

Programación de Videojuegos 3

Actividad nº5

Documento de Diseño de Juego

Profesor: Emanuel Segretín

Alumno: Patricio Vercesi

Alien Lies and Allies

Introducción

Luego del triunfo innegable de Among Us creo que estamos frente a un nuevo género en el mundo de los videojuegos. Viendo que, a mi parecer, el juego no está muy pulido en los apartados artístico y técnico, sospecho que la clave de su éxito es en parte debido a su innovación jugable que básicamente no tiene competencia. Igualmente ese apartado también me resulta criticable y espero hacer un juego inspirado en el mismo pero con su propia identidad y experiencias. No quiero arruinar lo que hace Among Us tan divertido pero aún así quiero experimentar con muchísimas ideas que me parecen la evolución clara de la fórmula.

Descripción

Alien Lies and Allies es un multijugador de deducción social en el cual se enfrentan dos grupos asimétricos que tienen diferentes objetivos que conseguir: aliados y aliens. La misión de los aliados es llegar en su nave a su planeta natal o expulsar a los aliens de la nave y el de los aliens es de matar a los aliados antes de que lleguen a destino o los descubran. Las partidas son cortas, se puede jugar con amigos o desconocidos y contiene una amplia variedad de opciones para configurar a gusto.

Plataforma

El juego principalmente estará en la plataforma Itch.io para jugar en PC y podría llegar a Steam e inclusive mobile.

Mecánicas

En el recorrido hasta tierra firme los aliados tendrán que hacer tareas para mantener la nave espacial en funcionamiento y estar atentos a los ataques de los aliens mientras los aliens deberán hacerse pasar por parte del grupo mientras sabotean los suministros y atacan a los aliados sin ser descubiertos.

Cada vez que se reporta un cuerpo o se usa el botón de emergencia ocurren las reuniones. Éstas son las únicas instancias en las cuales los jugadores vivos pueden dialogar e intentar inducir quién o quiénes son los alienígenas. Mientras ocurran estas discusiones la nave se acercará más a destino pero además los suministros se reducirán de acuerdo a los sabotajes que realizaron los aliens, quienes también pueden realizarlos durante la reunión si no tienen enfriamientos. En estas reuniones cada integrante podrá

votar a alguien o en blanco si sospechan de él. El más votado se expulsará de la nave (y morirá) a menos de que empate en votos con otro.

Los muertos, hayan sido asesinados o expulsados, tendrán la posibilidad de moverse libremente como fantasmas sin ser vistos por los muertos y mover ciertos objetos en la nave, incluidos el cerrar y abrir de puertas. Además los fantasmas aliados pueden ayudar con las tareas.

Todas las tareas arreglan partes de la nave y cualquiera las puede resolver, ya que todos tienen las mismas en el mismo estado de resolución. Cuando todas las tareas de las que depende un suministro se arreglan este empieza a volver a la normalidad, que sabotajes tanto manuales como a través de hackeos los pone a perder a distintas velocidades. Cada estado de déficit de suministros afecta negativamente a los aliados, pero resultan rara vez mortal.

Los aliens además se pueden meter dentro de las paredes de la nave y moverse rápidamente por allí, pero tanto esa como las demás habilidades tienen grandes enfriamientos. La entrada y salida de las paredes es posible sólo en ciertos puntos marcados de la nave.

Dependiendo la situación puede que sepas qué tarea en específico hay que hacer y sino tendrás que revisar una por una. Éstas se acceden en ciertos puntos del mapa en donde hay aparatos y son minijuegos de todo tipo.

Estos minijuegos son muy sencillos y mientras ambos bandos tengan el mismo nivel no será necesario ser un experto en cómo actuar siendo de uno o el otro debido a la accesibilidad del juego. Lo que sí cuanto más tiempo le dedique cada jugador podrá mejorar a la hora de sabotear, vigilar, matar, interrogar y mentir, descubriendo un alto skill ceiling también.

Estética

Artísticamente va a ser simple, claro y cartoony. Los colores de los dispositivos, HUD y personajes van a resaltar entre grises y colores más oscuros de la nave.

Los viajeros serán cabezas saliendo de trajes de astronauta pero sin el casco puesto y con un cuerpo bajo hasta el punto de parecer personas aplanadas y extremidades grandes.

La música y los sonidos van a ser tensos y electrónicos.