

Bullfight

Documento de diseño

Programación de Videojuegos en Lenguajes Interpretados

Universidad Complutense de Madrid

2024/25

Contenidos

Resumen.....	3
Historia.....	4
Personajes jugadores.....	4
Toro inicial - Tomás (default).....	4
Toro desbloqueable 1 - Tristán.....	4
Toro desbloqueable 2 - Tony.....	4
Toro desbloqueable 3 - Tito.....	4
Narrador - Pargo, el loro pirata.....	4
El capitán.....	4
El burgués.....	4
El alcalde.....	4
El torero.....	5
Ambientación.....	5
Narrativa.....	5
Gameplay.....	6
Bucle principal.....	6
Mecánicas.....	6
Personajes jugadores.....	6
Turnos.....	6
Prioridad.....	6
Cartas.....	7
Efectos de cartas.....	7
Mazo.....	7
Mano.....	7
Acciones instantáneas.....	8
Acciones de preparación.....	8
Deckover (Agotamiento del mazo).....	8
Deckbuilding (Construcción de mazo).....	8
Enemigos.....	8
Obstáculos.....	9
Vida.....	9
Progresión de niveles.....	9
Puntuación.....	9
Recompensas.....	9
Victoria.....	9
Derrota.....	10

Dinámicas.....	10
Enemigos.....	11
Enemigos comunes.....	11
Jefes.....	11
Pantalla.....	11
Prejuego.....	11
Juego.....	12
HUD.....	12
Diseño de niveles.....	13
Progresión.....	13
Tipos de niveles.....	13
Eliminación.....	13
Boss.....	13
Estética.....	14
Apartado Artístico.....	14
Img: Celeste.....	14
Escenarios.....	14
Música.....	14
Glosario.....	15

Resumen

Bullfight es un juego de cartas y estrategia por turnos de un jugador donde encarnas a un grupo de toros que luchan en contra del sistema de la tauromaquia.

Prepara tu mazo de movimientos para superar los combates y obtén nuevos movimientos que te ayudarán en tu lucha.

Deberás gestionar tus movimientos de una forma eficiente para hacer frente a los enemigos y abrirte paso por el país de España para derrocar a la crueldad hecha espectáculo.

Historia

Personajes jugadores

Lista de personajes, por cada uno indicar la posición del personaje en el juego y una descripción básica.

Toro inicial - Toni (default)

Primer personaje jugable. Estadísticas base, el resto de estadísticas se definen en base a las de este personaje.

Toro de lidia negro.

Cartas propias:

- Gruñido:
Aumenta la prioridad en 5 de los enemigos alrededor en un cuadrado de 2 de distancia.
- Rebelión:
Reduce su coste de prioridad en 5.

Este toro recuerda físicamente a cierto profesor de PVLI

Toro desbloqueable 1 -

Tristán

Desbloqueable si se rompe una caja destacada que se encuentra en el segundo nivel del área 1 (navío).

x1.5 Daño. Vida x0.75

- Rabia:
Aumenta x2 el daño y el coste de prioridad de su siguiente carta
- Embestida desbocada:
Realiza una carga en línea recta que hace un daño alto al primer enemigo que se encuentre, este ataque empuja al enemigo en línea recta.

Toro desbloqueable 2 -

Tomás

Desbloqueable al conseguir activar el mecanismo en el primer nivel del área 2 (puerto).

Inmunidad a efectos negativos (ralentización, debilidad, etc). x0.75 daño

- Burla (to do)
- Contraataque (to do)

Toro desbloqueable 3 - Tito

Desbloqueable en el área 3 (pueblo) si se consigue resolver el nivel 1 eliminar a ningún enemigo (hay que dejarles fuera de combate).

Ninguno de sus ataques puede eliminar a un enemigo.

- Pacifismo (to do)
- Regeneración (to do)

Narrador - Pargo, el loro pirata

Personaje que actúa como narrador y tutorial. Aparecerá al principio de cada nivel para dar información mediante bocadillos de texto.

