

GDD

CONCEPT

Introducción

Es un juego de rol y estrategia. Juego online single player con 8 jugadores, podrá ser IA o otros jugadores que dispongan del juego. Dirigido a teléfonos móviles y PC. Las referencias que han inspirado a la creación de este juego han sido Mario Party.

El tema del juego consta de un mundo dónde se abre vórtice espacio-temporal que pone en peligro los dos pueblos de este, y para salvar el pueblo deben recoger los 4 tótems repartidos por el mundo. Debido a esto los pueblos deben enfrentarse.

El objetivo es recoger los 4 tótems para salvar al pueblo al que pertenece el jugador.

El público al que va dirigido a casi todas las edades, pero al ser un formato digital y de fantasía va más dirigido a la gente más joven, de 12 hasta los 50.

DESIGN DOCUMENT

Game Design Definitions

Menú:

En el primer momento donde se enciende el juego aparecerá un menú en el que permitirá al usuario elegir si quiere crear o unirse a una partida. Además también podrá ver aquellos usuarios con los que comparte amistad y tiene agregados o si quiere agregarlos dentro de esta opción. Desde el menú, el usuario podrá acceder a ajustes del videojuego y podrá salir del videojuego.

Sinopsis:

En un mundo fantástico, donde las criaturas y animales provienen de fantasías y de relatos mitológicos, se hallaba una armonía y paz constantes donde los habitantes hacían florecer sus vidas. De pronto, un vórtice espacio-temporal aparece e invade los cielos del mismo mundo, abriendo una brecha directa al mundo de los humanos. Al ver que el vórtice no se apiadaba de nadie y absorbía todo tipo de ser vivo llevándolo al horrible y cruel mundo de los humanos, las criaturas del mundo fantástico, aterradas y cegadas por su propio miedo empezaron colaborar con el pueblo al que pertenecían para recoger cuatro tótems de los elementos, cuya función era proteger a un único pueblo de la terrible catástrofe. No permitirán que nadie se interponga en su camino.

En la batalla por la supervivencia los pueblos se enfrentaron antes de que el vórtice les absorbiera, para ello deberían conseguir los 4 tótems y así salvarse.

Uno de los pueblos consiguió la victoria. Aunque habían tres posibles desenlaces, ya que el vórtice creó tres líneas temporales, había la posibilidad de que uno de los dos pueblos perdiera y el otro ganara o viceversa y también había la posibilidad de que ambos pueblos perdieran.

Game play y objetivos:

Al comienzo de la partida los usuarios quedaran repartidos entre los dos equipos, posteriormente a cada usuario se le asignara de forma aleatoria un personaje. Una vez asignados los personajes se comienza el juego, cada usuario con la ayuda del equipo ira planteando su estrategia a la vez que van poniendo dificultades a los oponentes y así irán adentrándose en el juego. Los principales objetivos son crear estrategias con las cartas que se van obteniendo a lo largo de la partida tanto para beneficiar al equipo o un personaje como para perjudicar al oponente. Además entre los miembros de un mismo equipo pueden intentar atrapar a personajes del otro equipo para así sabotear el objetivo de conseguir un tótem. Por otra parte, existen las criaturas del vórtice, que su principal misión es entorpecer y dificultar que aquellos que permanecen vivos consigan los tótems.

Game over (Winning & losing):

La única forma que tiene el usuario para ganar es que su equipo gane, además para que esto suceda, el equipo debe conseguir los 4 tótems en el menor tiempo posible. Por otra parte los dos equipos pueden resultar perdedores, ya que los usuarios pueden morir antes de conseguir los 4 tótems.

Definición del jugador

Acciones:

- Moverse por el tablero(clicando en la casilla)
- Atacar cayendo en la misma casilla que un jugador
- Usar habilidades (clicando("Uso de habilidad"))
- Tirar dados(clicando en un botón("Lanzar dado"))
- Recoger y usar recursos cayendo en las casillas específicas
- Teletransportarse cuando es una criatura del vórtice.

Información (Status):Que información tiene disponible el jugador en todo momento?

- La vida
- El ataque
- El movimiento
- La descripción de habilidades
- La posición de los demás jugadores

Default Properties:

Los equipos empezarán en esquinas opuestas del tablero.

Empiezan con una carta de personaje asignada.

Con vida, ataque, movimiento y habilidad cargadas al máximo según su personaje.

Empezará el jugador que decida aleatoriamente el juego.

Victoria: Como puede el jugador ganar?

Mientras siga vivo debe asegurar la recolección de los tótems para su equipo.

En el caso de que muera, se convertirá en criatura del vórtice y ayudará a que todos sean absorbidos por el vórtice, ganará la criatura que más haya aportado al vórtice, es decir que se haya encontrado con más personajes en su camino.

Derrota: Como puede el jugador perder?

Que el equipo enemigo consiga los tótems. O muriendo y no ser la criatura que más haya aportado al vórtice.

Limites

El recorrido marcado por las casillas.

La vida, ataque, movimiento y habilidad marcados por el personaje.

Tiempo de turno.

Game objects

Recursos

Se pueden conseguir :

Cartas recursos: Estas cartas obtenidas se pueden guardar para que el jugador las utilice cuando quiera

- *Salvación: Esquiva un ataque letal*
- *Muro: Colocar en la casilla deseada bloqueando el paso a todos los jugadores, que dispondrá de vida.*
- *+1,2 de vida: Suma los puntos de vida marcados en la carta al jugador que la obtiene.*
- *+1 de ataque:*
- *+1,2,3 movimiento:*
- *Rompemuros: Suma +3 en el ataque contra un muro.*
- *Escudo-habilidad: Evita una habilidad de un enemigo.*

Cartas ? : Estas cartas obtenidas se activan en cuanto son recibidas

- -1 movimiento
- -1 movimiento al grupo
- +1 vida al grupo
- -1, -2 vida
- -1 ataque
- Congelado: Te congela un turno sin poder moverte ni lanzar habilidades(editado)
- Paralizado: queda paralizado durante 1 turno
- Descarte mano: descarta todas las cartas de tu mano

Armas

El personaje en sí ya sería el arma, ya que depende de cada personaje ,cada uno tendrá su ataque y su habilidad.

Historia

En un mundo fantástico, donde las criaturas y los animales provienen de fantasías y de relatos mitológicos, se hallaba una armonía y paz constantes donde los habitantes hacían florecer sus vidas. De pronto, un vórtice espacio-temporal aparece e invade los cielos del mismo mundo, abriendo una brecha directa al mundo de los humanos. Al ver que el vórtice no se apiadaba de nadie y absorbía todo tipo de ser vivo llevándolo al horrible y cruel mundo de los humanos, las criaturas del mundo fantástico, aterradas y cegadas por su propio miedo empezaron colaborar con el pueblo al que pertenecían para recoger cuatro tótems de los elementos, cuya función era proteger a un único pueblo de la terrible catástrofe. No permitirán que nadie se interponga en su camino.

Describir personajes y enemigos:

Personajes:

- Centauro

-Habilidad activa: Mueve tres casillas a un jugador en la misma zona.

-Habilidad pasiva: Cada vez que cambia de zona aumenta 2 su movimiento para el siguiente turno.

- 10 vida

- 2 movimiento

- 3 ataque

- *Pegaso*

-Habilidad activa: Puede cambiar de zona, se restringe a empezar en la casilla del comienzo.

-Habilidad pasiva: Si tiene una carta de aumento de ataque, puede coger un jugador sea de su equipo o no, y lo mueve en 3 casillas.

- 6 vida

- 3 movimiento

- 2 ataque

- *Unicornio*

-Habilidad activa: Utiliza su arcoíris para transportarse hacia un jugador y lo embiste con su cuerno, quitándole 3 de vida.

-Habilidad pasiva: Con el poder del arcoíris no le afectarán los efectos globales.

- 6 vida

- 2 movimiento

- 2 ataque

- *Fauno*

-Habilidad activa: Roba las cartas almacenadas a un jugador a libre elección.

-Habilidad pasiva: Roba 1 carta aleatoria, al alcanzar a un jugador.

- 6 vida

- 2 movimiento

- 1 ataque

- *Minotauro*

-Habilidad activa: Al alcanzar a un jugador, le arranca una extremidad infligiéndole 3 de daño y curándose 3.

-Habilidad pasiva: Chafa a la gente con su recorrido y quita 1, no en la casilla donde cae.

- 10 vida

- 3 movimiento

- 2 ataque

- *Elfo*

-Habilidad activa: Puede provocar un efecto global en la zona donde esté.

-Habilidad pasiva: EN la zona del bosque/tierra su ataque y movimiento aumenta en 1. Además, en esta zona, cuando le alcancen se esconderá y esquivará el ataque.

- 6 vida

- 1 movimiento

- 1 ataque

- *Hada:*

- Habilidad Activa: Regenera la vida entera al de su elección de una zona distinta a la suya.

- Habilidad Pasiva: Añade 1 de vida al jugador que se encuentre de su equipo.

- 5 vida

- 3 movimiento

- 1 ataque

- *Troll:*

- Habilidad Activa: Con su garrote pega un golpe al suelo, y aturde toda la zona donde se encuentra, incluyendo a los de su equipo.

- Habilidad Pasiva: Solo puede revivir una vez a una persona.

- 10 vida

- 1 movimiento

- 4 ataque

- *Fénix*

- Habilidad Activa: Si lo matan y tiene en su poder esta habilidad, podrá resurgir de sus cenizas, es decir, volver a la vida.

- Habilidad Pasiva: Revive un corazón por turno guardado.

- 5 vida

- 3 movimiento

- 1 ataque

- *Dragón*
 - *Habilidad Activa: Mueve a los oponentes una casilla (el empuja) en una misma zona.*
 - *Habilidad Pasiva: Al final de su turno, los jugadores que se encuentren en las casillas contiguas recibirán 1 de daño por su aliento de fuego.*
 - *9 vida*
 - *3 movimiento*
 - *5 ataque*
- *Medusa*
 - *Habilidad Activa: Convirtiéndoles en piedra, congela a los personajes de una casilla.*
 - *Habilidad Pasiva: Dejando serpientes en una de la casilla por la que pasa (Max 5 casillas).*
 - *6 vida*
 - *3 movimiento*
 - *1 ataque*
- *Demonio*
 - *Habilidad Activa: Puede matar a un oponente si están en la misma casilla.*
 - *Habilidad Pasiva: Crea un escudo de fuego que aumenta las posibilidades de que su oponente en un combate falle. (Dado: 3 a 6 falla)*
 - *6 vida*
 - *2 movimiento*
 - *2 ataque*
- *Angel*
 - *Habilidad Activa: Revivir a una persona.*
 - *Habilidad Pasiva: Al principio de la partida bendice a un jugador de su equipo y cuando éste muera puede bendecir a otro (El enemigo Dado: 3 a 6 falla).*
 - *6 vida*
 - *2 movimiento*
 - *1 ataque*

Enemigos:

- **Setácio**
 - *Habilidad: Al ser pisado por un vivo o al encontrarse con uno le aturde con un gas que desprende, restándole uno de movimiento.*
 - 1 vida
 - 3 movimiento
- **Olotúrido**
 - *Habilidad: Infecta al jugador con el que coincida. La infección va pasando de jugador en jugador si éste alcanza a otro. Cuando acaba la ronda la persona infectada se quita un punto de vida.*
 - 1 vida
 - 3 movimiento
- **Stracciatella**
 - *Habilidad: Lanza su parte de él mismo e inhabilita en -1 el ataque del personaje del personaje atacado.*
 - 1 vida
 - 3 movimiento
- **Araña del vacío**
 - *Habilidad: Coge un jugador y lo lleva al inicio de la zona donde se encontraba.*
 - 1 vida
 - 3 movimiento

The Game World

Overview:

El juego se vería en 2D. Un tablero de mesa visto en planta donde los modelos de las figuras y de los elementos escénicos serían en 3D para dar profundidad al videojuego y que resulte muy acogedor.

Key locations:

El mapa está seccionado en 4 localizaciones principales, que corresponden a 4 distintos elementos. En cada una de éstas se encuentra un tótem distinto que cada equipo tendrá que recoger. Además, según de qué localización se trate habrá un efecto u otro en ciertas situaciones, como por ejemplo al usar la habilidad activa del elfo.

Movimiento:

Un jugador en su fase de movimiento debe desplazarse tantas casillas como indique su personaje usando un D6 de la forma siguiente:

- *3 de movimiento: (1,2) mueve 1 / (3,4) mueve 2 / (5,6) mueve 3*
- *2 de movimiento: (1,2,3) mueve 1 / (4,5,6) mueve 2*
- *1 de movimiento: siempre se mueve 1*

Si se da el caso de que un jugador dispone de una carta de +X en el movimiento, puede usarla para moverse una cantidad igual a X más la cantidad de movimiento de su personaje. Los movimientos deben ser unidireccionales, es decir, no puedes cambiar de sentido en un mismo movimiento y debes desplazarte siguiendo las líneas del mapa.

Los movimientos no pueden atravesar muros. Si en un movimiento se pasa por encima de una casilla de “?” de cambio de zona, debe terminar el movimiento quedándose en esa casilla, lo mismo ocurre si se pasa por encima de la casilla del tótem.

Si un jugador termina su movimiento en la casilla de un jugador enemigo, se realiza un ataque.

Mapa:

Para el mapa usaremos una estética cómica, con formas redondeadas y suaves. Esta estética será catalogada de forma independiente según la localización, siguiendo una misma temática y aplicándose a los distintos props y efectos visuales que aparezcan en esa localización.

Época:

El mundo se situaría en una época medieval i fantástica cuya línea temporal va paralelamente al tiempo de la actualidad y se ven entrelazadas por el vórtice espacio-temporal.

Props:

Al tratarse de un tablero, dispondrá de pocos elementos estéticos por el mapa para que no interfieran en la interpretación de las casillas y los recorridos, pero sigan dando ambientación e integración acorde a la temática de la localización.

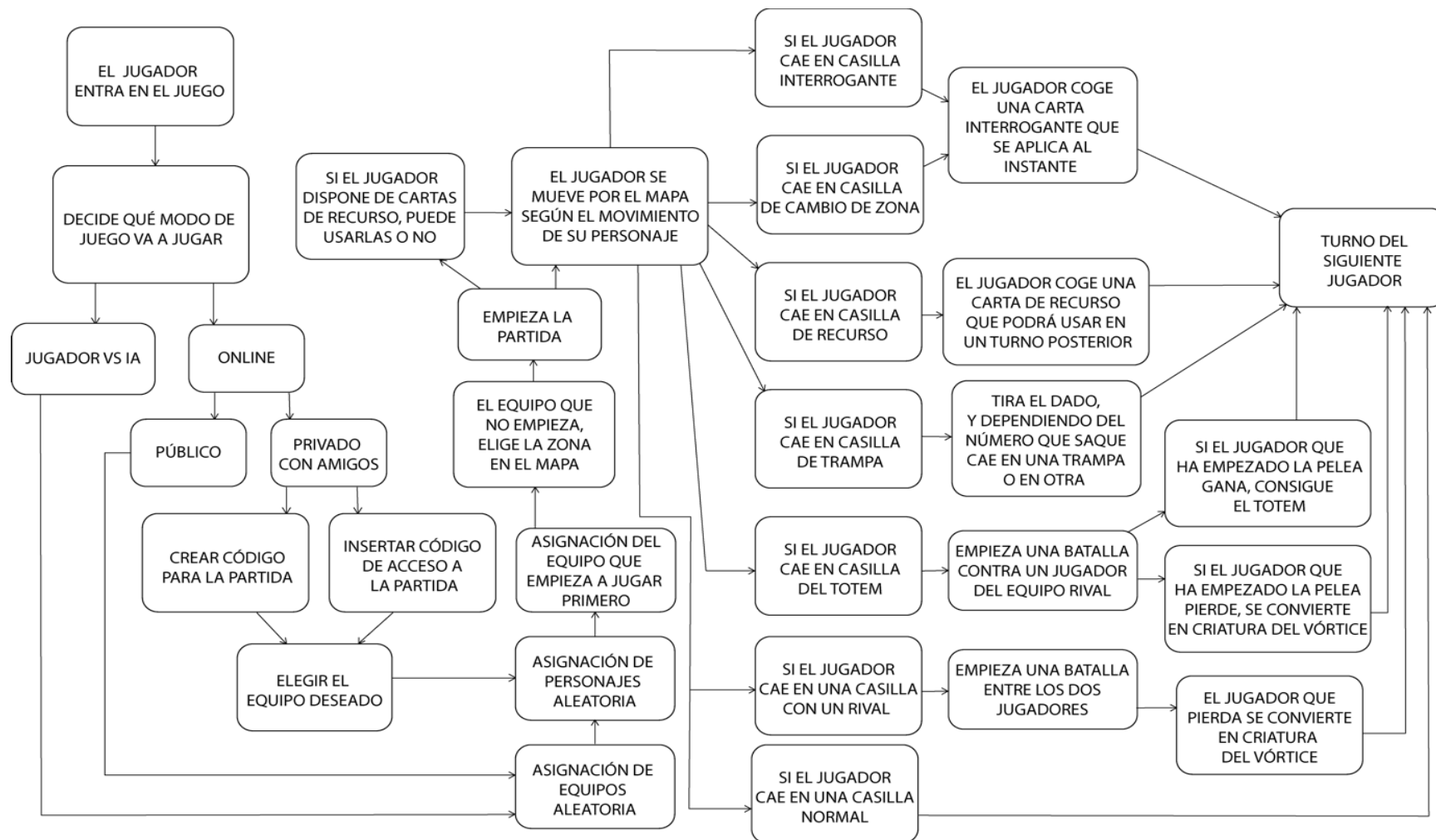
Unos ejemplos de props podrían ser unas rocas, árboles, un barco hundido, alguna estructura de una ruina...

Escenarios:

El escenario del juego es básicamente el mundo fantástico de donde pertenecen los personajes y se encuentra dividido en distintas zonas que pertenecen a ese mundo.

Sociedad/cultura:

La sociedad del mundo está compuesta de criaturas mitológicas y seres fantásticos que conviven en poblaciones de razas mezcladas, pero entre pueblos son muy independientes. Los 2 pueblos se llaman Romsey y Oldham.



Análisis Técnico

Tecnología

La tecnología que el usuario deberá utilizar durante el transcurso del juego será principalmente el uso del ratón o de un trackpad, ya que con la ayuda de este el usuario podrá hacer click en la casilla que quiere ir y por lo tanto podrá moverse por el mapa, además con la ayuda del ratón también podrá decidir en que momento quiere usar la habilidad y cual de las dos querrá usar.

Otro elemento tecnológico que el usuario podría usar serían los auriculares para poder escuchar los efectos del juego y también la música de ambiente.

Además también se necesitaría una pantalla para poder ver el juego y por último también se necesitará un teclado para poder participar en el chat.

Software

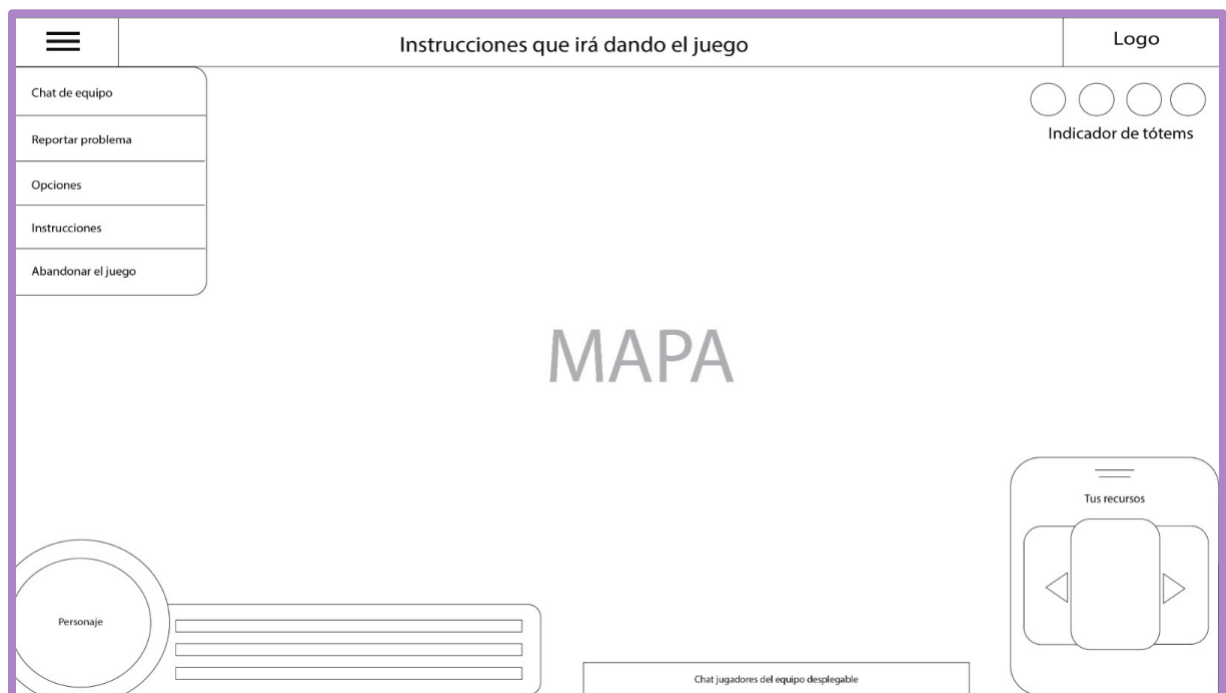
El software con el cual se desarrollaría el videojuego será con la ayuda de la plataforma Unity.

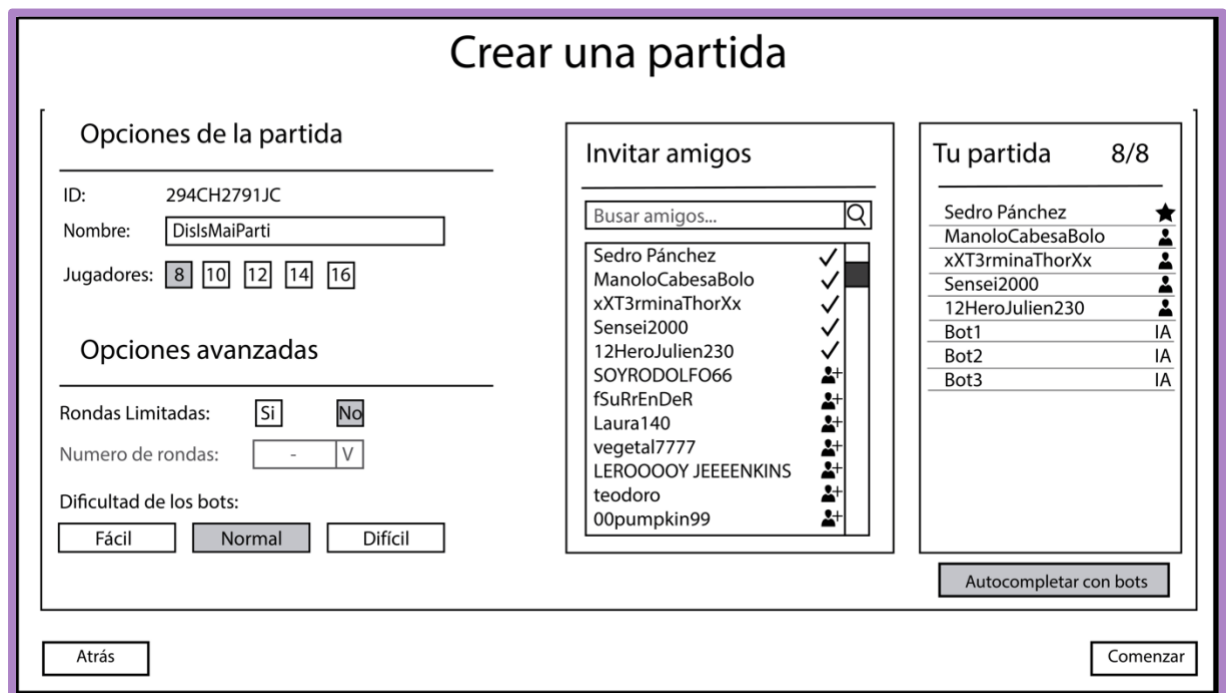
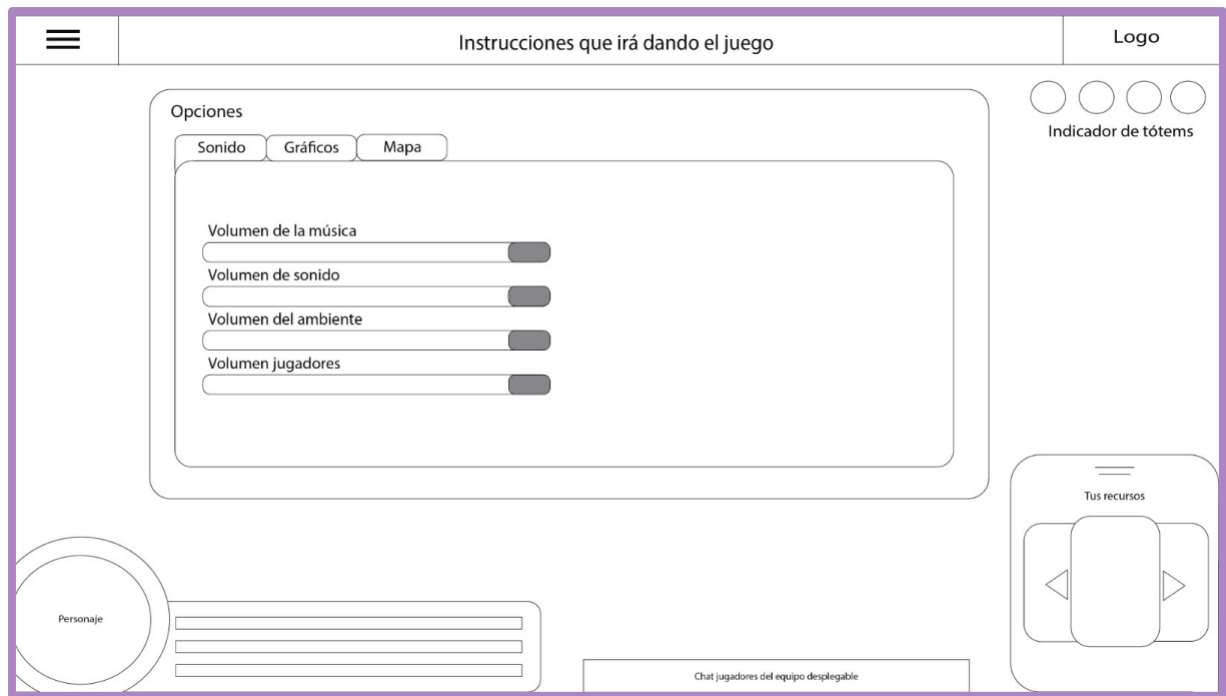
Alternativas

Durante el transcurso del juego aunque hay un camino definido, el usuario puede moverse hacia delante o atrás siguiendo los caminos que el mapa le permite. Además, con la ayuda de las cartas que se ira encontrando por el camino este movimiento podrá verse afectado a mayor o a peor, así como cartas de acción que permitirán darle al usuario diferentes posibilidades que en un principio no tendría.

Recursos estimados

Para poder usar este videojuego, no se necesitan mas recursos que un ordenador, por lo tanto ese seria el único elemento indispensable.









Crear una partida

Opciones de la partida

ID: 294CH2791JC

Nombre:

Jugadores: ☐ 8 ☐ 10 ☐ 12 ☐ 14 ☐ 16

Opciones avanzadas

Rondas Limitadas: ☐ Si ☐ No

Numero de rondas:

Dificultad de los bots:

Invitar amigos

Sedro Pánchez	✓
ManoloCabesaBolo	✓
xXT3rminaThorXx	✓
Sensei2000	✓
12HeroJulien230	✓
SOYRODOLFO66	+
fSuRrEnDeR	+
Laura140	+
vegetal7777	+
LEROOOY JEEENKINS	+
teodoro	+
00pumpkin99	+

Tu partida 8/8

Sedro Pánchez	★
ManoloCabesaBolo	+
xXT3rminaThorXx	+
Sensei2000	+
12HeroJulien230	+
Bot1	IA
Bot2	IA
Bot3	IA

Modelo de negocio

Value Proposition

El jugador considerará comprar nuestro producto porque le ofrece un nuevo modo de juego multijugador de estrategia pero con una historia que los motivará a conseguir esos objetivos marcados, y el poder compartir esta experiencia con sus amigos a distancia y de forma gratuita ayudará a estos a probarlo.

Revenue model

Será un juego online gratuito el cual estará disponible para todas las plataformas de PC. Además, para obtener beneficios, el juego dispondrá de contenido de pago descargable, como las conocidos micro-transacciones. Como por ejemplo, nuevos personajes exclusivos, vestimentas para los personajes, y nuevos mapas disponibles.

Market opportunity

Este juego se incluirá en el mercado en formato digital y a la vez físico, y dirigido a cualquier persona que le interesen los juegos de mesa y estrategia por equipos. Por lo que se refiere al ratio del mercado, en el caso físico sería de para casi todas las edades y el caso digital para los más jóvenes, ya que serían los que tienen más por la mano todo el mundo tecnológico.

Competitive environment

Todos los juegos de tablero que requieran estrategia pero con un equipo y que tenga recursos por el mapa, como por ejemplo Star Wars: Imperial Assault - Legends of the Alliance o Mario Party, el cual fue nuestra inspiración.

Competitive advantage

En lo que destacaría El Vórtice frente a su competencia sería su disponibilidad gratuita, su oferta multijugador y a la vez contra la IA. Además, por su aportación de diferentes perspectivas a la hora del juego, como 1ª persona o vista de planta.

Market strategy

Se anunciará por redes sociales, anuncios en Youtube, y con la ayuda de algunos streamers, anuncios en programas como Steam, pruebas en eventos de juegos como la Nice One, ayudarían al juego a promocionarse.