

El Último Bastión

Descripción Breve:

Un juego social multijugador de misterio y supervivencia. Los jugadores forman clanes en un mundo voxel que evoluciona semanalmente para descifrar enigmas, construir y sobrevivir a eventos narrativos que alteran permanentemente el entorno.

Conceptos Básicos:

- **Supervivencia y Craftero:** Recolectar, construir y equiparse para sobrevivir.
- **Misterio Evolutivo:** La historia se revela a través de pistas y eventos periódicos.
- **Colaboración Social:** Los clanes son el núcleo para progresar y resolver enigmas.
- **Mundo Persistente y Dinámico:** Las decisiones y acciones de los jugadores tienen consecuencias visibles y permanentes en el mundo.

Valores Agregados:

- **Narrativa Emergente:** La historia la escriben los jugadores con sus descubrimientos y fracasos.
- **Eventos en Vivo:** Crean momentos únicos y compartidos que generan una comunidad fuerte.
- **Alta Rejugabilidad:** El mundo y las historias cambian constantemente, haciendo que cada ciclo sea una experiencia nueva.
- **Experiencia de Calidad:** Uno de los objetivos es ayudar a la gente a vivir bien, desconectados de las pantallas y fortalecer lazos familiares. Esto se logrará con colaboraciones para pistas dinámicas y entretenidas fuera de la pantalla, como retos físicos.

Solución:

Ofrece una experiencia multijugador que va más allá del "grind" tradicional, enfocándose en la intriga, la colaboración y una narrativa en constante cambio que mantiene a los jugadores enganchados. La esencia está en la interactividad y la constante narrativa, no en las gráficas y funciones complejas.

Mundos del Juego:

- **Mundo del Clan (Mundo de Eventos):** Es el mundo principal y dinámico que evoluciona con los eventos semanales. Cambia constantemente y se interactúa en él semana a semana.
- **Mundo Personal:** Un mundo muy grande lleno de misiones secundarias. Los jugadores pueden usar los recursos del clan para estas misiones, pero no pueden usar recursos personales para el mundo del clan. Estas misiones son complejas e imposibles sin habilidades adquiridas en el mundo del clan.
- **Mundo de Progreso del Clan (Baluarte del Clan):** Una zona persistente donde se almacena el progreso a largo plazo del clan. Aquí se pueden llevar una cantidad limitada de recompensas y recursos seleccionados al finalizar cada ciclo de "Época".

Este mundo no se ve afectado por los eventos destructivos del Mundo del Clan Dinámico. Es una especie de avance del clan y exhibición del clan.

Ciclos de Historias: La Receta Replicable:

Este es el corazón del juego. El objetivo es tener una estructura predecible para crear contenido de forma rápida y consistente.

Estructura del Ciclo Semanal:

1. **Lunes a Jueves (Fase de Misterio y Preparación):**
 - **Pistas:** Se liberan 2-3 pistas crípticas (una imagen, un texto, coordenadas) dentro del juego.
 - **Actividad del Jugador:** Mientras no hay eventos, los jugadores están en modo supervivencia sandbox. Exploran, recolectan recursos, mejoran su equipo, fortifican la base de su clan y, lo más importante, formulan teorías sobre las pistas.
2. **Viernes a Sábado (Fase de Evento en Vivo - 48h):**
 - **El Evento:** Se activa un evento global relacionado con las pistas. Ejemplos: una invasión de monstruos en una zona específica, la apertura de una mazmorra temporal, un desastre natural que cambia el terreno.
 - **Cómo se Gana:** "Ganar" el ciclo significa cumplir el objetivo del evento (derrotar al jefe, extraer un recurso raro, etc.). La victoria otorga al clan recompensas únicas (planos de crafeo, acceso a una nueva zona) y prestigio.
3. **Domingo (Fase de Consecuencias y Cierre):**
 - **El Cambio:** El mundo se actualiza permanentemente reflejando el resultado del evento. Si los jugadores fallaron en defender una aldea, esta aparece en ruinas. Si tuvieron éxito, florece.
 - Se anuncia un "lore tidbit" que cierra la historia de la semana y da un gancho para la siguiente.

Progresión entre Épocas (Ciclos de Historias Multi-Semanales):

- Los ciclos de eventos del Mundo del Clan duran un número "x" de semanas, formando una "Época".
- Al final de cada Época, el Mundo del Clan se "reinicia" o "reconfigura drásticamente" (ej. un cataclismo).
- El clan decide qué elementos específicos, habilidades parciales o recursos limitados pueden ser transferidos del Mundo de Eventos al Mundo de Progreso del Clan. Estos elementos transferidos pueden perderse o no en futuros eventos si son llevados de vuelta al Mundo de Eventos. Objetos muy poderosos (ej. dragones) son temporales y no se transfieren.

Incorporación de Nuevos Jugadores:

- Cuando un jugador se une al juego, es dirigido a una zona específica llena de NPCs guías y otros jugadores de nivel similar.

- Esta zona ofrece misiones y tutoriales diseñados para ayudar a los nuevos jugadores a entender el juego y a ponerse al día con las mecánicas principales y la narrativa inicial.
- Una vez que el jugador alcanza cierto progreso, puede optar por unirse a un clan existente o formar uno nuevo.
- La flexibilidad y consecuencias del código aseguran que los nuevos jugadores puedan integrarse de manera fluida sin desequilibrar la progresión de los clanes existentes.

Roles de Clan (Orgánicos):

El juego no asigna roles, los clanes se organizan naturalmente. Emergerán roles como:

- **Analistas:** Descifran las pistas.
- **Exploradores:** Buscan recursos y localizan los lugares de las pistas.
- **Constructores:** Diseñan las defensas o estructuras necesarias para el evento.
- **Combatientes:** Protegen al clan durante el evento.
- Lo importante es que los personajes están pensados con habilidades diferentes a desarrollar para poder llevar a cabo estos roles. Por ejemplo, el constructor hace menos daño pero puede llevar más inventario y peso; el combatiente hace más daño pero no puede llevar inventario.

Progresión del Personaje (Bastión):

- El "Bastión" (personaje de cada jugador) tendrá niveles y habilidades permanentes que pueden cambiar y evolucionar a lo largo del tiempo, independientemente del reinicio de las Épocas del Mundo del Clan.

Competitividad y Experiencia del Clan:

- Los clanes obtendrán "experiencia de clan" a través de sus logros, victorias en eventos y progresión general.
- Esta experiencia de clan permitirá clasificar a los clanes y definir servidores por niveles de experiencia de clan, fomentando una competición organizada.

Consecuencias Automáticas de Eventos e Interacciones:

- Todas las consecuencias de los eventos e interacciones son automáticas y drásticas.
- Ejemplo: Si caen meteoritos el día del evento, los dragones mueren y, por consecuencia, no se puede volar.
- Ejemplo: Un desastre atómico puede crear un nuevo tipo de NPC con recursos invaluables o peligrosos por contaminación.
- El mundo reacciona no solo a los resultados de los eventos, sino también a las acciones o inacciones de los jugadores, con efectos que pueden arrastrarse por varias semanas o Épocas.