

Lost illusion

4.2.1 Actividad propuesta de videojuego

SLD

Diego Valencia Moreno

Luis Daniel Filorio Luna A01028418

Sofia Moreno López A01028251



Elevator pitch

Es un juego de aventuras estratégico basado en cartas en un paisaje urbano visualmente distorsionado, donde el jugador navega por un protagonista hipnotizado en una búsqueda para enfrentar al mago responsable de su estado alterado de conciencia. El juego combina la exploración de un mapa pixel art con atractivas batallas de cartas, y desarrolla la historia a través de escenas vívidamente ilustradas.



Genero del Juego

Es un juego de aventuras estratégicas basado en cartas, que mezcla la exploración de mapas en arte pixelado con intensos combates de cartas. Este juego híbrido combina elementos de juegos de cartas coleccionables con desafíos tácticos, donde cada elección y cada carta juegan un papel crucial en la progresión del jugador a través de un entorno urbano visualmente distorsionado y una narrativa envolvente.

ELEMENTOS TCG



01

**Colección de
cartas para el
mazo**



02

**Combate
táctico basado
en cartas**



03

**Diversidad y
rareza de cartas**

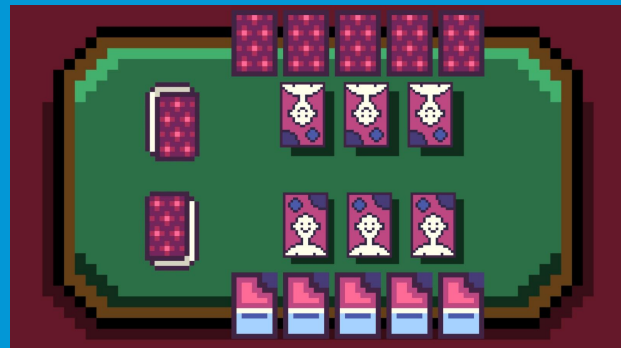


04

**Sinergias y
combinaciones**

REGLAS Y MECÁNICAS

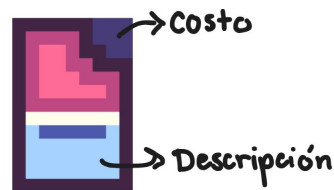
- Es un juego por turnos, para determinar quién empieza se tiran los dados y el jugador que obtenga el mayor número empezará.
- Ambos jugadores cuentan con 3 personajes principales que serán visibles para ambos jugadores y que tendrán 10 puntos de vida y un elemento característico del personaje (agua, nieve, aire, fuego).



- Antes de empezar los turnos, ambos jugadores tendrán que elegir cuál de sus personajes estará activo. El personaje que esté activo es el que podrá realizar las acciones como atacar y quien recibirá el daño principal.
- Al empezar el turno, el jugador tendrá 3 cartas en su mano aleatorias del mazo y le aparecerán dos cartas de las cuáles tendrá que escoger una, esto ocurre dos veces por turno.



- Igualmente al empezar el turno, el jugador tirará dos dados que determinará la energía que tienen para usar en el turno.
- Las cartas en la mano del jugador tendrán diferentes acciones, tales como atacar, defender, dar aumento de ataque y curar al personaje activo y tendrán diferentes costos de energía. Solo se podrá hacer una acción de cada tipo por ronda.
- El jugador podrá elegir cuándo cambiar su personaje activo por otro, esto tendrá un costo de energía.



- Los elementos (agua, fuego, nieve y aire) tendrán las siguientes características: la nieve contrarresta al agua, lo que significa que si un personaje de nieve ataca a uno de agua hará más daño, así con del agua al fuego y el fuego a la nieve. En cuanto al viento, no tendrá algo que lo contrarreste pero la característica especial del viento es que el personaje como tal no hará mucho daño, pero podrá hacer daño a más de un personaje en el tablero.



- Al momento de que se elimine al personaje activo, el personaje a su derecha automáticamente se volverá el personaje activo.
- El primer jugador que acabe con la vida de los tres personajes gana el combate.





ESTILO



cutsscenes y
otras
imagenes de
enemigos se
usara pixel art
mas detallado,
acompañado
de dibujos a
mano y otros
efectos

Para el mapa y partidas de carta usaremos pixel art y
perspectiva 2d

ESTADISTICAS

Esto incluirá datos como el número de partidas jugadas, victorias y derrotas,

Cartas

Qué cartas se juegan con más frecuencia, cuáles tienen el mayor índice de victorias, y cómo se utilizan en combinación con otras cartas.

Jugadores

Progreso de los jugadores, como el nivel de habilidad, la frecuencia de juego y las preferencias de mazos.

Combate

Datos sobre el rendimiento de los jugadores en combate.

Interaccion

Datos sobre la interacción de los jugadores con el entorno del juego, como la exploración del mapa y las decisiones tomadas durante eventos narrativos.



Drafts

