AIRGAME

AIRGAME es un juego de estrategia basado en medios militares aéreos. El objetivo del juego es obtener mayor superioridad aérea que el oponente. Dicha superioridad se conseguirá mediante el empleo de diversas aeronaves y medios a lo largo del tablero establecido.

**ÍNIDICE**

* SUPERIORIDAD AÉREA
  + ¿CÓMO SE CONSIGUE?
  + TIPOS DE SUPERIORIDAD AÉREA
  + FIN DEL JUEGO
* PREPARACIÓN PARTIDA
  + REGLAS
  + SELECCIÓN DE LA DURACIÓN DE LA PARTIDA
* PANTALLA INICIAL
  + TABLERO DE JUEGO
    - TIPOS DE CASILLAS
  + TIENDA DE PRODUCTOS
    - MEDIOS AÉREOS
    - MEDIOS ANTIAÉREOS
    - MEDIOS ESTRATÉGICOS
  + PANEL DE INFORMACIÓN
    - CARACTERÍSTICAS MEDIOS AÉREOS Y ANTIAÉREOS
    - CARÁCTERÍSTICAS MEDIOS ESTRATÉGICOS
* COLOCACIÓN DE BASES AÉREAS, CIUDADES Y MEDIOS
* DINÁMICA PRINCIPAL
  + RECIBIR REPORTE
  + RECIBIR INTELIGENCIA
  + RECIBIR INGRESOS
  + INVERTIR RECURSOS
  + ATAQUE
  + MOVILIZAR AERONAVES
* EXPLICACIÓN DE ALGUNA DE LAS DINÁMICAS DEL JUEGO

**SUPERIORIDAD AÉREA**

**¿Cómo se consigue?**

Durante el desarrollo del juego, la superioridad aérea (Sup.A) se conseguirá al desplegar aeronaves a lo largo del tablero. Cada medio aéreo posee un coeficiente de Sup.A que se hará efectivo cuando permanezca en una casilla determinada.

Ejemplo: Si una aeronave del jugador 1(J1) con coeficiente de Sup.A = 5, permanece durante dos turnos en una casilla, a esta se le sumarán 10 puntos de Sup.A de J1. (5 Sup.A x 2 turnos = 10)

Al inicio del juego, cada casilla tendrá asociada un coeficiente de Sup.A de casilla y otro actual:

* **Coeficiente de superioridad de casilla:** Indica que Sup.A hay que ejercer en dicha casilla para obtener la Sup.A.
* **Coeficiente de superioridad actual:** Indica la Sup.A que actualmente está ejerciendo un jugador.

Ejemplo: Una casilla está definida por [10 / 6 (J2)] (10 es el coeficiente de Sup.A de casilla y 6 el actualmente ejercido por el J2). Si como en el ejemplo anterior, una aeronave de J1 permanece 2 turnos en dicha casilla la casilla estará definida por [10 / 4 (J1)]. Si la misma aeronave es capaz de estar cuatro turnos en dicha casilla, J1 obtendrá la Sup.A en dicha casilla ya que el nivel de Sup.A actual de J1 es superior al de la casilla [10 / 14 (J1)].

**Tipos de superioridad aérea**

Existirán 2 tipos de superioridad aérea, tal y como describe la NATO en el AJP 3.3.:

* **Superioridad aérea (Sup.A):** Grado de dominación que permite dirigir operaciones en un momento y lugar dado sin que la interferencia enemiga sea prohibitiva para el desarrollo de las mismas. Se conseguirá cuando el coeficiente de Sup.A de un jugador sea igual o mayor al de la casilla.
* **Supremacía aérea (Supre.A):** Grado donde la fuerza aérea enemiga es incapaz de interferir efectivamente a las operaciones propias. Se conseguirá cuando el coeficiente de Sup.A de un jugador sea igual al doble o mayor al de la casilla. Obtener la Supre.A de una casilla permite al jugador poder crear una ciudad o una base en dicha casilla.

