

MICORRIZAS: EL JARDÍN DE LOS SENTIDOS

GDD (GAME DESIGN DOCUMENT)

AUTHOR:
Saúl Pacheco Trilles

ONE SHEET

1. TÍTULO DEL JUEGO

Ruku: la caída de un mundo

2. PÚBLICO OBJETIVO

Adolescentes y adultos jóvenes, sobre todo amantes de los RPG y jugadores de juegos de rol y más específicamente el juego de rol Dungeons and Dragons.

3. RESUMEN DEL JUEGO

Un juego RPG por turnos con proyección isométrica. En el que tienes varios personajes (entre 1-4) y luchas contra unos enemigos. Los Slaad criaturas anfibio que descienden del cielo con sus naves para intentar conquistar este planeta. La idea es que cada personaje en su turno puede usar diversas habilidades mediante una acción grande, una acción pequeña y una acción gratuita, aparte de una reacción para usar fuera de turno (lo que da más juego). Depende de la habilidad que quiera usar el personaje tendrá un coste u otro. Cada una de estas habilidades obviamente estará relacionada con el rol que adquiera cada personaje en el equipo.

4. DISTINTOS MODOS DE GAMEPLAY

El fuerte principal del juego es un modo campaña al más estilo plantas versus zombies (enemigos a rachas en un mapa limitado con una zona que defender), y después como parte secundaria del juego habrá un modo online en el que poner a prueba la combinación de tus personajes contra las de otro jugador y así ascender en el ranking global y codearse con los mejores jugadores.

5. ¿PORQUE ESTE JUEGO ES ORIGINAL?

Es un juego que implementa un mundo de fantasía medieval con una invasión de Slaads, juntando así la magia de este mundo fantástico medieval contra la tecnología traída desde otra parte del multiverso. Esta fusión de elementos crea un entorno único y fascinante que no se encuentra comúnmente en otros RPGs.

6. ¿PORQUE ESTE JUEGO ES INTERESANTE?

Narrativa envolvente: La historia de un mundo en caída libre debido a una invasión tecnológica, en la cual el jugador es responsable de escasa resistencia que queda en este mundo todo esto sin contar que solo hay unos pocos usuarios capaces de lanzar magia con la que hacer frente a la alta tecnología con la que se les asedia. No obstante aun quedan usuarios diestros en las artes marciales que rivalizan con los usuarios de magia.

Estrategia profunda: La combinación de acciones grandes, pequeñas y gratuitas, junto con reacciones fuera de turno, ofrece una jugabilidad rica y estratégica. A todo esto hay que añadirle las diferentes clases y habilidades de los personajes que puedes juntar en tu equipo.

7. ¿CUALES SON LAS PRINCIPALES DIFERENCIAS CON LOS JUEGOS DEL MISMO GENERO?

Sistema de progresión de mundo dinámico: A diferencia de juegos como Divinity: Original Sin y Wasteland 3, donde el mundo es estático, en Ruku: la caída de un mundo, las decisiones del jugador afectan directamente el entorno y la narrativa, cambiando la disposición de los enemigos, aliados y recursos disponibles.

Economía y gestión de recursos: A diferencia de Baldur's Gate 3, Ruku incorpora un sistema de economía y gestión de recursos donde los jugadores deben recolectar y gestionar materiales para mejorar su equipo y habilidades, lo que añade una dimensión estratégica adicional.

Modo cooperativo asimétrico: A diferencia de muchos RPGs tradicionales, Ruku ofrece un modo cooperativo asimétrico donde un jugador puede controlar a los héroes y otro a los enemigos, creando una experiencia competitiva y colaborativa única.

DISEÑO DE JUGADORES

CARACTERÍSTICAS SOCIOCULTURALES

Ruku es un juego que a pesar de estar ambientado en una fantasía medieval va ha beber mucho de la cultura del mundo “real”. Ya que los niveles del modo campaña esta agrupados en diferentes continentes y estos están ambientados en los continentes del mundo “real”. Esto nos permite explorar temas como algún que otro choque cultural o como las habilidades tematizadas en algunos personajes.

Hablando de personajes temáticos, en cada zona habrá mínimo un personaje nativo propio de esta. Este personaje será de uso obligatorio en el continente en el se encuentre. Ya que es este personaje el que esta de una forma u otra luchando por la libertad y resistiéndose ante la opresión de los Slaad en este lugar desde el principio con toda su gente, por lo que es importante que el sera una cara visible a la hora de salvar esa zona.

Posteriormente dependiendo de como haya ido la narrativa con este personaje se podrá unir a tu party (equipo), para los siguientes niveles, continentes e incluso para el apartado multijugador.

TAXONOMÍA DE BARTLE

La taxonomía de Bartle es un modelo que clasifica a los jugadores de videojuegos en cuatro tipos principales, basado en sus motivaciones y comportamientos dentro de un entorno de juego. Y cuanto mejor entiendas a tus jugadores, mejor podrás satisfacer sus necesidades. Por lo que vamos a intentar explotar un poco estos tipos buscando que quiere cada jugdor para intentar ofrecérselo.

- ♦ Achiever: Este jugador busca mostrar su progreso, coleccionando y exhibiendo sus logros e insignias. Por lo que en el juego hay que añadir diferentes logros, coleccionables y lo más importante misiones (sobretudo diarias) para satisfacer a estos jugadores.
- ♦ Explorer: Los exploradores quieren ver cosas nuevas y descubrir nuevos secretos, para ellos este es el premio, y el máximo exponente en este campo son los huevos de pascua. Elementos nada difíciles de implementar con los que podemos satisfacer a este tipo de jugadores. Además en el juego hay distintas zonas (continentes) con distintos mapas lo que da una gran variedad que explorar a la hora de jugar.
- ♦ Socializer: Este tipo de jugadores representa la gran mayoría. Se caracterizan simplemente por el hecho de poder interactuar entre ellos mismos. Para lograr una mayor audiencia de este tipo, Ruku tiene como ya se ha mencionado anteriormente, un modo de juego multijugador. En este modo de juego te puedes enfrentar a todo tipo de enemigos con los personajes que ya hayas desbloqueado. Como mecánicas secundarias para satisfacer este tipo tenemos: en este modo de juego puedes interactuar con stikers, al estilo del Clash Royal, o incluso copiar las builds de otros jugadores (si tienes todos los requisitos necesarios). Y por ultimo la parte más importante, podrás comprar debuffs, es decir cosas que entorpezcan el progreso de tu contrincante durante un tiempo (ya sea se reduce su mana durante x tiempo o aparece algun que otro tipo de enemigo adicional). Esto fomenta enormemente las interacciones entre nuestros jugadores y su competitividad lo que nos lleva al siguiente tipo de jugador.
- ♦ Killer: Los Killers como bien se introduce en el apartado anterior destacan por su fuerte sentimiento de competitividad aunque aquí prima el hecho de que el oponente pierda. Por lo que para fomentar esta competitividad el juego cuenta con un ranking por ligas, cuantos más puntos obtengas (matando a los Slaad) más arriba subiras en las ligas.