

VIRADIUM

Game Design Document Outline

Versión 0.1 (Draft) 08

12/09/2013

1. Title Page

1.1. Game Name - *Perhaps also add a subtitle or high concept sentence.*

1.2. Copyright Information

1.3. Version Number, author, date

2. Table of Contents – *Make sure this includes all the subsections to make finding material. If practical, hyper linking the document will help here.*

3. Design History – *This is a change listing quickly describing each major version and changes.*

4. Section I - Game Overview

4.1. Game Concept

4.2. Feature Set

4.3. Genre

4.4. Target Audience

4.5. Game Flow Summary - *How does the player move through the game. Both through framing interface and the game itself.*

4.6. Look and Feel - *What is the basic look and feel of the game? What is the visual style?*

4.7. Project Scope - *A summary of the scope of the game.*

4.7.1. Number of locations

4.7.2. Number of levels

4.7.3. Number of NPC's

4.7.4. Number of weapons

4.7.5. Etc.

5. Section II - Gameplay and Mechanics

5.1. Gameplay

5.1.1. Game Progression

5.1.2. Mission/challenge Structure

5.1.3. Puzzle Structure

5.1.4. Objectives - What are the objectives of the game?

5.1.5. Play Flow - How does the game flow for the game player

5.2. Mechanics - *What are the rules to the game, both implicit and explicit. This is the model of the universe that the game works under. Think of it as a simulation of a world, how do all the pieces interact? This actually can be a very large section.*

5.2.1. Physics - *How does the physical universe work?*

5.2.2. Movement

5.2.2.1.General Movement

5.2.2.2.Other Movement

5.2.3. Objects

5.2.3.1.Picking Up Objects

5.2.3.2.Moving Objects

5.2.4. Actions

5.2.4.1.Switches and Buttons

5.2.4.2.Picking Up, Carrying and Dropping

5.2.4.3.Talking

5.2.4.4.Reading

5.2.5. Combat - *If there is combat or even conflict, how is this specifically*

modeled?

5.2.6. Economy - *What is the economy of the game? How does it work?*

5.3. Screen Flow

5.3.1. Screen Flow Chart - *A graphical description of how each screen is related to every other*

5.3.2. Screen Descriptions - *What is the purpose of each screen?*

5.3.2.1. Main Menu Screen

5.3.2.2. Options Screen

5.3.2.3. Etc.

5.4. Game Options - *What are the options and how do they affect game play and mechanics?*

5.5. Replaying and Saving

5.6. Cheats and Easter Eggs

6. Section III - Story, Setting and Character

6.1. Story and Narrative - *Specific details like scripts and cut scenes may not be in*

this document but be in the Story Bible.

6.1.1. Back story

Historia 1

Introducción

En el año 1951, en la región del desierto de Atacama, un meteorito impactó la superficie terrestre. Cerca del lugar del impacto, se encontraba un campamento militar de Cascos Azules, el ejército protector de la paz de las Naciones Unidas. Al avistar el impacto, inmediatamente se ordenó a un grupo de soldados a abrirse paso a través de la gélida noche a inspeccionar el cráter. Fue una gran sorpresa para ellos el descubrir que las rocas ardientes estaban repletas de trozos de cristales verdes centelleantes y resplandecientes.

El comandante a cargo ordenó a su ejército a recolectar todos los cristales del cráter, tarea que demoró dos semanas su misión original. El evento se mantuvo en secreto. El viento y la arena fueron cómplices para borrar las evidencias del hecho.

El material fue analizado por científicos de la ONU. Se descubrió que entre sus propiedades físicas se destacan su resistencia y mínima densidad. Pero sin duda, su atributo más ponderado es su capacidad de liberar una inmensa cantidad de energía. Fue llamado Viradium, debido a su color verdoso.

