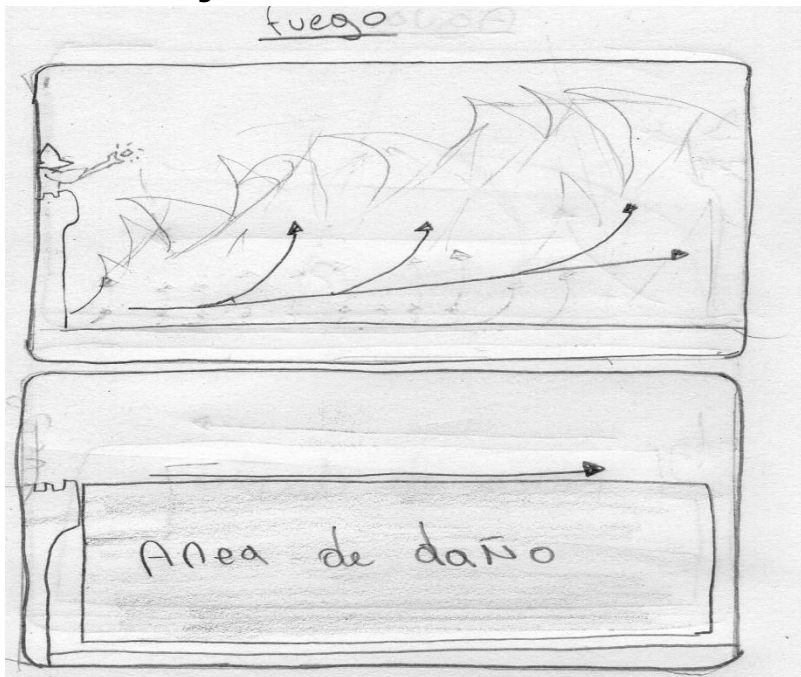
- **Demonio Neutral:** Este será el enemigo común y corriente y será el que más spawna en el juego, Velocidad media velocidad de ataque media y puntos de vida media.
- **Golem de Fuego:** El Golem de Magma de Tipo Fuego, será Lento Atacará Lento, pero pegará Fuerte con un valor de vida alto.
- **Demonio de Agua:** Demonio de Tipo Agua que será Rápido ya que se podrá deslizar con el Agua atacará rápido y tendrá menos vida.
- **Golem de Tierra.** El Golem de Magma de Tipo Agua, será Lento Atacará Lento, pero pegará Fuerte con un valor de vida alto.
- **Demonio de Aire.** Demonio de Tipo Aire y será Volador, será Rápido, ataca rápido y tendrá menos vida.
- **Golem de Hielo.** El Golem de Magma de Tipo Hielo, será Lento Atacará Lento, pero pegará Fuerte con un valor de vida alto.
- **Demonio Eléctrico.** Demonio de Tipo Eléctrico que será Rápido, ataca rápido y tendrá menos vida.

