3D, poligonal

Tipo de juego: moba y supervivencia

De que trata: personajes con habilidades cumpliendo un rol los personajes tienen estadísticas

Cuales podrían ser las estadísticas: Fortaleza, Destreza, Inteligencia.

Hay que recoger recursos: sí, ¿cuáles? Con tres está bien, puede ser metal, cristal y fluido etéreo, en ese orden de rareza. ¿Para qué sirven los recursos? Para construir estructuras, producir unidades.

Cualquier recurso obtenido se puede almacenar en bolsas o mochilas, estas tienen una capacidad de carga máxima y el personaje solo puede soportar una capacidad de carga acorde a su fuerza.

Como cada partida será distinta, no debe ser recomendado que el jugador se cree un personaje completo desde antes, sino que, desde un loby, lo que mas te puedas crear es solo una plantilla con el aspecto físico de tu personaje.

Entonces al empezar la partida, en una sala de preparación debas escoger la facción que integraras para esa partida, que ahí puedas distribuir puntos de estadísticas iniciales para afianzar un poco tu rol dentro de la partida y además debas escoger tus habilidades que usaras en la partida, esto para terminar de definir tu rol, porque serían las estadísticas y las habilidades las que definan tu rol. Claro que esto luego el jugador puede establecer plantillas de como desea el personaje y se puede apurar en este proceso.

Una partida puede ser de 4 vs 4 o con cualquier otra combinación de hasta 8 jugadores

¿Cuál sería el objetivo del Juego?

El objetivo sería destruir los asentamientos del enemigo

¿Por qué hay que destruir los asentamientos de los enemigos?

Porque en la zona donde se desarrolla el conflicto se esta buscando su control

por su rica fuente de recursos escasos.

¿Por qué un juego de supervivencia?

1 - ¿De quien o de que hay que sobrevivir?

¿De los mismos del equipo enemigo? Si nuestro caso es sobrevivir, primero es de algo, pero si nos vamos a enfrentar abiertamente al enemigo, entonces no sobrevivimos, por definición nos enfrentamos y luchamos, para que sea de supervivencia un equipo debe ser asediado por otro, sin derecho a atacar o invadir territorio. Bajo esta circunstancia o modo de juego es un survival y sigue siendo un moba.

2 - ¿Cómo se sobrevive?

Tanto el equipo atacante como el equipo superviviente deben recolectar recursos que le permitan construir estructuras, establecer defensas y producir unidades que le permitan resistir los asedios y embates, así como usar los beneficios de su personaje. Una forma muy buena de supervivencia es que se resuelvan eventos en el mapa cuyo vencedor reciba puntos de mejora para si mismo

3 - ¿Cómo se ganaría en este caso?

Cuando sean derrotados los sobrevivientes o se cumpla un límite de tiempo

¿Por qué un MOBA?

Porque se jugará multijugador en red donde equipos batallaran en un mapa hasta la victoria. Un MOBA esta a medio camino entre un RTS y un RPG

¿Dónde está la estrategia?

Radica en que las unidades estarán etiquetadas con sus propiedades y podrán ser débiles o resistentes a otras. Además, se podrán construir estructuras con propósitos y funciones específicas para cada facción, debiendo escoger sabiamente las estructuras que se desean construir porque no se podrán construir todas y su propósito en el juego debe estar dado a las necesidades específicas del momento.

¿Cómo controlas las unidades?

Teniendo vista en 3ra persona eso se vuelve un poco complejo, opto porque mejor sería moverlas a través de un mapa táctico que pueda sacar el personaje del terreno, como en muchos RPG que el personaje saca un mapa.

También se pueden dar algunas ordenes generales a las unidades de forma rápida como protéjanme o dispérsense, especial para las carriers cuando las cogen las valkirias.

¿Dónde esta el juego de roles?

Esta en el hecho de que sea necesario tomar el control de un personaje que ejecutara diferentes funciones en base a sus estadísticas y las habilidades que escoja, pueden darse muchos casos, por ejemplo, un medico minero, en este caso el personaje usa habilidades sanadoras y tiene una considerable fuerza que le permite recolectar metales de manera mas eficiente. También habrán unidades que recolecten recursos por los jugadores, pero claro esta, estas lo harán mas lento que algunos, o más rápido que otros.

¿Cómo se construirían las edificaciones?

Poniendo o llevando los materiales al lugar donde se desea construir, se podrán construir cosas mas avanzadas en función de la destreza e inteligencia del constructor, si hay mas de un constructor, se usa la destreza mas alta y la inteligencia mas alta.

A diferencia de muchos RTS que cumplen valores estratégicos, me gustaría incluir la táctica, esto se lo da el juego cooperativo al estilo MOBA y mediante las ordenes que se le puedan dar a las unidades mediante un mapa táctico antes mencionado.

¡¡¡A partir de ahora si tienen un nuevo aporte o cambio que deseen hacer, sobrescriban este Word y envíenlo al grupo!!!