

The Darkest Invasion: Game Document Design

Descripción General:

Este será un juego para dispositivos móviles del género *beat em' up*, en el cual el jugador podrá escoger diferentes personajes y deberá enfrentarse a una horda de enemigos, llamados “Sombras” que aumentarán en cantidad y dificultad conforme pase el tiempo, con el objetivo de sobrevivir la mayor cantidad de oleadas posibles, tendrá a su disposición armas que personaje que podrá usar a su favor en contra de los enemigos, además de un sistema de creación de trampas y barricadas para planear estrategias que permitan pasar rondas de la mejor forma.

Genero del juego:

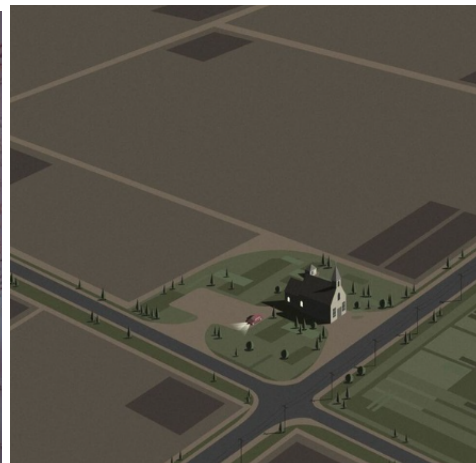
La inspiración de nuestro juego y mecánicas proviene de géneros como:

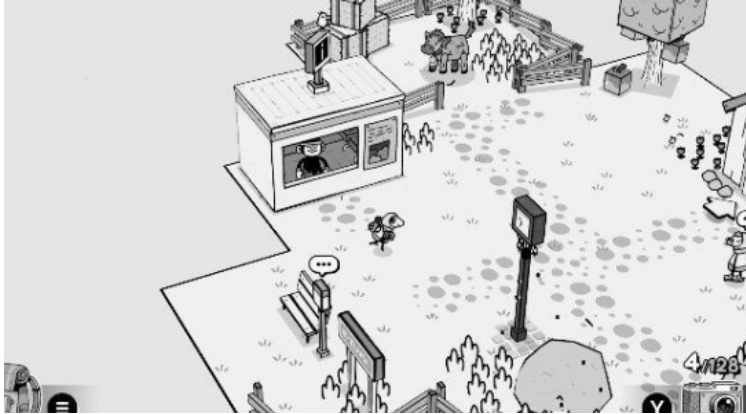
- Tower Defense (Thornelfall, Dungeon of the endless, Plants vs Zombies...)
- Construcción (Minecraft, Fortnite: Save the World)
- Roguelike (Brotato, Dead Cells, Hades, Issac...)

Estilo Artístico:

El estilo artístico propuesto es de estilo minimalista, debido a posibles limitaciones en rendimiento debido a crear un juego en dispositivos móviles se escogió crear un estilo minimalista para aligerar carga gráfica y priorizar el rendimiento, aunado a esto, fue decisión directiva debido a recorte de personal (Solo 3 personas en el equipo).

Algunas referencias de inspiración se muestran a continuación:



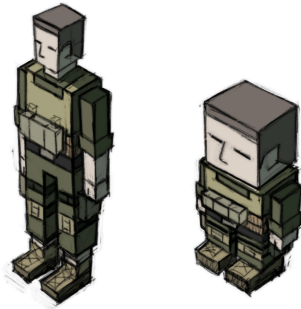


Diseño de Personajes:

Al ser un juego móvil, priorizamos más las mecánicas del juego que tener que contar una historia, sin embargo, es posible jugar con tres personajes iniciales:

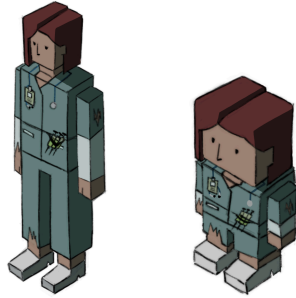
Personaje 1: Nombre y género por definir

Se piensa en un militar y/o policía que busca sobrevivir a las hordas de enemigos que atraviesan. Al ser alguien que ha tenido relaciones con armamento y arsenal, tiene bastantes habilidades en el uso y manejo de armas, por lo que eliminar monstruos no es algo que se le dificulte mucho.