### ❖ Tabla de Valores de Los Enemigos:

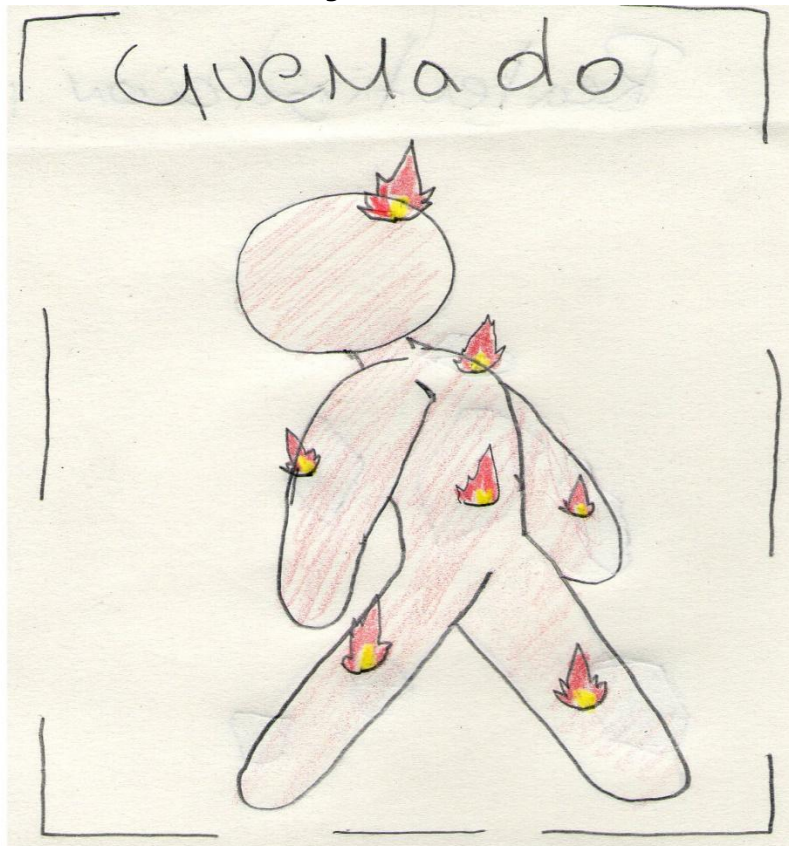
Enemigos	Raza	ATK	Vida	Mov.Spd	Rango de ATK	ATK.SPD	Trayectoria	Tipo
Demonio Neutral	Neutral	1	7	80	Melee	1,2	Derecha a Izquierda	Terrestre
Golem de Fuego	Fuego	3	10	70	Melee	1,5	Derecha a Izquierda	Terrestre
Demonio de Agua	Agua	2	5	100	Melee	1	Derecha a Izquierda	Terrestre
Golem de Tierra	Tierra	3	10	70	Melee	1,5	Derecha a Izquierda	Terrestre
Demonio de Aire	Aire	1	6	100	Melee	1	Derecha a Izquierda	Aéreo
Golem de Hielo	Hielo	3	10	70	Melee	1,5	Derecha a Izquierda	Terrestre
Demonio Eléctrico	Eléctrico	2	5	100	Melee	1	Derecha a Izquierda	Terrestre



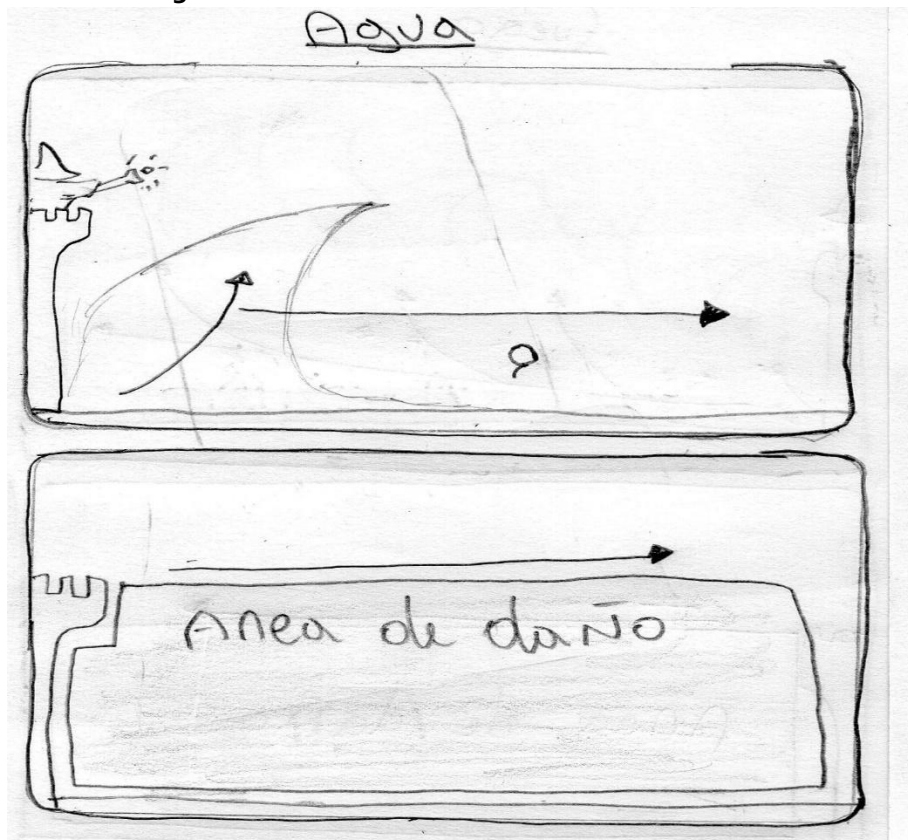
❖ Hechizo de Fuego.



