

TRIBES

Documento de Diseño

El concepto

El juego será un enfrentamiento por turnos en línea entre dos jugadores sobre un tablero. El objetivo será destruir la base del rival utilizando unidades de ataque, defensa, y constructores.

El tablero

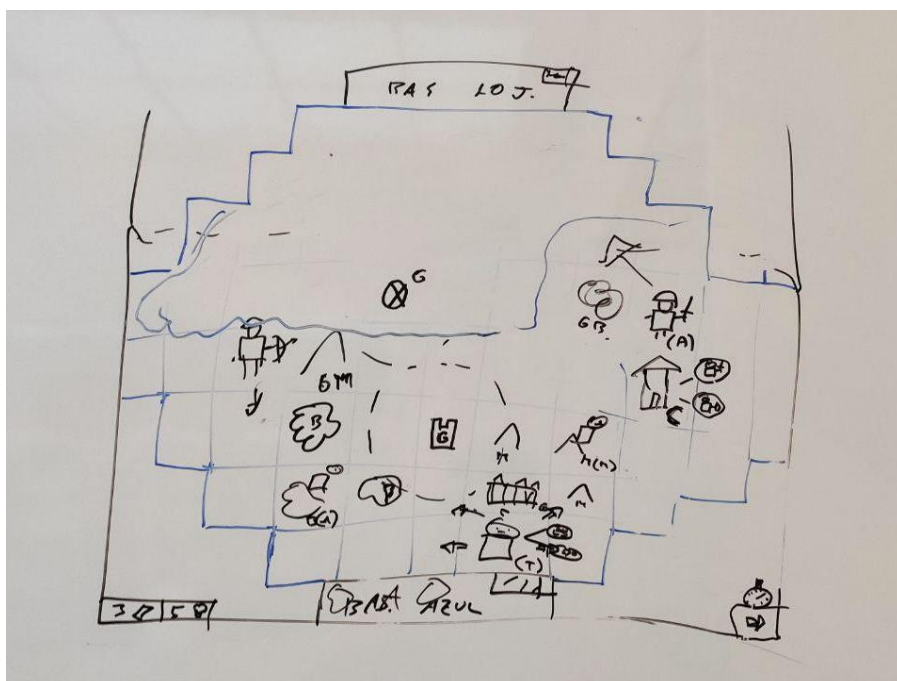
El juego ocurrirá en un tablero más ancho en el centro que en los bordes superior e inferior. de dimensiones máximas 9x11.

Las casillas podrán ser vacías, que no tienen nada especial, de montaña, que impedirán el paso de unidades y en las que se podrán construir minas, y de bosque, en las que se podrán construir aserraderos.

En la fila central del tablero habrá una casilla de aserradero y otra de mina especiales, ambas dando más recursos al jugador que las controle que un aserradero o una mina normal.

Siempre habrá el mismo número de casillas de cada tipo (3 de montaña, 3 de bosque) en cada parte del tablero, pero la disposición de estas será aleatoria.

El juego será en dos dimensiones. La cámara abarcará el tablero entero, por lo que será estática.



Las unidades

Hay tres grandes grupos de unidades.

- **Los trabajadores:** podrán moverse libremente (1 casilla/turno) y construir a cambio de recursos estructuras, mejoras, o defensas. Tras construir algo desaparecen. Cuestan una pequeña cantidad de acero o madera. Salen de la base.

- **Las defensas:** serán estáticas, con un rango de ataque, y comenzarán a atacar al primer enemigo que entre en su rango hasta que acabe con él o este salga de la zona de peligro (en caso de que haya un segundo enemigo pasaría a atacar a este). Cuestan madera. Hay tres tipos de defensas.
 - **Cañones.** Daño alto y poco rango.
 - **Morteros.** Menos daño y menos vida, pero hacen daño de salpicadura.
 - **Torre.** Daño medio y mucho rango.
- **Los atacantes:** se generan en los cuarteles. El jugador elige cualquier casilla vacía adyacente al edificio para que aparezca en esta, y a continuación se indica una dirección (8 posibles) en la cual se moverán hasta que encuentren algo a lo que atacar. En caso de destruir la interrupción, (que puede ser una estructura u otra unidad) continuará moviéndose. Cuestan acero. También hay tres tipos:
 - **Soldados.** Vida media y daño medio. Atacan a lo que haya en la casilla a la que se quieran mover. Ignoran el resto.
 - **Arqueros.** Vida baja y daño alto. Atacan a todo lo que entre en su rango.
 - **Tanques.** Vida alta y daño bajo. Atacan a lo que hay en la casilla a la que se quieran mover y las dos adyacentes.