El capitán

Boss zona 1, temática pirata/marinero

El burgués

Boss zona 2, temática opulencia, pijo

El alcalde

Boss zona 3, temática pueblerino

El torero

Boss final, temática torero (matador)

Ambientación

El juego se ambienta durante el siglo XIX, durante el reinado de José Bonaparte durante la Guerra de Independencia Española, ya que por aquella época se recuperó la práctica de la tauromaquia que había sido

ilegalizada años atrás. Se recorren diversos escenarios en los niveles:

- **Un navío español**, en el que se transportan toros para torearlos.
- **Un puerto**, lleno de soldados franceses que controlan la mercancía.
- **Un pueblo español**, donde los aldeanos quieren dar caza al toro.
- **La plaza de toros**, en la que una muchedumbre contempla al toro siendo toreado por el torero.

Narrativa

Un toro despierta asustado en un navío español, encerrado camino a formar parte del cruel espectáculo de la tauromaquia.

Allí se encuentra a Pargo, un loro que le anima a escapar de su aciago destino.

El toro avanza por las distintas partes del barco, enfrentándose a la tripulación hasta llegar a la cubierta, donde tendrá que enfrentarse a El Capitán.

Una vez derrotado, el navío atraca en un puerto francés donde el dueño del puerto conocido como El Burgués y sus matones a sueldo tratan de capturar al toro para venderlo. El toro de nuevo tiene que abrirse paso por el puerto y las calles hasta derrotar a El Burgués y así escapar de la ciudad.

Tras escapar de la ciudad el toro es capturado en la campiña donde pueblerinos empiezan a humillarle e intentan cazarlo. De nuevo deberá derrotar a los pueblerinos y a su cabecilla, El alcalde.

Tras derrotar al alcalde llegan un grupo de nobles y guardias que dado su gran número capturan al toro y lo llevan a una plaza de toros.

En la plaza deberá hacer todo lo posible para derrotar al torero y finalmente ser libre.

Gameplay

Bucle principal

El bucle principal del juego sigue la siguiente estructura:

- El jugador crea un mazo de cartas.
- Elige un nivel.
- Juega a un nivel objetivando derrotar a los enemigos usando sus cartas en el mazo para comandar acciones de sus personajes y obtener buena puntuación.
- Gana cartas al final y hace cambios en el mazo para jugar al próximo hasta vencerlos todos.

Ese bucle, o sea, estar siempre mejorando su mazo y buscando mayores puntuaciones para esto al ganar cartas, es un ciclo con el fin de enredar al jugador.

En un nivel (algunos términos están definidos en el apartado Mecánicas), la estructura es:

- Empieza con un orden de **prioridad** aleatoria de personajes jugables y a continuación los NPCs.
- Cada personaje jugable tiene su **turno** en el que se juegan cartas de la mano, preparadas o se pasa el turno.

- Las acciones son confirmadas y luego la **entidad** realiza la acción.
- Al final del turno se añade el **coste** de las **acciones** a la entidad.
- En los combates, cada entidad pierde vida correspondiente al daño que le fue infligido.
- Los personajes jugables ganan si quitan la vida de todos los enemigos.
- Los personajes jugables pierden si todos pierden la vida.

Mecánicas

Personajes jugadores

Se podrán tener hasta un máximo de 3 personajes en juego, cada uno con su propia vida. Los personajes se irán desbloqueando a medida que pases de una zona a otra. Cada uno tiene cartas propias que pueden ser usadas solamente por él.

Turnos

Cada entidad, personajes jugables o NPCs, tiene su turno que es cuando ejecuta una acción.

Prioridad

Las acciones que realiza cada entidad (personajes jugables y NPCs) tiene

añadido un coste que va a determinar su prioridad. Esta prioridad dictamina el orden de los turnos de las entidades en la siguiente ronda. El personaje con menos coste tiene mayor prioridad sobre los otros.