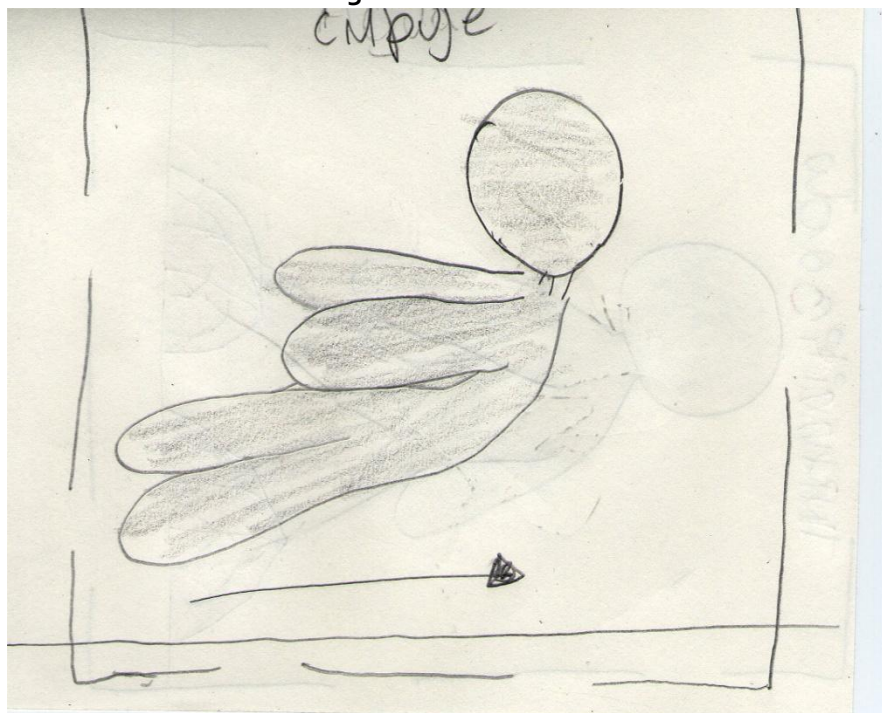
❖ Efecto de Quemado Enemigo.