En el juego también tendrá presencia el estado de igualdad aérea, en el caso de que ninguno de los jugadores posea superioridad aérea.

**Fin del juego**

El juego finalizará cuando se cumpla uno de los siguientes requisitos:

* Jx obtenga Supre.A en la capital del adversario. Gana Jx.
* Jx obtenga Sup.A en todas las ciudades y la capital del adversario. Gana Jx.
* (Jx) obtenga Sup.A en todas las bases del adversario. Gana Jx.
* Se acabe el número de rondas establecido previamente por los jugadores. Gana el jugador que sume más puntos AIRGAME, estos se calculan según los puntos resultantes de la siguiente suma:
  + Casillas con superioridad aérea: 1 punto.
  + Casillas con supremacía aérea: 3 puntos.
  + Ciudades y capital: 30 puntos.
  + Bases aéreas: 50 puntos.
  + Aeronaves: Sus respectivos coeficientes de superioridad aérea.

**PREPARACIÓN PARTIDA**

Al iniciar el juego, antes de que aparezca la pantalla principal aparecerá lo siguiente:

**Reglas**

Pantalla en la que aparecerá la información y normas necesarias para jugar. En su gran mayoría el texto que aparecerá será el mismo que en el presente documento.

**Selección de la duración de la partida**

Se permitirá al jugador escoger el número de rondas a jugar. Una vez superado ese número de rondas el jugador podrá seguir jugando si así lo desea o finalizar la partida. En caso de finalizar la partida el vencedor se determinará en función de lo explicado anteriormente en el apartado fin del juego.

**PANTALLA INICIAL**

En la primera pantalla aparecerá el tablero de juego, la tienda de productos y el panel de información:

**Tablero de juego**

Está formado por casillas hexagonales. Existen diferentes tipos de casillas en función de su desempeño en el juego, diferenciándose en su color y en los coeficientes asociados a sus características:

* **Tipos de casillas:**
  + [Azul] Territorio 1: Casillas en propiedad del jugador 1.
    - Coeficiente de Sup.A de casilla: 20.
  + [Naranja] Territorio 2: Casillas en propiedad del jugador 2.
    - Coeficiente de Sup.A de casilla: 20.
  + [Negra (azul/naranja)] Ciudad: Casilla que da al jugador recursos cuando es de su propiedad.
    - Coeficiente de Sup.A de casilla: 40 (+5 x nivel).
    - Nivel ciudad: Cada ciudad otorgará al jugador (10M x nivel) de la ciudad en cada turno.
  + [Verde (azul/naranja)] Base aérea: Casilla desde la que se despliegan los medios. Cada base podrá desplegar tantos medios como alto sea su nivel.
    - Coeficiente de Sup.A de casilla: 60 (+5 x nivel).
    - Nivel base aérea: Desde cada base se podrán desplegar tantas aeronaves como nivel tenga la base.
  + [Dorado(azul/naranja)] Capital: Ciudad más importante de cada jugador. Si el adversario consigue obtener supremacía aérea en dicha casilla, gana la partida.
    - Coeficiente de Sup.A de casilla: 100 (+5 x nivel).
    - Nivel capital: La capital al igual que la ciudad, otorgará al jugador (10M x nivel) de la capital en cada turno.

**Tienda de productos**

Aparecen los 9 productos disponibles en el juego con una serie de características asociadas:

* **Medios aéreos:**
  + Avión de caza: Único medio aéreo que puede atacar otros medios aéreos. El otro medio anti aéreo que puede hacerlo es la batería antiaérea. Al llegar a la casilla comandada si
  + Avión de ataque: Medio aéreo capaz de atacar medios anti aéreos.
  + Avión de transporte: Medio aéreo con más alcance. Puede aterrizar en cualquier base aérea amiga o ciudad ya sea amiga o enemiga.
  + Helicóptero: Único medio aéreo capaz de aterrizar en cualquier casilla. Además es capaz de atacar medios anti aéreos.
  + Dron: Único medio aéreo con capacidad de vigilancia y con mayor autonomía, además es capaz de atacar medios anti aéreos.
* **Medios antiaéreos:**
  + Radar: Medio antiaéreo con el mayor alcance de vigilancia.
  + Batería antiaérea: Único medio antiaéreo con capacidad de atacar medios aéreos además de tener capacidad de vigilancia.
* **Medios estratégicos:**
  + Inteligencia: Medio estratégico que permite obtener diversa información sobre el adversario.
  + Infraestructura: Medio estratégico que permite aumentar el nivel de las ciudades y bases propias.

