**GAME DESIGN DOCUMENT**

**EXITUS**

* **FICHA DEL JUEGO:**

**Section I - Game Overview**

**Game Concept**

En “**EXITUS**”, encarnamos a el emperador de los “Zakhar“ cuya única misión en estos momentos es la invasión de todo planeta visible para sus ojos, y extrayendo sus recursos, sin importar si ello significa la destrucción y esclavización de sus pueblos. No sin antes intentar defender aquello que también proclaman suyo.

**Feature Set**

A diferencia de otros juegos *Tower Defense,* ***"UTG"*** dispone de 3 mecánicas diferenciadoras.

La **primera** se basa en combustible para las torretas, no sólo deberemos conseguir la currencia monetaria para poder construir estructuras, también deberemos mantenerlas recolectando combustible para que funcionen (*sería genial poder llegar a determinar un gasto de fuel por torreta+mejoras y que depende de cuánto estés usando las torreta funcionen a un determinado porcentaje.*

La **segunda** se basa en que los enemigos si atacarán a nuestras torres y estructuras, su objetivo primordial serán los recolectores, pero intentarán acabar con todas nuestras torres previamente para mitigar nuestra línea de defensa. Si estos consiguen llegar a destruir nuestra posibilidad de conseguir recurso, no podremos continuar de nivel y se tendrá que volver a empezar.

La **tercera** se basa en un upgrade *modular* de las torretas y estructuras, siguiendo líneas diferentes de mejoras como *daño, cadencia, vida o demás;* deberemos gestionar de manera correcta qué tipo de torretas posicionamos para mantener un equilibrio entre torretas que mitigar el daño de los enemigos previas a torretas encargadas de dañarlos.

**Genre**

Tower defense, con toques RTS.

**Target Audience**

Nuestro target se basa en jugadores ya metidos en juegos, debido a que pretendemos pulir mucho el juego y gameplay, el toque *RTS* hace que debamos controlar más este tipo de juegos.

Por ello diremos que si solo desarrollamos el juego para PC, nuestra audiencia se basaría en el rango de edad de 12 en adelante, también orientado a atraer a jugadores más veteranos, debido a que ese tipo de target vivió una época de juegos de estrategia que lo volverá a atraer a ello.

Si consiguiéramos desarrollar el juego para múltiples plataformas móviles, y consigamos pulir al máximo el aspecto más "*arcade"* del juego, se podría ampliar el target a un público mucho más casual.

**Game Flow Summary – How does the player move through the game. Both through framing interface and the game itself.**

El juego se vería cómo en el prototipo' un camino que seguirán los enemigos, y unos nodos plenamente visibles que habremos determinado la posición, donde en estos individualmente se podrán construir las torretas.

**Menús:**

Sistema de menús muy pulido, simple y minimalista, pero con todo aquello necesario para la información que pueda necesitar el jugador, entrar a partida rápido y jugar, ***no*** muchos tipos de selección de mapa, torretas, etc..

**InGame*:***

Dentro de la propia partida, y debido a que queremos realizar un juego con una estética cuidada y bastante pulido, el player tendrá un control sobre la cámara prácticamente absoluto (*tipo Maya)*, delimitando posibilidades en el zoom, o cuánto podrá alejarse de la zona de combate.

**Look and Feel – What is the basic look and feel of the game? What is the visual style?**

Estilo futurista estilizado (*heroes of the storm + Warhammer 40k + starcraft series)*

Buscamos un estilo de arte y juego muy cuidado.

Nos gustaría poder ambientar de forma correcta el movimiento/avance del jugador a través de los diferentes niveles, como planetas totalmente diferentes a los que ir con nuestra nave y conquistarlo de esta manera pudiendo robarles todo el recurso disponible.

Debido a que la distancia entre planetas no es equidistante en todos ellos, nos costará más o menos combustible llegar de unos a otros, de esta manera tendremos que saber cómo administrar estos recursos.

**Sistema planetas**

Nos gustaría crear un sistema de planetas con diferentes distancias a las que llegar, dependiendo del combustible que obtengamos en misiones y partidas anteriores

**Project Scope – A summary of the scope of the game.**

**Number of locations**

inicialmente, 2.

**Number of levels**

inicialmente, 2.

**Number of NPC’s**

**Aliados:**

Torretas (Daño, Tank)

Unidades de extracción de recursos

Protagonista

**Enemigos:**

Infantería

Vehículos

Líder de la facción enemiga

* **SINOPSIS DE LA HISTORIA:**

Raza conquistadora por naturaleza, hambrienta de poder, que quiere someter a su voluntad a todas las razas inferiores, robándoles los recursos y arrasando todo a su paso.