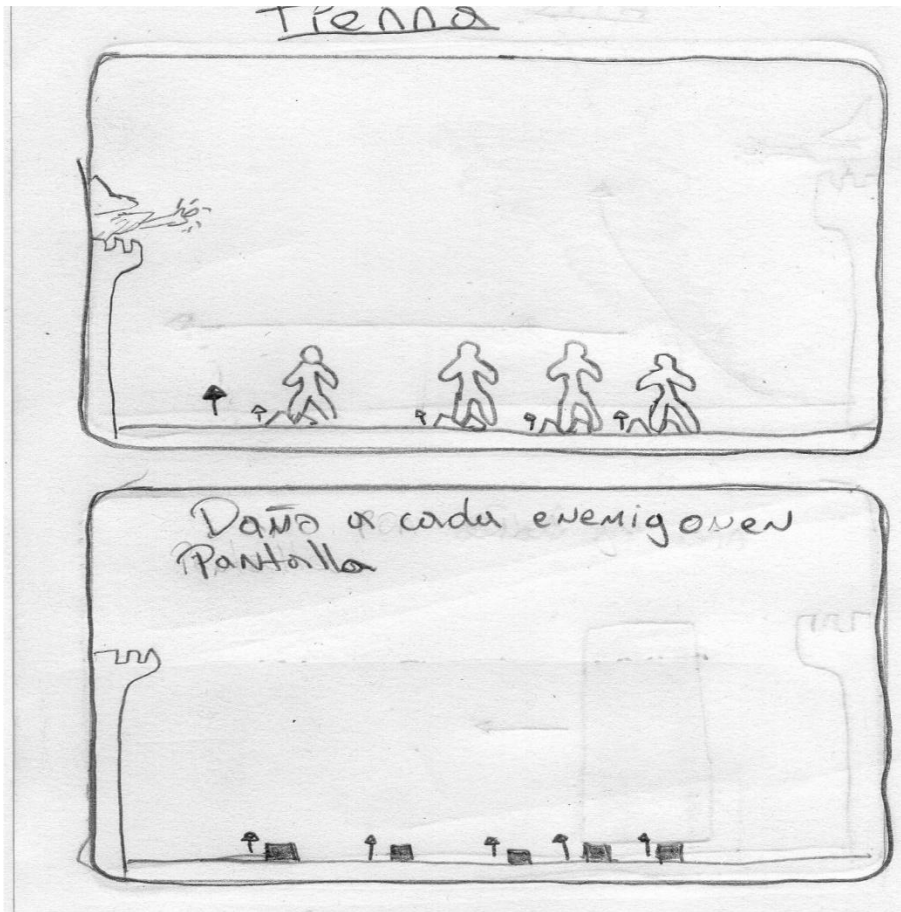
❖ Hechizo de Agua.



❖ Efecto de Retroceso Enemigo.

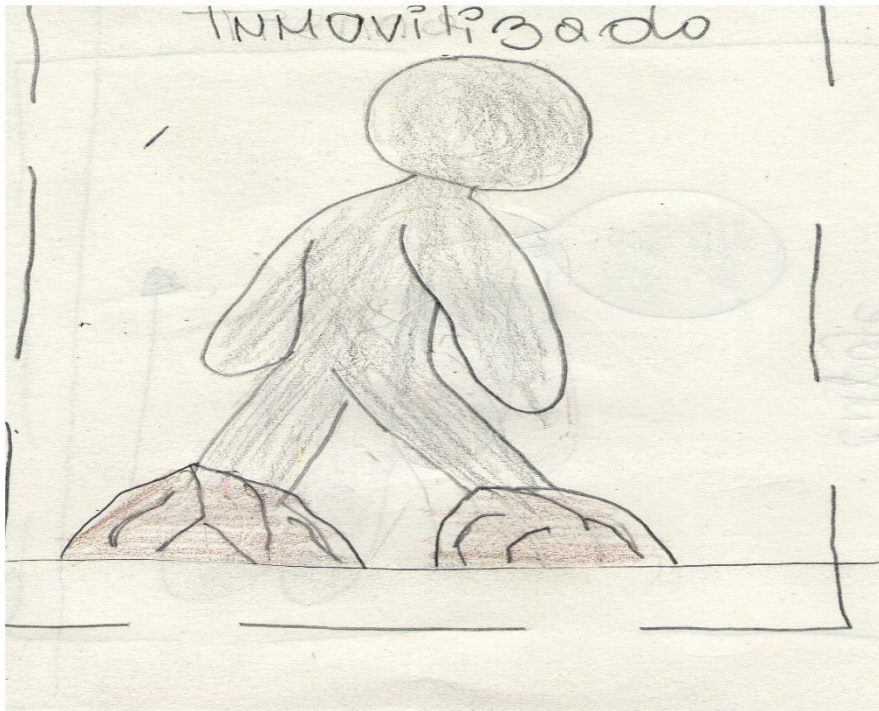


❖ Hechizo de la Tierra.