**Panel de información**

En el aparecerá la información correspondiente al elemento que en ese momento este indicando el ratón. Además de una breve descripción de cada producto aparecerá la siguiente información dependiendo de si se tratan de medios aéreos, anti aéreos o estratégicos:

* **Características medios aéreos y antiaéreos:**
  + Coste: precio del medio (Millones de €).
  + Velocidad: rapidez a la que va a poder avanzar un medio aéreo / (km/h) - (casillas/turno).
  + Autonomía: tiempo que va a poder estar en el aire un medio aéreo / (horas) - (turnos).
  + Alcance: distancia a la que va a poder llegar un medio aéreo / (km) - (casillas).
  + Detectabilidad: visibilidad que el medio ofrece a los sistemas de vigilancia / (M²) - (% de ser detectado por una vigilancia 100%).
  + Vigilancia: probabilidad de captar un medio aéreo / (% de detectar).
  + Radio de vigilancia: distancia a la que puede vigilar otro medio / (km) - (casillas).
  + Ataque aire: distancia a la que puede derribar un medio aéreo / (km) - (casillas).
  + Ataque superficie: distancia a la que puede derribar un medio antiaéreo / (km) - (casillas).
  + Radio de vigilancia: distancia a la que puede vigilar otro medio / (km) - (casillas).
  + Superioridad aérea: peso de cada medio a la hora de aportar superioridad aérea / (número).
* **Características medios estratégicos:**
  + Inteligencia:
    - Nivel 1: Da información sobre el dinero que genera el oponente en cada turno.
    - Nivel 2: Da el nivel de las ciudades y bases del oponente.
    - Nivel 3: Da información sobre el número de medios aéreos y antiaéreos de los que dispone el oponente.
    - Nivel 4: Da la posición de un medio aleatorio del adversario en cada turno.
    - Nivel 5: Da información sobre la inteligencia que el otro jugador posee de nuestras fuerzas.
  + Infraestructuras: este medio estratégico podrá ser ejercido en las siguientes casillas:
    - Casilla con supremacía aérea: Se creará una ciudad o una base de nivel 1. (200M)
    - Base: El nivel de la base determinará el número de medios que se pueden mover de dicha base / 1 medio x Nivel de la base. (150M)
    - Ciudad: Cada nivel de mejora proporcionará más recursos al jugador / 10M x Nivel de ciudad. (100M)

**COLOCACIÓN DE BASES AÉREAS, CIUDADES Y MEDIOS**

A continuación el jugador deberá elegir en que casillas colocar las ciudades, las bases aéreas y los medios comprados:

* **Ciudades y bases aéreas:** Deberán ser colocados en casillas con supremacía aérea del propio jugador. Al inicio de la partida el jugador contará con:
  + 2 ciudades.
  + 1 capital.
  + 3 bases aéreas.
* **Medios aéreos:** Deberán ser colocados en bases aéreas.
* **Medios antiaéreos:** Deberán ser colocados en casillas con superioridad aérea del propio jugador.