* **RESUMEN GENERAL DE LA HISTORIA:**

Generaciones atrás, los “nombre de la raza” vivíamos en paz y harmonía entre tribus y con el entorno. Pero a medida de que pasaron las décadas, las tensiones entre los pueblos fueron aumentando debido a la falta de recursos naturales, entre ellos, el “nombre del mineral”, el material con el que nuestra sociedad pudo prosperar.

Hace 19 años, los “nombre de tribu”, la tribu más militarizada, empezaron una ofensiva hacia el resto de pueblos, para saquear sus recursos. en ese momento estalló la guerra más sangrienta de nuestra historia, una guerra por la supervivencia de cada pueblo. Lo único que se consiguió fue el exterminio de un 70% de nuestra especie.

Harto de tanta sangre derramada, un muchacho se alzó en contra de toda la violencia y, contra todo pronóstico, consiguió hacer que las dos mayores facciones se sentaran a dialogar y, posteriormente, firmar el tratado que desembocaría en el fin de la guerra.

Debido a esto, nombraron al muchacho emperador de todos los “nombre de la raza”. Él solo tiene un objetivo, la supervivencia de los suyos, y para conseguir ese objetivo solo hay un camino, la conquista espacial.

* **CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES DEL PROYECTO:**

Ambientación futurista

Estética estilizada

Sistema de colocación de torres por skill propia (*tipo de daño o tanque*)

Sistema de gestión de combustible para las torretas y estructuras.

Sistema de colocación de barricadas/trampas

Sistema de mejoras por investigación.

* **TIPOS DE DIVERSIÓN:**

**Reto**

En cada nivel se ofrece un reto incremental que hace de cada partida un evento de máxima concentración para el jugador, teniendo que superar diversas “milestones” clave para seguir progresando y poder avanzar de la forma más cómoda posible.

**Sensación/fluidez**

Dentro del propio gameplay, el jugador sentirá un buen uso del espacio para la ui, pudiendo disfrutar detodo el arte del juego a la vez que planea y realiza con eficacia y precisión los movimientos y acciones necesarias para cometer sus planes.

**Expresión/autoexpresión**

Los jugadores pueden crear diferentes estrategias y formas de afrontar los niveles, con diferentes tipos de unidades y mejoras, se puede crear ese tipo de diversión, al poder personalizar completamente tus tropas y las mejoras que les apliques a las mismas.

**Avance**

El jugador, al ir avanzando por los niveles, y al ir creando su estrategia y mejorando sus unidades en la misma partida, sentirá una sensación de avance y diversión satisfactoria al ver que está realmente creciendo y volviéndose más poderoso.

**Causar dolor**

Al ser un juego singleplayer, no hay la posibilidad de causar dolor a otros jugadores, pero se puede conseguir este tipo de diversión creando estrategias para derrotar a los enemigos del nivel de la forma más humillante posible.

**ANIQUILA**

En este videojuego somos la especie alienígena invasora, y no habrá piedad con ninguna otra, con todo aquello que se ponga en nuestro camino, no solo eso, disfrutaremos del dolor y sufrimiento ajeno y nos regocijáremos en ellos y en los bienes de aquellos masacrados.

* **TIPOS DE JUGADORES:**

El target de jugador que podría estar más interesado en nuestro juego son los Achievers y los Explorers, ya que, al ser un juego inicialmente pensado para ser singleplayer, toda la parte social se ve reducida a los foros o redes sociales.

Nuestro juego puede atraer al perfil de jugadores “Achievers” teniendo en cuenta que su objetivo es dominar el juego, y poder superar todos los niveles del mismo de forma contundente, además de poder superar los retos o logros que intentaremos implementar.

También puede atraer al perfil “Explorer” al poder interactuar con los diferentes tipos de mecánicas y comprenderlas, para así poder jugar de diferentes formas cada nivel, y poder desbloquear todas las mejoras disponibles.

* **DEFINICIÓN DE LAS 3C (CAMERA, CONTROLS, CHARACTER):**

**Cámara:**

La cámara la definimos en dos tipos, de manera general y para la estética del juego, la cámara se posicionará en posición isométrica, una manera habitual de ser colocada en los juegos de estilo RTS.

