Chess Battle Royale

Tengo que buscar un título quizás mejor pero esa es la idea. Con reglas más o menos familiares a las del ajedrez hacer un tablero que irá disminuyendo conforme pasa el tiempo y así obligarse a pelearse en el centro.

1. “Battle Royale” : Estoy buscando formas de tablero más grandes y demás pero queda bastante feo en móvil (lo mismo hay que pasarse a pc) Pero sobretodo no sé cómo transformar un tablero 2D y movimientos fichas para esto. Y tampoco pasarse demasiado de tamaño de tablero sin que surjan batallas.
   1. De momento empezaré con 4 Jugadores (cuadrados “clásicos”). Además que para conexiones y demás… número muy alto de jugadores como que será complicado.
      1. 6 y campo hexagonal (creo que de momento ni pensarlo)
      2. 8 o más y campo combinación cuadrados y octógonos (aún más imposible)
   2. Niebla de guerra. ¿Opción de on y off? Quiero enfocarlo a venderlo como eSport mental así que en teoría sería como el ajedrez real (OFF) pero si el código permite clases para establecerlo no vería mal probar cualquier cosa. (Opción a pensar).
   3. Todo esto hace que la clase TABLERO tenga que tener la flexibilidad de tener distintos tamaños y estado de casillas (no peligro de desaparecer, peligro de desaparecer, desaparecida, ¿visible?, ¿invisible?) (¿quizás eso puede hacer en un futuro añadir nuevos estados en el juego de más fantasía sin ya todo piezas?) (¿banderizas para ver tablero?)
2. Modos de juego:
   1. Tutorial: Tanto para explicar movimiento de piezas, como los conceptos “nuevos”. Hay que pensar cómo hacerlo y obligar los movimientos, etc.

Si consigo algo chulo podría intentar hacerse modo campaña con “puzzles”.

* 1. Relojes o Estrategia tiempo real. Aún no decidido pero con más de 2 jugadores el juego por turnos puede hacer que la gente se… ¿aburra? Así que quizás la mejor solución es permitir un movimiento cada x segundos y así convertir el juego de ajedrez por turnos en algo más estilo estrategia de tiempo real pausable (o que cada movimiento requiera x segundos para realizarse o cancelarse). Así da más prisa y apremio por jugar rápido. Se pierde visión estratégica y demás pero a cambio estará más enfocado al jugador actual.
  2. Vs IA: Programar IAs….
  3. Multiplayer-> Gestión de base de datos con puntuaciones (ELO), conexiones, etc. Si cae un jugador poner IA mala… Gestión del matchmaking...
     1. Rankeadas
     2. Amistosas
     3. Campeonatos
  4. Tengo que pensarlo pero al hacer todo esto competitivo quizás sería la cosa plantearse si ir subiendo las piezas con cofres, o que ir dando para monetizar y sacar pastas de “micropagos” (No digo que se vaya a hacer pero si aprendo como se hace…)
  5. Modos fantasía: Futuras expansiones, DLCs y juegos que quizás ahí es donde expandir con texturas, otros movimientos menos ajedrecísticos y menos deportivos, etc. Tener planteado el código para permitir esta expansión aunque no se haga efectiva porque ya lo veo todo demasiado ambicioso… Que no haya captura directa sino daño vs vida...

1. Piezas:
   1. Peón:
      1. Creo que hay que quitarle lo de imposible mover atrás para no liarla con tantas direcciones y esta fortaleza se compensará porque le quitamos lo de promocionar y lo de al paso y mover 2 al inicio. Esto lo hace menos “ajedrez” pero bueno…
      2. La idea de Javi de hacerlo más resistente y menos tanque.
   2. Otras piezas: ¿Hacer que su desplazamiento no sea infinito? Si hay niebla es evidente que quizás no sea tan necesario o quizás sí? No sé, habría que probar con tester reales (¿sobris al rescate? ^^)
2. Gráficos y animaciones:
   1. No es lo primordial al principio pero… Como en parte nos vamos del ajedrez clásico pues si conseguimos algo que visualmente lo haga más “moderno” y “agresivo” con las capturas como una pieza “mata” a la otra y tal lo mismo no lo viene mal.
   2. Tengo que convencer a alguien que tenga gusto para ver que combinaciones de colores, dibujos, imágenes, animaciones le puede venir bien al proyecto… Aquí necesito ayuda por un tubo porque personalmente es un tanto que me da igual
   3. Animación inicial poner las piezas… Calco irónico de que los vas tirando de un paracaídas (aquí un autobús con las piezas para que se vea más a las claras que es un “battle royale”).
3. Posibilidad en la aplicación de crearse “clan” o clubs o tal… Tengo que intentar venderlo como que se puede hacer eSport a partir de ahí. Zonas de ayuda, guías, literatura, etc… Quizás de sacar cosas “out” del juego y monetizar esto es donde se pudiera sacar dinero si hay un número de jugadores alto (al que nunca llegaré pero eso). Aunque esto no deja de ser un proyecto de fin de módulo pues si está planteado como se “piensa” “vender” pues creo que puntuará como plan de empresa y tal…
4. Relacionado con lo anterior… Creación de wikis, páginas webs, (tanto oficiales como para los “clanes”), herramientas para crear artículos-libros del nuevo juego (y su notación “a la” ajedrez”)... El meta-producto del producto… A la postre es que la idea es venderlo como el “nuevo” ajedrez, deporte mental más actualizado e instantáneo (más para los “milenials”) que tenga la visión estratégica del ajedrez pero al mismo tiempo reflejos y jugabilidad novedosa de MOBAS o juegos “battle royale”

(Y sí, a la postre quedará en una sombra de todo esto pero como “objetivos”... si no se tiene en mente una utopía….)