**DINÁMICA PRINCIPAL**

La dinámica principal del juego se basa en turnar una serie de acciones entre los jugadores. Estas acciones serán:

* **Recibir reporte del movimiento del adversario:**
  + Ataque propio: Derribo de aeronaves enemigas por baterías antiaéreas propias.
  + Ataque del enemigo: Derribo, destrucción o fracasos de ataques sobre medios propios.
  + Conquista de casillas: En el caso de que el enemigo haya conseguido variar el estado de superioridad aérea de una casilla esta cambiará de color dependiendo de su estado actual. La actualización del coeficiente de superioridad aérea actual, se producirá cuando la aeronave que ha causado dicha superioridad haya regresados a su destino o haya sido destruida.
  + Captación de medios del enemigo: Captación de medios enemigos por radares, baterías y drones propios.
* **Recibir inteligencia:** La inteligencia recibida dependerá de su nivel, recibiendo la inteligencia correspondiente a su nivel y a los inferiores.
* **Recibir ingresos:** Los ingresos que se recibirán serán los siguiente:
  + 500M: Al inicio de la partida.
  + 10M x ciudad x nivel de la ciudad: Al principio de cada turno.
  + 1M x casilla con superioridad aérea: Al principio de cada turno.
  + 2M x casilla con supremacía aérea: Al principio de cada turno.
* **Invertir recursos:** El crédito disponible podrá ser gastado en los productos disponibles en la tienda.
* **Ataque:** Las aeronaves con capacidad de ataque, ya sea aire-aire o aire-suelo que estén en el aire podrán atacar a una casilla en cada turno que estén en el aire. Dicho ataque será visualizado por el oponente, es decir el adversario podrá ver que casilla ha sido atacada y si ha sido un ataque aire-aire o aire-suelo. Si el ataque ha sido certero los medios aéreos (ataque aire-aire) o antiaéreos (aire-suelo) serán destruidos.
* **Movilizar aeronaves:** A la hora de movilizar aeronaves hay que tener una serie de aspectos en cuenta:
  + Capacidad de despliegue: Cada base aérea podrá tener desplegados en un mismo turno tantos medios aéreos como nivel tenga.
  + Despegue y aterrizaje en la misma base aérea: Todas las aeronaves deberán despegar y aterrizar en la misma base aérea. Excepto el helicóptero y el avión de transporte.
    - Caso especial, helicóptero: Puede aterrizar y despegar en cualquier casilla. Solo ejercerá superioridad aérea cuando este en vuelo. Hasta que este no retorne a la base aérea desde la que despegó contará como medio aéreo desplegado para dicha base.
    - Caso especial, avión de transporte: Puede aterrizar y despegar en cualquier base aérea amiga o ciudad, ya se amiga o enemiga. Solo ejercerá superioridad aérea cuando este en vuelo. Hasta que este no retorne a la base aérea desde la que despegó contará como medio aéreo desplegado para dicha base.
  + Alcance: Cada aeronave tiene un alcance de casillas que es inversamente proporcional al tiempo de permanencia (turnos) que queremos que este en la casilla seleccionada. Es decir, cuanto más lejos queremos que llegue, menos tiempo podrá permanecer en dicha casilla.
  + Permanencia: Cada aeronave podrá permanecer un número determinado de turnos en la casilla seleccionada dependiendo del alcance al que se haya querido movilizar a la aeronave. Si el jugador así lo desea, la aeronave podrá retornar antes de la permanencia seleccionada inicialmente.
  + Conquista por parte del rival de una base aérea: Si el oponente es capaz de conseguir la superioridad aérea de una base, tanto los medios desplegados como los medios que estén en la propia base sin desplegar, serán derribados y por lo tanto eliminados del juego.