Ejemplo: hay 3 personajes jugables y un NPC. En la primera ronda (conjunto de turnos de todas las entidades), cada entidad realiza, o no, una acción con su coste correspondiente. Suponemos la siguiente situación:

- Personaje 1: realiza una acción de coste 4
- Personaje 2: coste 2
- Personaje 3: coste 8
- NPC: coste 5.

La próxima ronda, la prioridad será determinada por estos costes. La que tiene menor coste, en el ejemplo P2 con 2, empieza la ronda. Le seguirán, por este orden, P1, NPC Y P3.

En la práctica, la matemática que se aplica es: se restan 2 de todos los costes acumulados de cada, pues es el menor. Nos quedamos, entonces, con P1 con 2 de coste acumulado, P2 con 0, P3 con 6 y el NPC con 3. El orden, pues, es definido: $P2 < P1 < NPC < P3$. Este proceso se repite al final de la próxima ronda, para determinar otra vez el orden de prioridad.

Cartas

Por cada personaje (turno) se pueden usar hasta un máximo de 2 cartas;

también puede no hacerse nada y pasar el turno.

Cada carta tiene un efecto y un coste. Las cartas usadas son quitadas de la mano.

Efectos de cartas

Los ataques quitan la vida de los enemigos. Algunos pueden desplazar al personaje jugable en el proceso.

Existen cartas de ataque cuerpo a cuerpo (ataque a la entidad de una casilla adyacente) y a distancia. Estas cartas pueden contener efectos secundarios.

Algunas cartas tienen efectos primarios que aturden enemigos, rompen cajas, infligen hemorragia.

Las cartas de desplazamiento mueven al personaje un número de casillas.

Las cartas de aturdimiento/ralentización lo que hacen realmente es incrementar la puntuación de prioridad.

Mazo

30 cartas. Empiezas con un mazo base.

A medida que superas niveles vas obteniendo cartas nuevas. Entre nivel y nivel se puede modificar el mazo.

Cada personaje jugable tiene además 2 cartas propias que son características del mismo (2 de cada, en total 4). Se añaden a las cartas disponibles en el momento en el que obtienes al

personaje. Una vez se acaba el mazo este se repone.

Mano

El jugador tiene una **mano compartida** entre los personajes jugables. El máximo de cartas en mano es de 1 carta por personaje + 2. Al principio de la ronda el jugador roba tantas cartas como quiera hasta llegar al máximo de cartas en mano.

Acciones instantáneas

Los niveles están espacialmente distribuidos en una matriz de dos dimensiones y los movimientos se hacen por casillas, tanto en línea como en diagonal.

Hay 3 tipos de acciones:

- Ataques: infligen daño de alguna forma
- Efectos: añaden o quitan estados a las entidades en juego
- Desplazamiento: mueven a los personajes

Acciones de preparación

En tu turno, puedes elegir dejar “preparada” una carta. Esto es, se consume su coste, pero en lugar de jugarla, te la guardas para turnos posteriores.

Una carta preparada puede jugarse en cualquier momento de tu turno y sin pagar su coste.

Se pueden preparar hasta un máximo de 2 cartas. Si los dos slots de

preparación están ocupados, puedes seguir preparándote cartas, siempre y cuando descartes una de las ya preparadas. La carta descartada no se puede jugar, se pierde.

Cartas especiales se pueden preparar consumiendo mitad de su coste en el momento de la preparación y mitad del coste en el momento de utilizarlas.

Deckover (Agotamiento del mazo)

No habiendo más cartas en el mazo, todas las cartas usadas son barajadas y el mazo es renovado.

Cuando esto ocurre, se suma un coste a todos los personajes jugables como penalización. Ese proceso añade más penalización a cada repetición.

Adicionalmente, hay reducción de puntaje final del nivel.

Deckbuilding (Construcción de mazo)

La mecánica de deckbuilding consiste en ajustar el mazo antes de un nivel. De las 30 cartas obligatorias del mazo, se puede cambiar lo que quiera respetando:

- Máximo de 4 copias por carta.
- Máximo de 4 cartas específicas de cada personaje.
- Mazo de 30 cartas.