En estas épocas, la humanidad se encontraba en vísperas de una inminente crisis energética mundial que no tardaría más de doscientos años en azotar la Tierra. Se temía que los países, en un intento por monopolizar los últimos recursos naturales, puedan provocar la más grande de todas las guerras vistas hasta entonces. Por esto, en la ONU se decidió tomar medidas al respecto.

Fue así que se destinaron fondos internacionales, financiados principalmente por países como EE.UU., Rusia, China, Brasil y Japón a la exploración espacial con el fin de localizar planetas con una alta concentración de Viradium, a través de un exhaustivo análisis de sus atmósferas. Se determinó que era probable que su existencia fuese abundante en planetas con una alta concentración de hidrógeno y dióxido de carbono a temperaturas inferiores a -10°C.

Durante más de medio siglo se llevaron a cabo experimentos e investigaciones secretas que orbitaron alrededor de la escasa masa del preciado material.

Como resultado de estas actividades se logró perfeccionar un proceso limpio y seguro para

extraer y almacenar la energía del Viradium, reduciéndolo a este a rocas inertes y fácilmente transformables en polvo. Asimismo, a pesar de los fines pacíficos perseguidos por la ONU, fue una condición establecida por los gobiernos inversores, el desarrollo de equipamiento de defensa bélica que aprovecharán las características físicas del mineral. Se desarrollaron trajes tácticos y corazas protectoras capaces de soportar casi cualquier ataque armado.

Capítulo 0: El equipo para la expedición

El 6 de Agosto del año 2017 se formó el Comité Internacional para la Explotación de Viradium. El decreto fue firmado por los miembros permanentes del Consejo de Seguridad de la ONU. Este estableció la conformación de un equipo dedicado a la exploración de los planetas que han sido elegidos como candidatos para la extracción de Viradium. Se previó que esta sería una misión que duraría al menos tres años.

El equipo estaba conformado por cinco personas:

Pierluca Cossino: General, de origen italo-argentino, 45 años. Jefe del Departamento Secreto de Investigación Espacial. Fue seleccionado para la misión principalmente por sus habilidades interpersonales, su convicción, su personalidad de líder nato. Que le han permitido conducir a sus tropas por las condiciones más adversas durante sus veinte años de experiencia como General de las Fuerzas Aéreas de la ONU.

Juan Amadeo Solano: Primer oficial, argentino, 32 años.

Elizabeth Cummings: Médica, inglesa, 25 años.

Xiao Chung Li: soldado de infantería, surcoreano, 27 años.

Bernard Maxwell: Ingeniero en comunicaciones, geógrafo, sudafricano, 55 años.

Capítulo N° 1: La caída

El día 3 de septiembre de 2018 fue fijado como la fecha de inicio de la misión. El evento fue presentado a los medios de comunicación del mundo como una expedición que tenía el objetivo de explorar los cuerpos cercanos a Júpiter y determinar la posibilidad de instalar una estación de defensa ante asteroides.

El General Cossino fue enviado junto a su equipo, en realidad, al planeta “LbV-04alpha” ubicado en una de las ramas externas de nuestra galaxia, a poco más de 22.300 años luz de distancia. Para transportar la nave a través del hiperespacio se le proveyeron las últimas reservas de Viradium obtenidas de aquel meteorito. Por lo que el regreso hubiese sido posible únicamente en caso de alcanzar el destino, un planeta aparentemente deshabitado al que se llamó “uIA-345polaris”

El viaje transcurrió sin problemas durante días hasta que la nave fue atraída y desviada de su trayectoria por una inmensa fuerza gravitatoria repentina que los propulsores no fueron capaces de contrarrestar. De la misma manera, esta gran atracción desapareció instantes después, pero la nave ya se dirigía a gran velocidad hacia un enorme planeta. El General intentó

vanamente detener la caída. Cuando la nave se encontró lo suficientemente cerca de la superficie equipo se dispuso a saltar con equipos y paracaídas especiales. Cossino, quien permaneció en la nave, logró estabilizarla pero no pudo evitar un violento aterrizaje.

