

# DIVINE INTERVENTION (TBD): GAME CONCEPT PROPOSAL

Un juego de **estrategia/cartas en tiempo real y 1ª persona para Steam VR** principalmente multijugador en el que el jugador será el protector y líder de un ejército, usando sus poderes en forma de cartas para asegurar la victoria.

---

## AUDIENCIA

Hombres entre los 20-30 años con gusto por juegos de estrategia tradicionales.

## TIPO DE JUEGO

**Estrategia en tiempo real** con unidades colectivas (batallones al estilo *Total War*, en lugar de unidades individuales como en *Age of Empires*) con la posibilidad de usar poderes que cambien el terreno, el clima, dañen y modifiquen unidades etc. mediante un **sistema de cartas coleccionables**.

## MECÁNICA DE JUEGO

El jugador adopta el **rol de un jefe militar o un semi-dios protector** con el poder de observar la batalla desde arriba, **con capacidades sobrehumanas** para modificar el terreno y sus tropas e invocar el poder de los elementos, que debe controlar mediante una interfaz de control RTS para VR, adaptada desde los RTS para PC tradicionales.

Para representar las capacidades especiales de los líderes de ejército se adaptan los sistemas de habilidades (más allá de las unidades a las órdenes del jugador) que el jugador podrá usar mediante cartas coleccionables y también los sistemas de visión en tiempo real (no se puede ver dentro de bosques o cimas de colina en los que no se tengan unidades, etc.). Estos elementos se utilizan para generar una **dinámica de sorpresa y contraataque entre los jugadores**.

El jugador irá consiguiendo cartas con un modelo típico de subida de nivel, dándole un sobre con cartas por nivel, o pudiendo acelerar su progreso comprando múltiples sobres con dinero real.

## ESTÉTICA

**Fantástica low poly con elementos medievales europeos y japoneses**. Dados los altos requisitos gráficos de los sistemas VR reduciremos los gráficos a artefactos simples que interactúan con pocos elementos. Agregaremos un estilo propio mediante cel-shaders de estilo 'dibujado a lápiz' de una forma similar a *Wind Waker*, *Okami* y los efectos de tinta de los ataques en *Street Fighter IV*.



## UNIQUE SELLING POINTS

- Uno de los primeros RTS en VR
- Estética poco común en el género
- Mezcla de jugabilidad RTS con coleccionismo de cartas

## MONETIZACIÓN

**Free to play**, con venta de paquetes de cartas extra. Como posibles extensiones de gameplay por **DLC** se plantean modos de juego por turnos de conquistar un mapa (al estilo de la campaña en *Total War*) y campañas extra con historia propia, para jugar en modo cooperativo y contra-operativo.

## REFERENCIAS

La serie *Total War* es nuestra referencia principal, tomando elementos de *Company of Heroes* como los poderes externos (invocar bombardeos, enviar paracaidistas e invocar tropas instantáneamente).

## COMPETIDORES

Todos los juegos de estrategia en tiempo real actuales son competidores directos.

## RIESGOS

Riesgo	Control	Acción si el riesgo ocurre	Tipo
Plataforma novedosa y tecnología poco conocida (VR), provoca riesgos tecnológicos y de tiempo	Mantener un log detallado de bugs, incongruencias entre documentación y resultados, mantener fuentes de información relevante sobre el hardware de VR para conocer novedades y problemas	Retrasar lanzamiento y refactorizar proyecto.	Calidad Tiempo
El enfoque novedoso de RTS sobre VR no funciona correctamente a nivel de mercado	Pruebas de mercado tempranas, playtesting con la audiencia objetivo	Diseñar posibles pivotes para el juego, permitiéndonos salir por un proyecto similar pero más comercializable	Calidad Financiero
Alguien lanza otro producto con USPs similares	Promociones tempranas, pruebas de mercado tempranas, atención puesta en los lanzamientos novedosos	Búsqueda de alternativas de diferenciación	Financiero