Para eso, se usa el pool de cartas reserva, que son todas las cartas disponibles para el jugador: las cartas

del mazo recibido empezando el juego y las cartas obtenidas al pasar niveles.

Enemigos

Ver apartado Enemigos.

Obstáculos

Los obstáculos son casillas especiales que interfieren con el movimiento de las entidades. Por ejemplo, hay obstáculos por que no se pueden atravesar, u obstáculos como trampas que pueden hacer daño si alguien se pone encima (por ejemplo, pinchos, en los cuales si empujas a los enemigos hacia ellos puedes provocarles daño).

Los obstáculos destructibles no tienen puntos de vida, tienen números de golpes para ser destruidos.

Otros obstáculos dan acceso a determinados objetivos del nivel (Ej. Palanca que activa un AOE)

Vida

Cada entidad dispone de una cantidad numérica de vida (por ejemplo, 100 puntos de vida) que se quita por ataques, daño por obstáculos.

A nivel de balance se determinará la vida de enemigos, bosses y otros personajes jugables en base a la vida del personaje jugable inicial.

Rangos de vida zona 1:

- Enemigos básicos < referencia
- Enemigos avanzados < referencia * 1.5
- Bosses > referencia

Progresión de niveles

El progreso del juego está temáticamente dividido por zonas, por cada zona habrá 3 niveles, siendo el último una pelea de jefe de zona. Se plantean 4 zonas, por orden de progresión: barco - puerto - campo - plaza de toros.

Puntuación

En base a lo “bien” que el jugador haya jugado el nivel, se asigna una puntuación interna que se traducirá al jugador en una puntuación de la S, A, ..., a la D. Esta puntuación determinará las cartas que el jugador puede obtener tras finalizar un nivel y se calcula en base a estos criterios:

- Tiempo total de juego.
- Coste total acumulado entre todos los personajes jugadores.
- Mazos usados.
- Vida total final (si ningún jugador pierde vida ese criterio es máximo).

Recompensas

Las recompensas son:

- Puntuación S: recibe 3 cartas al final del nivel con probabilidad 5%p de carta S, 20%p A, 30%p B, 30%p C, resto D
- Puntuación A: recibe 3 cartas, 2,5%p S, 10%p A, 15%p B, 30%p C, resto D
- Puntuación B: recibe 2 cartas, 1%p S, 5%p A, 5%p B, 10%p C, resto D
- Puntuación C: recibe 1 carta, 3%p A, 10%p B, 20%p C, resto D
- Puntuación D: recibe 1 carta, 1%p S, 2,5%p A, 5%p B, 10%p C, resto D

Victoria

La victoria se consigue al **derrotar** a todos los enemigos en el tablero. Al ocurrir, se dirige al jugador al siguiente nivel.

Para derrotar a los enemigos puede reducirse su vida a 0 o utilizar mecánicas que inhabiliten a los enemigos (encerrar, aturdir, etc).

En caso de peleas contra jefes se debe eliminar al jefe para ganar el nivel.

Derrota

Los **aliados** se derrotan cuando sus vidas llegan a 0. El jugador pierde el nivel cuando no queda ningún

personaje jugable vivo. Cuando esto ocurre, se dará al jugador la posibilidad de reiniciar el nivel.

Dinámicas

Obtener éxito en un nivel significa jugar estratégicamente. Esto empieza antes del inicio del nivel al construir un mazo y elegir sus personajes de manera que haya sinergia entre todos estos elementos:

- Un nivel que tenga más trampas exige un mazo que uno se puede aprovechar de eso, o sea, cartas que empujen a los enemigos pueden ser una buena estrategia.
- Si el nivel tiene muchos enemigos, pero débiles, usar cartas de menos coste y menos daño puede ser más eficiente y resultar más puntos al final.
- Si, por otro lado, hay pocos enemigos más fuertes y con más vida, el enfoque puede ser usar cartas que infligen más daño y con más coste y combinar con otras que aturden.
- Los personajes, con sus habilidades distintas, son modificadores de los efectos de las cartas. Por ejemplo, un toro que tiene habilidad de empujar lo puede hacer con menos coste, o sea, las cartas de empujar son más baratas para este toro. Luego, llevar este toro a los

niveles con trampas es preferible.