En este modo, podremos movernos de forma horizontal y vertical por la pantalla con unos límites preestablecidos, y poder hacer zoom in y zoom out con preajustes propios.

De esta misma manera, daremos también la posibilidad al player de desbloquear la cámara y poder moverla de forma libre, tanto rotacion, como traslación, que tendrán los límites en el propio suelo para no poder atravesarlo, y posibilidad de hacer zoom in y zoom out con los mismos ajustes preestablecidos de la cámara principal.

**Controls:**

Al ser un juego de estilo RTS, el propio movimiento de la cámara por el mapa, será el movimiento que use y necesite el player para poder moverse y jugar con normalidad.

***\*\*propongo dos tipos de colocación de torreta/estructura***

La **primera** se basará en el estilo clásico de colocación o elección elección de estructura en RTS, a medida que las tengamos desbloqueadas, en la UI inferior, nos aparecerá un módulo de esta con las diferentes opciones que tendremos; el player seleccionará aparecerá que llamar que quiera poner en un nodo y después seleccionará el nodo donde quiera poner la torreta seleccionada, si el jugador tiene suficiente dinero para comprar la torreta y el nodo esta libre, la nueva torreta será posicionada.

La **Segunda** consistirá en, de forma contraria contraria lo clásico, primero seleccionaremos el nodo donde deseemos posicionar la nueva torreta, una vez seleccionado si el nodo está libre, sobre este se nos desplegarán las diferentes opciones de torretas disponibles, y una vez seleccionemos la que queremos si tenemos suficiente dinero para comprarla será posicionada en el nodo elegido.

***\*\*Para el sistema de mejoras\*\****

Para este sistema, sí que propondría directamente hacer el estilo de: click en la torreta y nos hará pop-up las posibles upgrades.

**Character:**

* **REGLAS CONSTITUCIONALES:**
* **DEFINICIÓN DE OBJETIVOS:**

Ir avanzando entre los niveles y planetas, para así poder completar el juego.

Conseguir pasarte el nivel de la forma más eficiente posible, con el menor gasto de recursos y/o unidades.

Dejar que el jugador pueda avanzar los niveles inventando sus propias estrategias, es decir, poder ser creativo a la hora de poner en formación tus unidades, así fomentando la rejugabilidad y la diversión.

* **ASPECTOS BÁSICOS DEL JUEGO EN SU GAMEPLAY:**

En el gameplay, veremos el mapa, donde podremos movernos alrededor del mismo, y dispondremos de unas casillas donde podrán ser colocadas las torretas, más tarde pudiéndose mejorar también, a diferentes tipos de torreta con características únicas, todo esto con un coste monetario que pagar para poder ser realizado.

Por otra parte, las torretas consumen combustible, que también necesitaremos ahorrar una cantidad predefinida por nivel para poder avanzar de uno a otro, e irán extrayéndolo del tanque principal de la base del jugador.

Este se cargará con el otro tipo de estructura que podremos comprar diferente a las torretas: los recolectores de combustible.

De esta manera, se deja en las manos del jugador un buen uso y gestión de los recursos para poder no solo superar el nivel, sino poder ahorrar recursos y avanzar más rápido a través del juego.

Debido a que somos una especie invasora, y nuestro objetivo es robarles los recursos a las razas nativas, intentarán defenderse, destruyendo los recolectores de combustible, no sin antes acabar con las unidades y tropas necesarias para llegar hasta ellos.

* **DEFINICIÓN DE MECÁNICAS:**

Construcción de torretas y unidades de apoyo (*cuarteles, unidades de apoyo*)

Torretas modulares, con sistemas de mejora.

Poder activar o desactivar torretas para regular el consumo de combustible (*No gasta combustible*) (*Enemigos siguen atacándola*)

Construcción y mejora de recolectores

Economía

Sistema de mejoras de base, permitiendo el paso de niveles y la personalización de mejoras de tus unidades.

* **DEFINICIÓN DE OBJETIVOS DEL PROYECTO:**

Potenciar una experiencia de inmersión en el jugador

Que sea accesible para jugadores poco experimentados, no sobrecargar con información o procesos complejos dentro del juego.

Fluidez en todos los momentos de la partida, tanto en los primeros momentos de los niveles, como cuando las hordas de enemigos se cuenten por miles, mantener una estabilidad los fotogramas por segundo del juego.

Mantener coherencia con una buena planificación del desarrollo del player a través del nivel, sin experimentar picos(“*Power Spikes*”) exagerados.