La atmósfera del planeta era de color naranja, debido a la saturación de hierro y su superficie rica en azufre lo que lo convertían en un ambiente hostil.

Capítulo N° 2: Un encuentro inesperado

Cossino sentía que todo daba vueltas, estaba mareado y confundido. Sentía que la cabeza le estallaba de dolor y pudo ver en el reflejo de los metales retorcidos un fino hilo de sangre que le corría por el costado izquierdo de la cara.

Una vez que se incorporó sintió ruidos fuera de la nave, así que decidió esconderse y acercarse sigilosamente. Los ruidos eran extraños, no eran humanos. Había distintos sonidos y supuso que venían de criaturas distintas. Escuchó atentamente y se decidió salir una vez que los sonidos desaparecieron.

Al salir se encontró con un desierto vasto, ventoso y desolado. No vio a las criaturas que hacían el sonido.

Inspeccionó la nave, descubrió que uno de los reactores había sido dañado y que el Viradium se había perdido. Su localizador indicaba que sus compañeros se encontraban cerca por lo que decidió salir a buscarlos y conseguir las cosas necesarias para reparar la nave.

Mientras avanzaba por el desierto sintió un temblor en el suelo que aumentaba en intensidad. El temblor pasó, por lo que el general retomó la marcha. De repente surgieron de abajo de la arena un grupo de criaturas. Estas eran altas, de color amarillo, de textura robusta, con espinas en la espalda, unos colmillos que sobresalen de las encías. Cargaban lanzas aún más altas que su estatura. Sin darle tiempo a reaccionar, las criaturas lo atacaron. El general sacó su pistola con una velocidad asombrosa y redujo a todas las criaturas.

Una de las criaturas quedó agonizante, el general se le acercó y le preguntó quiénes eran. La criatura lo miró absorto y se desvaneció.

El general fue reuniéndose con su equipo y juntos fueron a buscar las piezas faltantes de la nave para repararla. Afortunadamente, lograron recolectar Viradium de la superficie del planeta, el cual sería suficiente para poner la nave en funcionamiento. Encontraron todas las piezas perdidas, excepto un maletín, con cinco herramientas necesarias para la extracción de la energía del Viradium. Sin esas herramientas la cantidad de energía que se puede sacar del mineral se reduce en un 70%.

Una vez que terminaron de reparar la nave sintieron, nuevamente, un temblor en la arena. Esta vez el temblor no cesó, su intensidad aumentó hasta desestabilizar a los terrícolas. De pronto, un grupo muy numeroso de criaturas emergieron a la superficie, armados y enfurecidos.

Una asombrosa batalla se desató ante estas bestias primitivas la cual finalizó con la masacre

de la mitad del pueblo nativo y la retirada del resto de ellos.

Al menos una semana sería necesaria para que el ingeniero construya un nuevo equipo de herramientas, por lo que decidieron asentarse por unos días mientras exploraban el inmenso planeta.

Capítulo 3: El manantial

El resto de la tripulación inició su recorrido abriéndose paso a través del desconocido planeta. A lo largo de su camino se encontraron con terrenos diversos. El inhóspito planeta estaba lleno de valles húmedos, llenos de pantanos, ríos, ciénagas con una vegetación y fauna iguales de peligrosas y amenazantes. El escenario era realmente impredecible, podían estar recorriendo un húmedo valle, que pocos kilómetros más adelante se convertiría en cavernas heladas y al salir a la superficie podían hallar un abrasador desierto.

En su camino llegaron a un inmenso y profundo valle inundado por una niebla verdosa, en el fondo del mismo divisaron lo que parecía una gran montaña, su cima era de color verde. Sospecharon que se trataba de Viradium y entusiasmados continuaron su marcha.

Cuando cayó la noche pudieron ver que la cima resplandecía. Al amanecer llegaron al fondo del valle para comenzar el ascenso a la montaña. La ladera estaba cubierta de cristales.