Para conseguir derrotar a los enemigos y obtener mayor puntuación es necesario ser efectivo y eficiente en el uso de los recursos:

- Usar las cartas que combinan con las habilidades de los toros y obtener menos coste objetivando más puntos.
- Hacer un mazo con cartas y número de copias de cada de acuerdo con el reto para tener los recursos correctos siempre a mano.

Usar las cartas correctas en los momentos correctos:

- Usar cartas de empujar con un enemigo delante de una trampa.
- Usar aturdimiento cuando se puede infligir daño enseguida, por ejemplo habiendo preparadas cartas previamente para poder usar las dos en un mismo turno.

Coordinar los personajes jugables:

- Puede que a veces sea interesante sacrificar un personaje como cebo para poder atacar con los otros mientras el boss está ocupado con él.
- Aturdir con un personaje para poder atacar con otro.

Utilizar los recursos disponibles (cartas, vidas) y sus habilidades es

clave para poder derrotar a los enemigos y terminar lo más rápido posible.

Mayor puntuación también significa mayor probabilidad de ganar mejores cartas al final del nivel y hacer mejoras en el mazo para jugar el próximo o el mismo nivel para obtener mejor puntuación:

- Cada vez que se intenta un nivel es más una oportunidad de ganar cartas al final. Se puede conseguir cartas nuevas o copias de cartas que se quiere incluir en el mazo para hacerlo mejor y pasar el nivel.
- El jugador está siempre haciendo cambios en el mazo y por eso un mismo nivel nunca es lo mismo en términos de jugabilidad.

Listado de cartas

Enemigos

Existen distintos tipos de enemigos, aunque principalmente se clasifican en enemigos comunes y jefes de zona.

Enemigos comunes

Son los enemigos más simples, que se encuentran desperdigados por los niveles normales. Sus ataques tienden a ser más básicos y poco peligrosos,

debido al número de ellos que hay por el mapa. Tienen poca vida.

Jefes

Son los enemigos más complicados. Tienen mucha vida, y su comportamiento es más complejo que el de los enemigos comunes. En cada mundo hay un jefe distinto, que se comporta de forma distinta (esto quiere decir que su forma de atacar, moverse, y su propia salud son distintas), por lo que la forma de enfrentarse a cada uno es diferente.

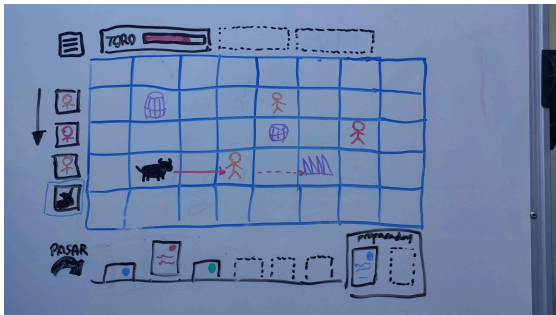
Por ejemplo: Podría haber un jefe montado a caballo, cuyos ataques sean en línea recta. Entonces el jugador deberá jugar teniendo eso en cuenta a la hora de planificar su estrategia.

Pantalla

Prejuego

- Pantalla de inicio de juego con su logotipo, música y “start game”.
- Pantalla de menú de juego estilo mundo de *Super Mario* para elegir un nivel, **deckbuilding** y ajustes.
- Para seleccionar un nivel desbloqueado, se recorre un mapa hasta un nivel y se pulsa un botón de confirmación.

Juego



Img: boceto de la pantalla de juego.

- Mapa del nivel como una malla de casillas cuadradas.
- Entidades (personajes jugables y NPCs) ubicadas en posiciones (casillas) iniciales.