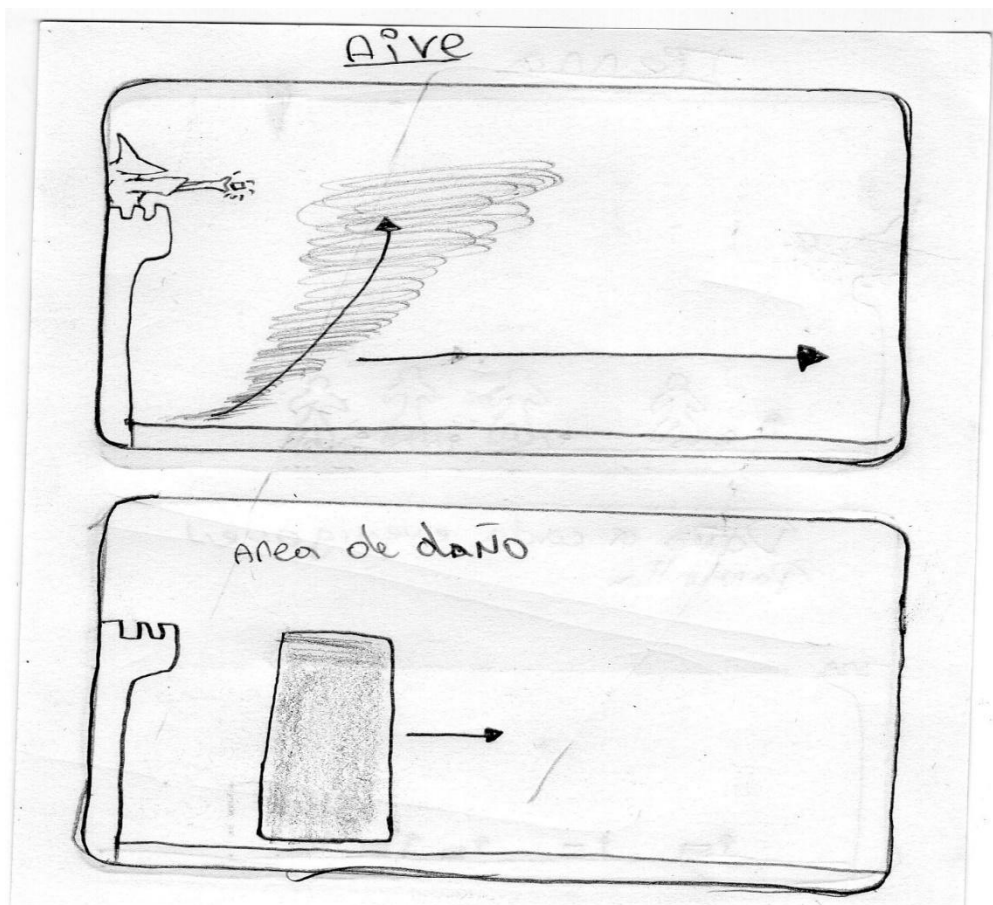


❖ Efecto de Inmovilizado Enemigo.





