

GAME DESIGN DOCUMENT

“Proyecto Barbarroja”

Idea Inicial

Se pretende desarrollar un videojuego de estrategia en tiempo real con temática en el frente Oriental de la WW2 y con estética voxel art, para ser terminado en el mes de Marzo del 2024. Inicialmente el equipo está compuesto por Díez de Paulino, Albano y Espinosa García, Daniel; Al cual se puede incorporar Barrios Fernández María Carmen y Gutiérrez Valverde, Ramiro. Las plataformas a las que será diseñado serian PC (*Windows, Linux y MacOS*) y dispositivos móviles (*Android y iPhone*).

Loop Core

Desde un menú de selección de niveles, que estará compuesto por un mapa político y diferentes círculos sobre el mapa, se permitirá escoger diferentes batallas del frente oriental (*Niveles del Juego*), en inicio desde el lado de la Alemania Nazi hasta la batalla de Stalingrado y luego se realizaran los mismos niveles, pero desde el lado de la Unión Soviética, dicho menú se ira actualizando según se terminen los niveles. Además, según se progrese en los niveles se le permitirá al jugador elegir diferentes mejoras (“*Perks*”) que tendrán ligadas desventajas (“*Debuffs*”) y que se aplicaran en el siguiente nivel que se juegue. El objetivo final es lograr la máxima puntuación en cada nivel, que será calcula con diferentes factores, por ejemplo, el tiempo que se tarda en completar el nivel.

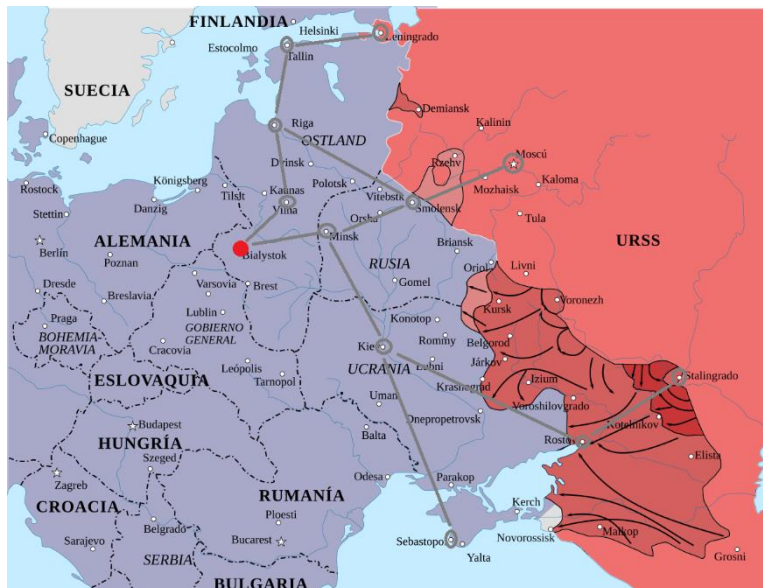


Ilustración menú Avance Alemán

Level Design

Los niveles estarán compuestos por tres zonas visualmente independientes, pero se podrá navegar entre ellas, una principal que representa el campo de batalla y dos secundarias que representan los cuarteles generales del jugador y de la IA.

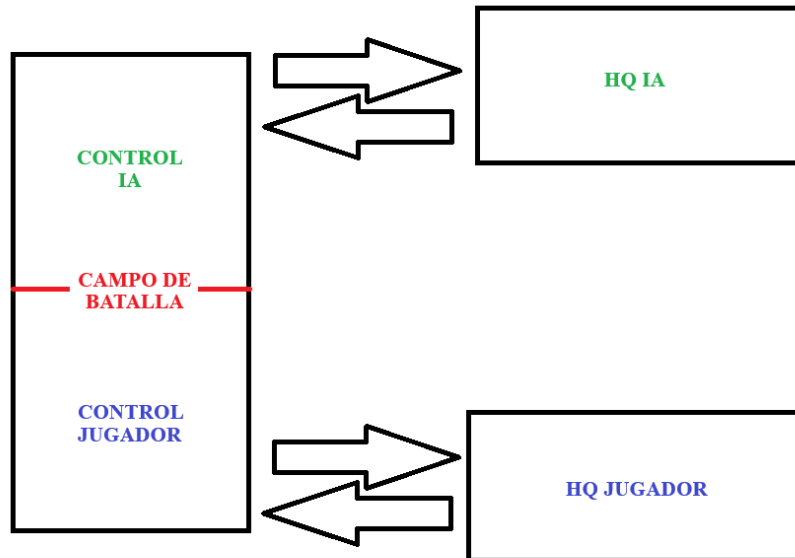


Ilustración zonas básicas nivel

La condición de victoria básica que tendrán todos los niveles es avanzar la línea de combate que se encontrará en medio del campo de batalla hasta controlar entre un 70 o 90% del campo de batalla durante más de 5 minutos (*Aún por determinar*), para ello habrá que mandar unidades del jugador más allá de la línea, además según el nivel se pueden añadir otras condiciones de victoria por ejemplo conquistar ciudades, mantener una posición durante unos minutos. Si el jugador o la IA pierden en el campo de batalla tendrán una segunda oportunidad ya que la lucha se traslada al HQ del perdedor, si este es capaz de echar al enemigo la batalla se vuelve a trasladar al campo de batalla, así hasta que el ganador destruya el HQ del enemigo.

Resources and Troops

Los recursos que el jugador debe gestionar son suministros y soldadesca (Número de soldados), a su vez los suministros están desglosados en 4, munición, alimentación, medicinas y combustible. Todos estos recursos tendrán una producción base que se podrá ampliar con mejoras del HQ. A su vez el HQ tendrá sus 2 recursos propios para las mejoras, estos son madera y metal.

Las tropas se controlarán en grupos de unidades indivisibles seleccionado el grupo y arrastrando a donde se quiera avanzar, automáticamente se creará moverán en el camino más rápido, ya que según el terreno y la unidad el camino más rápido será diferente.