- Obstáculos y trampas.
- Actualizado a cada turno.
- HUD overlaid.

HUD

- **Vida** de las entidades (PCs y NPCs).
- Orden de **prioridad**.
- **Mano de cartas**:
 - Al seleccionar una carta, se escoge una acción.
 - La acción puede ser preparar la carta o usarla.
 - Usarla mueve el cursor del juego al mapa de casillas en el cual se puede elegir el lugar adonde moverse o escoger un “target” dependiendo de la habilidad, como en *Metal Gear Acid* y *Into the Breach*.
- Número de cartas en mazo:
 - Al inicio de un turno de un personaje jugable, se puede elegir un número de cartas a robar.
- **Cartas preparadas**.
- Menú ajustes, “exit game”.
- Botón de **pasar turno**.

Diseño de niveles

Progresión

Los niveles están divididos en *Zonas*. Se comienza en una zona tutorial y se progresa a las siguientes zonas de forma lineal. Cada zona está compuesta de 3 niveles.

Los dos primeros niveles son de tipo eliminación y el tercer nivel es un nivel de boss.

El avance entre niveles es lineal, para avanzar a un nivel se debe haber completado el anterior.

Tipos de niveles

Eliminación

El objetivo es eliminar a todos los enemigos.

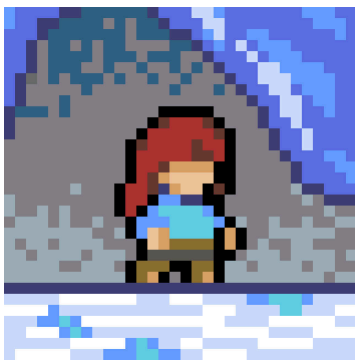
Boss

Un enemigo especial que puede estar acompañado de otros enemigos menores. Tiene más vida y comportamiento más complejo que los enemigos comunes.

Estética

Apartado Artístico

El estilo artístico del juego va a ser *pixel art*, con los modelos de los enemigos y del escenario *sobresimplificados*. Por ejemplo:



Img: Celeste.

Escenarios

El objetivo es que cada escenario tenga una paleta de colores asociada a él.

- **El barco:** Paleta de azules y marrones, que simbolizan el mar.
- **El puerto:** Paleta de grises y rojos, siendo un puerto de roca donde se vende pescado y toros.
- **El pueblo:** Paleta de verdes y violetas, siendo parte de la naturaleza.
- **La plaza de toros:** Paletas de azules y rojos, siendo lo más significativo de España, además de simbolizar el amarillo de la

arena de la plaza y el rojo de la sangre del toro.

Música

La música va a ser principalmente flamenco y pasodoble, para acentuar el estereotipo y la burla española. El objetivo es hacer una melodía para cada mundo, en la que en los niveles normales suene un arreglo más calmado de la música mientras que durante la pelea contra el jefe suene la misma música pero más frenética. Esto quiere decir que se suman más instrumentos a la melodía que el jugador ya conoce, añadiendo un toque diferente a la pelea.

Glosario

Acción: acción realizada por una entidad en su turno. (Ver Mecánicas para más información).

Aliados: personajes jugables.

Coste: cada acción tiene un coste asociado que va a determinar la prioridad de turnos de las entidades.

Entidad: personaje jugable o NPC.

Deckbuilding: construcción de mazo.

El jugador elige cuales cartas van a constituir su mazo antes de los niveles.

Derrotar: en el contexto de una entidad es quitar toda su vida. En un nivel, derrota de los enemigos es quitar la vida de todos y derrota del jugador es no haber personajes jugables con vida.

Mano compartida: las cartas de la mano son recursos compartidos entre todos los personajes jugables. Eso significa que jugar a una carta en el turno de un personaje es no tenerla para jugarla en el turno de otro.

Personajes jugables/jugadores: son personajes controlados por el jugador.

Prioridad: lo que determina el orden de turnos de las entidades.

Turno: momento en el que el una entidad puede realizar una acción.