Al llegar a la cima descubrieron que la montaña era algo parecido a un volcán. Sin embargo, su interior no era caliente y estaba cubierto de cristales. No podía verse su fondo, pues la densa niebla que inundaba todo el valle emanaba de su interior.

Especularon que el centro del planeta estaba hecho de Viradium. Tomaron tantos cristales como pudieron cargar en sus mochilas, probablemente lo suficiente para abastecer de energía a varios países durante un año y se dirigieron a la nave tan pronto como pudieron.

El ingeniero había sido tomado de rehén por los nativos, cuya piel ahora resplandecía con un color verde y se volvieron más resistentes a las armas de fuego. Usaban el Viradium como medio de defensa.

Cossino descubrió que el ingeniero había terminado de construir el equipo de herramientas, por lo que se dispuso a prepararlas. Cuando lo logró, apuntó el extractor hacia los nativos despojándolos de su coraza verde, haciéndolos vulnerables nuevamente. La tripulación aprovechó para abordar la nave. La nave abandonó el planeta.

Capítulo 4: El regreso

El glorioso viaje a la tierra fue completamente tranquilo. El temprano regreso fue aplaudido por el mundo en una ceremonia pública donde la tripulación recibió menciones de honor de representantes de cientos de países. Se anunciaron nuevas expediciones para el futuro próximo.

Esa misma noche, en una ceremonia secreta, el equipo recibió menciones de honor de la ONU, se realizó la entrega de los minerales recabados y la bitácora del viaje. Uno a uno fueron

recibiendo sus medallas y cuando le colocaron su medalla a Cossino un destello verde recorrió sus ojos y una sonrisa macabra se dibujó en su rostro.

Historia 2

En una época no muy lejana a la nuestra, una devastadora guerra se desenvolvía en la Vía Láctea, en ella se enfrentaban fuerzas armadas de los planetas más poderosos de la galaxia.

Los gobiernos combatían por la posesión de lo que llamaban IkDiriv, un mineral que siempre había abundado en los planetas de las afueras de la galaxia y que inesperadamente, en las últimas décadas, había comenzado a volverse escaso. El IkDiriv había sido la principal fuente de energía de los planetas desde épocas que resultan inmemoriales aún para los Sceptonians, la civilización más antigua de la galaxia.

Sceptonic es un pequeño sistema solar, compuesto por tres planetas: Scept'Enas, Scep'Dyo y Scep'Trias. En otras épocas el conocimiento de sus habitantes era muy solicitado por otras civilizaciones. Sin embargo, en estos tiempos de guerra, los Sceptonians habían sido olvidados por haberse negado a brindar su sabiduría con fines bélicos.

La equilibrada vida de los Sceptonians les permitía vivir con las escasas fuentes de recursos que poseían desde la ruptura de relaciones con el exterior.

Durante una batalla que se desplegaba en un planeta no muy lejano, Scep'Dyo fue saqueado por tropas guerreras que dejaron a todo el planeta en la ruina y al sistema solar en desequilibrio.

Los habitantes de Scep'Trias eran los encargados de las actividades logísticas de los tres planetas. Luego del retiro de las tropas, al intentar elaborar un plan de recuperación, descubrieron que no podrían llegar a revertir los daños causados y que pronto todo el sistema estaría en decadencia. Por este motivo los tres planetas decidieron unir fuerzas con para buscar una solución.

Inexpertos pero inteligentes, los habitantes de los tres planetas comenzaron a trabajar en la construcción de una nave y armamento que esperaban no necesitar. Se preparaban para salir a buscar IkDiriv al lejano y muy codiciado planeta IkNatsu, mayor fuente de IkDiriv de la galaxia.

El núcleo de este planeta estaba compuesto de IkDiriv y aun siendo la mayor fuente de la galaxia su exploración había estado fuera de discusión para todos los planetas, ya que su hostilidad natural lo volvían una travesía demasiado costosa.