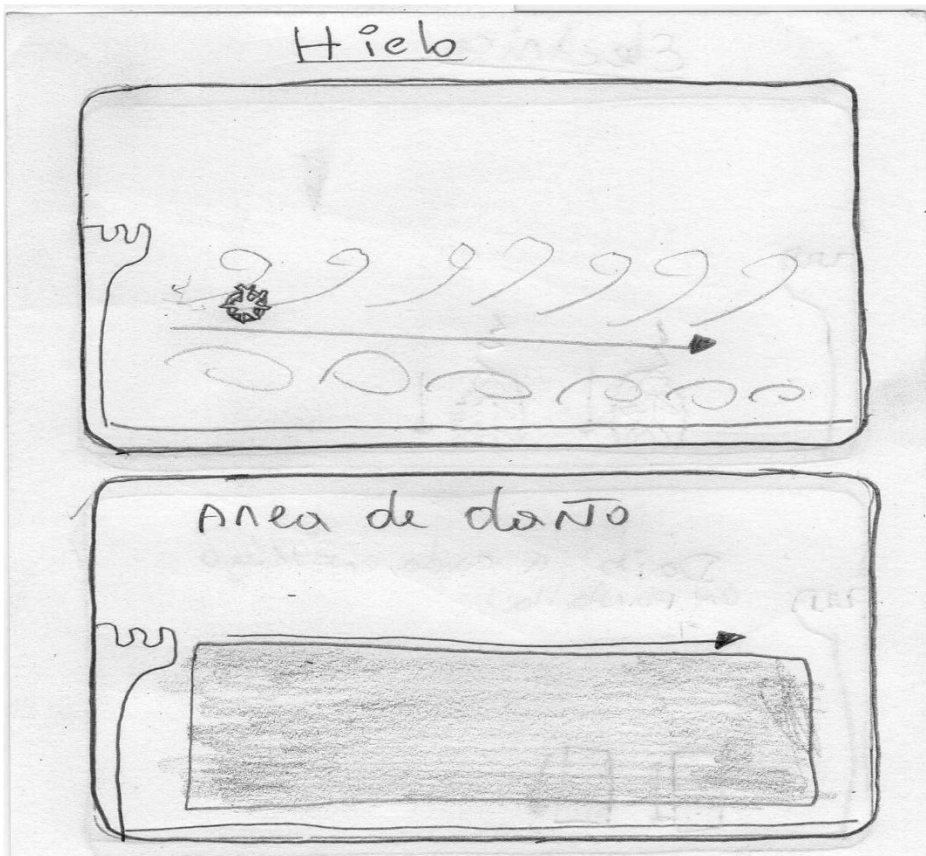
❖ Hechizo de Aire.



❖ Efecto KnockBack Enemigo:



❖ Hechizo de Hielo.

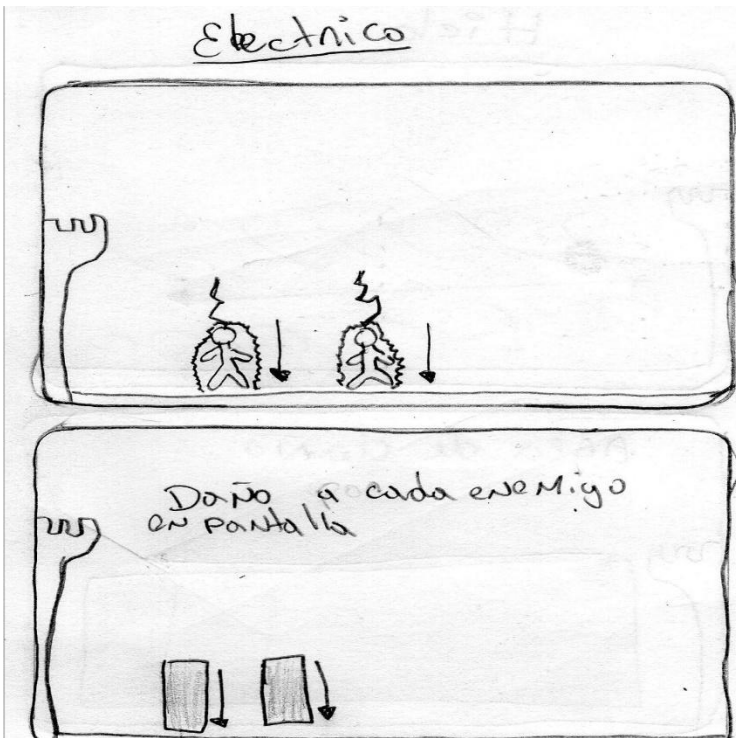




❖ Efecto de ralentización Enemigo.



❖ Hechizo de Electricidad.



❖ Efecto de Aturdido Enemigo.

Atundido