**EXPLICACIÓN DE ALGUNA DE LAS DINÁMICAS DEL JUEGO:**

* **Mejora infraestructura:**
  + Se deberá señalar la casilla a mejorar y en consecuencia el coste podrá variar.
    - De casilla con supremacía aérea a ciudad: 200M
    - De casilla con supremacía aérea a base aérea
    - Base aérea +1 nivel: 150M
    - Ciudad +1 nivel: 100M
* **Desplegable al seleccionar base aérea a la hora de movilizar:**
  + En la fase de movilizar aeronaves al seleccionar una base aparecerá un desplegable en el que aparecerán los siguientes datos:
    - Nivel de base aérea.
    - Fracción correspondiente al número de aeronaves movilizadas y número de aeronaves que se pueden movilizar (igual al nivel de la base aérea).
    - Tipo de aeronaves movilizadas. Se resaltará la ubicación donde se encuentre dicha aeronave.
    - Tipos de aeronaves que se encuentran en la base aérea sin movilizarse. Y opción de movilizarlas.
* **Una vez seleccionada la aeronave a movilizar en el desplegable de su base aparecerá lo siguiente:**
  + El alcance de casillas representado por medio de círculos concéntricos y una escala de colores verdes que representa la cantidad de turnos que una aeronave podrá estar en la casilla antes de regresar.
  + \*Avión de transporte y helicóptero tendrán antes una opción en la que elegirán la casilla de destino, ya que no tienen porque volver a la base aérea de despegue.
    - Avión de transporte: Puede regresar a cualquier base aérea amiga y a cualquier ciudad, ya sea amiga o enemiga.
    - Helicóptero: Puede regresar a cualquier casilla.
* **Desplegable al seleccionar una aeronave en la fase posterior a invertir recursos:**
  + En esta fase aparecerán los siguientes datos y opciones:
    - Cuantos turnos puede seguir permaneciendo en el aire antes de volver a la base aérea.
    - Opción de atacar (A.Caza, A.Ataque, dron y helicóptero).
    - Opción de regresar ya a la base aérea de despegue.
    - \*Avión de transporte tendrá los siguientes matices:
      * Cuantos turnos puede seguir permaneciendo en el aire antes de volver a la base aérea o ciudad seleccionada como destino.
      * Opción de regresar ya a la base aérea o ciudad de destino.
    - \*Helicóptero tendrá los siguientes matices:
      * Cuantos turnos puede seguir permaneciendo en el aire antes de volver a la casilla seleccionada como destino.
      * Opción de regresar ya a la casilla de destino.
* **Actualización coeficiente de superioridad aérea de las casillas:**
  + Las casillas variaran su coeficiente de superioridad actual cuando la aeronave que ha causado dicha superioridad haya regresado a su base aérea o ciudad de destino.
* **Detección de aeronaves por medios antiaéreos o drones:**
  + En cada turno si una aeronave se encuentra en una casilla que es alcanzada por la vigilancia de un radar, batería antiaérea o dron, la probabilidad de que esta sea detectada y en consecuencia mostrada al jugador será la siguiente: [VIGILANCIA (%) x DETECCIÓN (%)]

Si una aeronave ya ha sido detectada esta será mostrada al jugador siempre y cuando esta se encuentre en el radio de vigilancia del medio antiaéreo o dron.

* **Derribo por medio aéreo:**
  + Seleccionar aeronave que ejecuta el derribo.
  + Seleccionar opción ataque.
    - A.Caza: Ataque aire-aire (aeronaves que estén en el aire).
    - A.Ataque: Ataque aire-suelo (radares y baterías en el suelo).
    - Helicóptero: Ataque aire-suelo (radares y baterías en el suelo).
    - Dron: Ataque aire-suelo (radares y baterías en el suelo).
  + Seleccionar casilla que se quiere atacar.
  + Mostrar si el ataque ha sido exitoso o no.
  + Opción de volver a base aérea o casilla (helicóptero) de destino.
* **Derribo por medio anti aéreo:**
  + Si una aeronave enemiga es detectada por una batería antiaérea esta será automáticamente derribada.
  + Mostrar al jugador la aeronave derribada.
    - \*El proceso de derribar automáticamente una aeronave por una batería antiaérea se realizará después del movimiento del adversario. Es decir, una vez el adversario haya movilizado sus aeronaves, se realizará el proceso de detección de aeronaves (probabilidades de vigilancia y detección) y si resulta positivo, la aeronave será derribada. Esto será mostrado a los jugadores cuando reciban el reporte en su siguiente turno.