Fue así que enviaron a un representante de cada planeta: Likh'naar, Eihl'duin y Ai'ldhur, los más ingeniosos de todos, a esta travesía de la que sólo podrían volver haciendo uso de toda su astucia.

Cuando nuestros pequeños héroes, luego de un intrincado viaje, se disponían al fin a aterrizar en IkNatsu su nave fue atacada. Se dirigieron en picada hacia la superficie, contrarrestando la caída tanto como pudieron, la tripulación resultó ilesa. Muy por el contrario, la nave fue casi

totalmente destruida.

Una vez en tierra, desconcertados por el origen del ataque, comenzaron su travesía buscando IkDiriv, alimento, refugio y el regreso a Sceptonic. Buscaban un valle, donde sabían se encontraban las entradas a las entrañas del planeta.

Su camino fue muy largo, peligroso e impredecible. Pero lo que más los atemorizaba fue notar que una gran parte de la vegetación y las bestias del planeta habían sido devastadas por lo que sería una bestia aún mayor y más peligrosa.

Al final del primer día llegaron al borde del inmenso desierto y encontraron allí con una inmensa máquina que comenzó a atacarlos. Dispararon contra esta máquina hasta lograr detenerla, la examinaron, descubrieron que no estaba tripulada y tomaron varias partes de la misma que servirían para reparar su nave. Esta máquina parecía estar custodiando el ingreso al valle.

Instantes después se vieron rodeados por una población de altas criaturas. La tripulación se sintió amenazada al principio, pero luego notaron que estos parecían vitorearlos y alabarlos.

El pueblo nativo mostró su agradecimiento por haberlos librado del “demonio metálico” y les prometieron ayudarlos en lo que necesitaran. Les dieron alimento, refugio y provisiones.

Cuando Likh'naar, Eihl'duin y Ai'ldhur les dijeron que buscaban IkDiriv, la actitud de los nativos se volvió más severa se limitaron a brindarles un mapa para llegar “volcán divino”, pero les advirtieron que desde hace años este estaba custodiado “visitantes del más allá”.

Una vez al pie del volcán, pudieron ver que cerca de la cima se encontraba instalada una gran industria que era abastecida constantemente con cargamentos de IkDiriv que provenía desde el interior del volcán y del espacio.

El interior del volcán que había resplandecido desde la creación de la galaxia, estaba casi apagado. Enormes cargamentos de rocas inertes y otros desechos industriales eran periódicamente lanzados hacia el espacio.

Al observar más de cerca vieron que la industria estaba custodiada por fuerzas armadas especiales de todos los planetas más poderosos de la galaxia. Eso parecía no tener sentido para ellos, todos esos planetas se encontraban en guerra.

Los tres sceptonians se cruzan con un guardia, al cual lograron capturar. Lo sedaron y lo obligaron a decir lo que sabía. Les contó que la gran industria extractora de energía estaba diseminada por varios planetas. El dueño de la misma era un terrícola, llamado Pierluca Cossino, tenía acuerdos con los gobernantes de casi todos los planetas de la galaxia que les vendían IkDiriv y mantenían en secreto sus actividades.

Fue así que los sceptonians comprendieron la causa de la gran escasez, la guerra no era más que una cortina de humo en la que mandaban a morir a los soldados de menor rango. Inmediatamente se comunicaron con su planeta, pidiendo dar aviso a las fuerzas armadas de

todos los países.

Uno a uno los escuadrones fueron revelándose a sus superiores y en pocas horas sus ataques comandados por los Sceptonians lograron destruir todo el imperio de Cossino.

Todas las industrias fueron tomadas y detenidas por los civiles. Se encontró que la mayoría de la energía que se había sustraído estaba almacenada en enormes cápsulas, que fueron distribuidas a todos los planetas.

Los habitantes de Sceptonic fueron los encargados de planificar la reconstrucción en la posguerra y su existencia fue de nuevo importante en la galaxia.