	COSTE DE RECURSOS	GENERACIÓN EN	CARACTERÍSTICA			
Trabajadores	3 acero /// 3 madera	Base	Construir estructuras, mejoras y defensas. 20 HP.			
Defensas	10 madera	Trabajadores	SUBTIPOS	HP	DAÑO	RANGO (casillas)
			Cañones	50	30	1
			Morteros	35	20 (½ del daño a unidades adyacentes a la que dispara)	2
			Torre	30	10	3
Atacantes	10 acero	Cuarteles	SUBTIPOS	HP	DAÑO	TIPO ATAQUE
			Soldados	45	25	Rango 1, única casilla
			Arqueros	30	15 (Doble a estructuras)	Rango 2, única casilla
			Tanques	65	10	Rango 1, Max. 3 casillas

Las estructuras

Los trabajadores podrán construir diversas estructuras, dependiendo de la casilla en la que se encuentren.

- Casillas vacías:
 - **Empalizadas:** cuestan poca madera e impiden el paso de los atacantes, aunque no tienen mucha vida. Se pueden mejorar.
 - **Cuarteles:** generan unidades a cambio de recursos.
- Casillas de montaña:
 - **Minas:** generan acero por turno. Se pueden mejorar.
- Casillas de bosque:
 - **Aserraderos:** generan madera por turno. Se pueden mejorar.

Tipo de casilla	Estructura	Coste	HP	Característica
Vacía	Empalizada	Un trabajador	30	Detiene el movimiento de un atacante (se debería poner en sinergia con defensas).
	Cuartel		45	Puede generar unidades en cualquier casilla vacía adyacente.
Montaña	Mina		50	Genera 2 acero por turno.
Bosque	Aserradero		50	Genera 2 madera por turno.

Las casillas centrales de aserradero y mina generarán 4 de madera y hierro por turno respectivamente para el jugador que las controle, siendo por tanto muy importante controlarlas. Para controlarlas se deberá llevar un trabajador a ellas, que se gastará. En caso de que una esté controlada por el otro jugador, antes de poder tomar control de ella con el trabajador habrá que destruir la estructura con atacantes (o defensas), y esta tendrá los mismos HP que una normal.

También se podrán destruir estructuras normales enemigas (por ejemplo un aserradero), y construir uno propio donde antes estaban estas, creando así una mecánica de bola de nieve que facilitará cerrar partidas en las que un jugador va ganado por mucha diferencia.

Controles del jugador

La habilidad que requiere el juego es puramente estratégica, por lo que la ejecución mecánica deberá ser lo más intuitiva y sencilla posible. Por ello, el control deberá ser similar a juegos anteriores con los que el jugador puede estar familiarizado, como el ajedrez (online, ej: lichess.com), y *Civilization*.

Por tanto, se interactuará con el juego mediante el ratón, haciendo *clics* en las unidades para seleccionadas. Cuando una unidad o estructura esté seleccionada se podrá mover (si es controlable), haciendo *clic* en una casilla adyacente vacía, o seleccionar alguno de los botones que se desplegarán a su lado, representando las acciones que puede realizar.

También se pasará el turno pulsando un gran botón en la esquina inferior derecha, similar al de *Civilization*.

Interfaz y visión

La interfaz deberá ser intuitiva y sencilla, por lo que solamente se deberá mostrar el botón de pasar turno en la esquina inferior derecha, los recursos actuales en la inferior izquierda, las acciones que puede tomar la unidad o estructura seleccionada, y los HP de las unidades y estructuras sobre el tablero.

Al comenzar solo podrás ver tu parte del tablero y la del enemigo estará recubierta de *niebla de guerra*. Al mover una unidad a la niebla de guerra (o construir una estructura) conseguirás visión de las casillas adyacentes. Cuando la unidad se mueva o muera, las casillas de las que había conseguido dar visión seguirán mostrando su estado tal y como era la última vez que fueron vistas, que no será necesariamente el estado actual. (Por ejemplo, puede haberse construido una nueva estructura o estar pasando por ellas una unidad, y uno de los jugadores no lo sabría). Es decir, las casillas pueden encontrarse en tres estados con respecto a la visión del jugador:

- Con conocimiento presente.
- Descubiertas.
- Ocultas

No obstante, es importante descubrir la mitad del tablero del contrincante para ver cómo están dispuestos los recursos (y estructuras), y así poder planificar en consecuencia.



Ejemplo: botón de pasar turno en Civilization VI