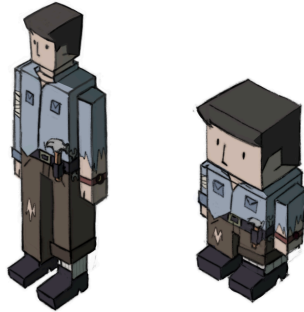
Personaje 2: Nombre y género por definir

Se considera una persona que ha trabajado en el ámbito de la salud, por lo que es capaz de realizar primeros auxilios con extrema facilidad, además de dar apoyo emocional y física en todo lo relacionado con la salud.



Personaje 3: Nombre y género por definir

No se especifica una profesión, sin embargo esta persona tiene una creatividad extraordinaria, por lo que es capaz de crear objetos con los escasos recursos que tiene en la mano, lo que permite crear trampas y artilugios esenciales para batallar contra los monstruos que se le vengan encima



Diseño de enemigos:

Se consideran monstruos de aspecto sombrío como enemigos, su origen es desconocido, pero varias fuentes aseguran que estos provienen del subsuelo, su único objetivo es destruir cualquier forma de vida posible que se encuentren a su paso, atacan en manada y según estudios ha identificado el comportamiento de 2 diferentes tipos de monstruos:

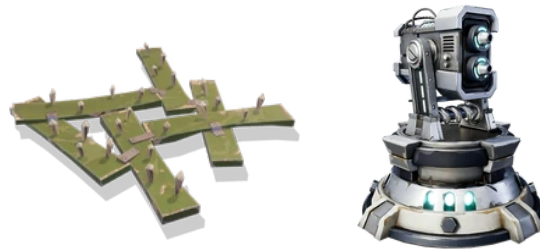
- Kamikaze: Este solo se enfoca en atacar, no importa que peligre su integridad con tal de eliminar cualquier forma de vida.
- Tanque: Parecido al kamikaze, pero este tiene una forma corporal demasiado robusta, ideal para soportar demasiado daño antes de perecer.

Todos estos monstruos suelen tener aspecto similar, a un personaje jugable, con la particularidad de que este será lo más parecido a una “Sombra” de ahí su nombre, sin cara reconocible ni sin sonido, pero con un aspecto oscuro.

Diseño de obstáculos:

Si bien no se piensa algún tipo de obstáculo para el jugador, será posible crear trampas y barricadas para generar pasillos y zonas de trampas, el jugador podrá crear estas con recursos que salgan de los enemigos eliminados, y la dificultad de estos radica en generar buenas estrategias para adaptar el escenario a través de barricadas, una mala planeación resultará en formas difíciles de acabar con los enemigos, llevado al jugador a perder la partida.

Algunas ideas de inspiración salen de las trampas de *Fortnite: Save The World*



Diseño y creación de trampas:

La forma de colocar y crear las trampas es inspirada en *Fortnite: Save the World*, el jugador podrá crear y colocar trampas alrededor del escenario y estas tendrán un límite de usos, una vez gastados, el jugador deberá volver a crear trampas para colocarlas a través del escenario.

EL juego tendrá espacios designados para colocar barricadas, el jugador decidirá conforme avanza el juego la cantidad de barricadas a construir, los materiales de construcción que usará se podrán conseguir al eliminar enemigos, la cantidad que sueltan es poca, por lo que el jugador deberá racionar bien la cantidad de usos de material.

Diseño de escenarios:

El escenario consistirá en una casa abandonada, desamueblada debido a que las armas que usan los personajes fueron hechas a partir de materiales dentro de casa, piso de madera, puertas débiles que las sobras pueden romper para pasar, el escenario será completamente explorable debido a que el jugador se moverá entre todo el escenario para eliminar a las sombras.

Diseño de interfaz de usuario:

Play

Options

Quit

Estilo de botones para el menú



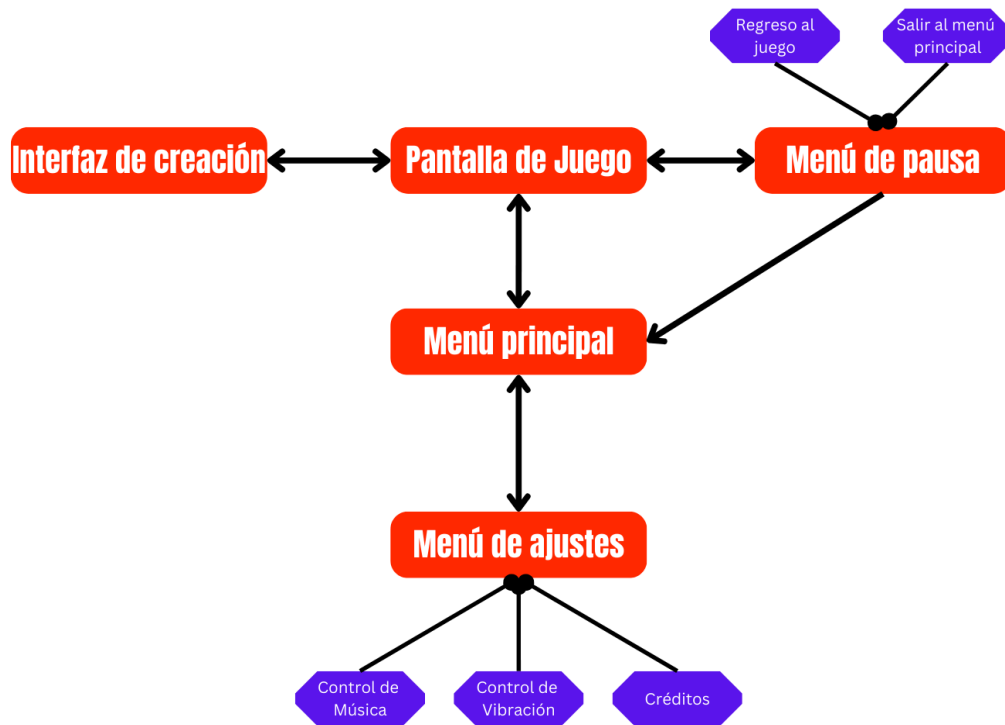
Diseño conceptual para la pantalla del menú

Diseño de menús:

El juego contará con pocos menús, teniendo el menú principal y el de ajustes como primarios, añadido a estos se agregarán interfaces de creación de objetos y un menú de pausa que permitirá regresar al menú principal:

El diseño y funcionamiento de los diferentes menús se muestra en el siguiente diagrama: las flechas indican el orden de transición entre menús, pudiendo regresar entre ellos, o llegar a un

menú y no poder regresar a otro.



Características artísticas:

El juego de momento no posee un arte característico, este se irá actualizando conforme pase el desarrollo del juego, se ha planteado usar un estilo minimalista por definir.

Mecánicas de juego principales:

Dentro del funcionamiento de las mecánicas del juego, más que ganar el juego, se mide por la mayor cantidad de tiempo que el personaje o los personajes se mantengan con vida dentro de la casa, así mismo se pierde cuando ninguno de los personajes quede con vida por los ataques de los enemigos, los jugadores cuentan con una única vida, pero con opción de revivir gracias a la ayuda de los otros jugadores. El jugador podría recolectar cosas y tal vez craftearlas para crear algún objeto superior que les sirva para protegerse, los personajes tienen habilidades únicas que pueden usar para ayudarse en la estrategia de supervivencia frente a los enemigos, las habilidades se pueden usar de manera constante durante la duración del juego, las habilidades no se combinan, ya que son únicas, no se cuenta con límite de tiempo, solo por supervivencia de los jugadores.

Mecánicas de juego secundarias:

La mecánica secundaria consiste en usar trampas y barricadas para que los jugadores usen para eliminar a los enemigos sin necesidad de tener que usar armas contra ellos, de esta forma pueden planear estrategias para eliminar la mayor cantidad de monstruos posibles

Progresión de personaje:

No se plantea progresión de personaje, el jugador será el que mejore constantemente las barricadas y sus estrategias mientras los enemigos aumentan en cantidad y dificultad, se plantea aumentar el daño de las armas de los personajes conforme avance las oleadas, pero un sistema de niveles o habilidades extra de los personajes no se tiene contemplado en esta primera versión del juego.

Característica de la narrativa:

No se plantea alguna historia para este juego, lo más de historia que se puede plantear es el cómo se originaron los enemigos a eliminar, y un poco de historia sobre los personajes jugables a través de texto o historietas que pueden leerse dentro del propio juego.

Público objetivo del juego:

El mánager ya trabajó para juegos móviles, conoce el mercado, el público objetivo del juego es de personas entre 18 y 25 años, que suelen usar el celular mientras esperan el transporte público o juegan mucho en celular.

Buscamos que el juego sea catalogado como causal, de esta forma, cualquier persona sin importar la experiencia de juegos anteriores puede disfrutar nuestro juego, además buscamos que el juego sea lo más liviano posible, permitiendo poder instalarse en casi cualquier dispositivo móvil para el que quiera jugarlo.

Fin didáctico de juego:

El juego promueve el razonamiento para generar tácticas de eliminación de monstruos, además de usar reflejos para poder eliminar enemigos de forma rápida y con la menor cantidad de vida posible.