Cientos de gobernantes y trabajadores de la industria fueron capturados, interrogados y aprisionados, pero muchos de ellos lograron huir en la confusión de la batalla. El bunker de Cossino fue destruido durante los ataques, por lo que nunca pudo hallarse su cuerpo ni toda la información referida a sus planes.

6.1.2. Plot Elements

6.1.3. Game Progression

6.1.4. License Considerations

6.1.5. Cut Scenes

6.1.5.1.Cut scene #1

6.1.5.1.1. Actors

6.1.5.1.2. Description

6.1.5.1.3. Storyboard

6.1.5.1.4. Script

6.1.5.2.Cut scene #2

6.1.5.3.etc.

6.2. Game World

6.2.1. General look and feel of world

6.2.2. Area #1

6.2.2.1.General Description

6.2.2.2.Physical Characteristics

6.2.2.3.Levels that use area

6.2.2.4.Connections to other areas

6.2.3. Area #2

6.2.3.1.etc.

6.3. Characters

6.3.1. Character #1

6.3.1.1.Back story

6.3.1.2.Personality

6.3.1.3.Look

6.3.1.3.1. Physical characteristics

6.3.1.3.2. Animations

6.3.1.4.Special Abilities

6.3.1.5.Relevance to game story

6.3.1.6.Relationship to other characters

6.3.1.7.Statistics

6.3.2. Character #2

6.3.3. etc.

7. Section IV - Levels

7.1. Level #1

7.1.1. Synopsis

7.1.2. Introductory Material (Cut scene? Mission briefing?)

7.1.3. Objectives

7.1.4. Physical Description

7.1.5. Map

7.1.6. Critical Path

7.1.7. Encounters

7.1.8. Level Walkthrough

7.1.9. Closing Material

7.2. Level #2

7.3. etc.

7.4. Training Level

8. Section V - Interface

8.1. Visual System

8.1.1. HUD - What controls

8.1.2. Menus

8.1.3. Rendering System

8.1.4. Camera

8.1.5. Lighting Models

8.2. Control System - *How does the game player control the game? What are the specific commands?*

8.3. Audio

8.4. Music

8.5. Sound Effects

8.6. Help System

9. Section VI - Artificial Intelligence

9.1. Opponent AI - *The active opponent that plays against the game player and therefore requires strategic decision making (example, Civilization or Chess, how is it to be designed?*

9.2. Enemy AI - Villains and Monsters

9.3. Non-combat Characters

9.4. Friendly Characters

9.5. Support AI

9.5.1. Player and Collision Detection

9.5.2. Pathfinding

10. Section VII - Technical - This may be abbreviated with most in the Technical Bible

10.1. Target Hardware

10.2. Development hardware and software

10.3. Development procedures and standards

10.4. Game Engine

10.5. Network

10.6. Scripting Language

10.7. etc.

11. Section VIII - Game Art - *This may be abbreviated with most of the content in an Art*

Bible.

11.1. Concept Art

11.2. Style Guides

11.3. Characters

11.4. Environments

11.5. Equipment

11.6. Cut scenes

11.7. Miscellaneous

12. Section IX - Secondary Software

12.1. Editor

12.2. Installer

12.3. Update software

13. Section X - Management

13.1. Detailed Schedule

13.2. Budget

13.3. Risk Analysis

13.4. Localization Plan

13.5. Test Plan

14. Appendices

14.1. Asset List

14.1.1. Art

14.1.1.1. Model and Texture List

14.1.1.2. Animation List

14.1.1.3. Effects List

14.1.1.4. Interface Art List

14.1.1.5. Cut scene List

14.1.2. Sound

14.1.2.1. Environmental Sounds

14.1.2.2. Weapon Sounds

14.1.2.3. Interface Sounds

14.1.3. Music

14.1.3.1. Ambient

14.1.3.2. “Action”

14.1.3.3. Victory

14.1.3.4. Defeat

14.1.4. Voice

14.1.4.1. Actor #1 lines

14.1.4.2. Actor #2 lines

14.1.4.3. Etc.