DTE - HUNDIR LA FLOTA

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Punto | Titulo | Pág. |
| 1.0 | Pantalla de Menú (Pendiente de documentar) |  |
| 2.0 | Pantalla de salida (pendiente de documentar) |  |
| 3.0 | Pantalla de Modo Single Player |  |
| 3.1 |  |  |
| 4.0 | Entidades |  |
|  | Armamento |  |
|  | Barcos |  |
|  | PowerUp’s |  |
| 9.0 | Anexo de nombres etc |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

Pantalla de Modo Single Player

# 3.1 Diseño de la interfaz

Requisitos previos:

* Barcos
  + Los scripts de los barcos a usar
* Armamento
  + El armamento que usarán los barcos
* PowerUp’s
  + Distintos PowerUp’s para ayudar al usuario a ganar la partida
* Manejador del nivel
  + Generar manualmente
  + Generar aleatoriamente.
  + Tipos de niveles:
    - Crear un mapa con las diferentes ciudades, etc… y marcar las batallas navales cercanas y su recompensa al concluirlas.
    - Contrarreloj: El jugador tiene un tiempo límite para terminar la batalla naval. Deberá tener un objetivo perecedero, como la destrucción de una ciudad, etc…
    - Relámpago: El jugador tiene un tiempo limitado para realizar cada acción en una batalla naval.
    - Venganza: El jugador ha sido humillado en una batalla anterior y por casualidades del destino, vuelve a enfrentarse a este enemigo. Sumará puntos para corsario.
    - Defensa de la ciudad: El jugador tiene que defender la ciudad. Será como una batalla contrarreloj, pero sumando puntos a la marina.
    - Batalla naval: El jugador se ha topado con una batalla naval y deberá actuar en consecuencia, pudiendo atacar al bando aliado o enemigo, sumará puntos a corsario o a la marina dependiendo de la acción. Al toparse con la batalla, podrá decidir con que bando luchar y a cuál atacar. (aparecen dos columnas y en cada una elijes que jugador es cual, es decir:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Aliado | Neutro | Enemigo |
| Puedes situarlo aquí | Se encuentran aquí, arrastramos los jugadores al bando que deseemos | Puedes situarlo aquí |

Cada acción es evaluada y actuará en consecuencia, según los actos del jugador.

* + - Supremacía: El jugador entra en batalla para obtener los recursos, puntos, etc… del bando opuesto. (si el jugador, decide atacar a un aliado, este suma puntos a corsario. Si ataca por voluntad propia, en vez de evitar la batalla, suman puntos a corsario.
* Personaje principal
  + Aptitudes:
    - Mejor puntería
    - Mejor visibilidad, puede afectar la forma en la que ves la distribución de la flota del enemigo.
  + Debilidades
  + Salud
* Estadística
  + Se guardará la estadística de cada partida y podrá ser consultada.

Esta pantalla dispondrá de varias opciones para el usuario que le ayudarán a disfrutar del juego como desee. El modo un jugador (single player) contendrá una historia donde cada batalla decidirá el futuro del jugador dentro del juego. Las acciones del jugador (a medida que va jugando) le harán decidir su destino, si seguir siendo un honorable ~~corsario~~ que lucha por el bien común y la paz o un temible pirata que aborda las flotas en busca de riquezas y reclamarse soberano de los océanos.

En cada partida se mostrará una slider o algo parecido que mostrará al jugador por donde se están guiando sus acciones.

Las acciones las tomará el usuario entre batallas, con las respuestas de los diálogos y resolviendo (o no) diferentes acertijos.

A medida que avanza el juego se volverá más difícil. Se irá incrementando la dificultad en cuanto a la “IA” del enemigo, volviéndose más preciso y con mejor puntería, pero se mantendrá el máximo de barcos a colocar.

\*\* Cuando se reciba un disparo en uno de los barcos, se muestre como van saltando gente de los barcos

Opciones en la interfaz:

* Selección del nivel mediante checkbox a escoger entre, FACIL, MEDIO, DIFÍCIL y EXTREMO. Una vez escogido el nivel, no podrá cambiarse durante esa partida

Descripciones de nivel: Al empezar una nueva historia, puedes escoger entre 5 diferentes pueblos (batallas). Cada una tendrá su propia estrategia, por lo que serán diferentes y cada una marcará el destino y las aptitudes que irás ganando a lo largo de tu carrera como navegante de los mares.

* Nivel Fácil:
  + Comienza tu historia al modo más fácil, pero no te confíes o perecerás. La estrategia de combate va aumentado a cada nivel y cada vez te resultará un poco más complicado ir avanzando.

Elije una de las 5 batallas que debes afrontar, pero elije sabiamente, no podrás rectificar tu decisión, como buen comandante, seguro que la decisión será la más adecuada

* Nivel Medio:
* Nivel Difícil:
* Nivel Extremo:

# 3.2 Diseño del Backend

# 9.0 Anexo de nombres

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Ciudad | Descripción | Bando |
| Krufs | Ciudad de la sede central de la Marina Real. Los negocios y gestiones se llevan a cabo aquí. Cada acción que se decide en la sede, afecta al destino del mundo. | Marina |
| Krebs | Ciudad del comercio de la Marina Real. Si tienes algo que vender, este es tu sitio. Aquí se comercializa con las más extrañas | Marina |
| Wentin Place | Ciudad de la Realeza, aquí viven los reyes y los nobles. Es una ciudad pequeña llena de jardines y parques llenos de flores y vegetación. | Marina |
| Wool Village | Pueblo agricultor y ganadero cerca de Ciudad de la Realeza. Sus productos estrella son, prendas a base de la lana y leche de oveja. | Marina |
| Rain Island | Isla de lluvia. La isla más pantanosa que existe. Pocos son los que conocen sus recovecos | Neutro |
| Dark Forest | Bosque Oscuro. Sin descubrir. | Neutro |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |