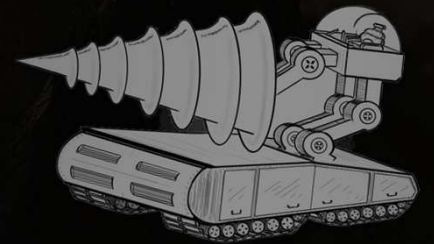


No Mines Remain

José Manuel González Peñalva



Visión general

- Eres uno de los encargados de una empresa de minería intergaláctica encargado de extraer los recursos de distintos planetas no habitables. Tu misión es conseguir valiosos metales y los raros cristales energéticos.
- Género: Real Time Strategy
- Peligros de la minería, conflicto de intereses.
- Plataforma: PC
- Fans de los juegos de estrategia y/o fans de la ciencia ficción.

Análisis competitivo



- Influencias: Principal influencia del juego LEGO Rock Raiders, incluyendo algunos elementos de RTS mas actuales respecto a la calidad de vida.
- Competencia: Otros RTS del mercado como Starcraft o Age of Empires.
- Características diferenciadoras.
 - Los mapas en otros RTS del mercado son mapas abiertos y relativamente cómodos de explorar. En No Mines Remain el mapa es el conjunto de cuevas, y para explorarlo hay que excavar o usar radares para encontrar nuevas cuevas y recursos.



Narrativa

- Protagonista: Tu o tu empresa
- Antagonista: Empresas rivales, monstruos autóctonos de los planetas.
- Transfondo: Los limitados recursos de la Tierra y la creciente demanda de materias primas han forzado a las empresas mineras a buscar nuevas fuentes de recursos en otros planetas, algunos fuera de la protección de las leyes internacionales.
- Niveles: unos 30, con posibilidad de incluir métodos de generación aleatoria de mapas.

Jugabilidad

- Objetivos: Varían dependiendo del mapa, desde la extracción de ciertos recursos, asegurar una base o eliminar la presencia de empresas rivales.
- Mecánica Básica: Recolección de recursos para crear tropas e investigar mejoras tanto económicas como militares.
- Obstáculos: Otras empresas rivales intentaran expulsarte de la zona y los monstruos autóctonos no estarán muy cómodos ante tu presencia.
- Recursos: Distintos minerales y cristales energéticos.
- Extraídos de las cuevas y utilizados en distintos edificios.
- Al completar la partida, se revela el mapa para todos los jugadores y se detiene el tiempo.