

GuildMaster

Game design document

DJALFA | Grado DDVJ URJC | Septiembre 2019

# Introducción

GuildMaster es un juego de gestion estrategica ideado para rellenar el nicho de mercado de juegos de este estilo para usuarios que no estan interesados en una temática deportiva. Queremos plantear un juego addictivo, que rinda bien en el espacio de juegos como servicio con la possibilidad de expander sobre la historia y personajes en el futuro y manteniando la atención de los usuarios a lo largo del tiempo.

Para esto, hemos imaginado un mundo fantastico poblado por distintas razas y facciones en la cual el jugador asumirá el cargo de jefe en un nuevo gremio de aventureros y tendrá que distribuir a los miembros que se vayan uniendo a el en distintas missiones.

Este mundo se encuetra hacechado por criaturas oscuras conocidas como sombras, las cuales atacan pueblos y ciudades de forma continua. Lo unico salvando el mundo de la aniquilación son los esfuerzos de cientos de aventureros que se dedican a entrenar para poder derrotarles.

Una vez entrenados, los heroes se alian para defender las ciudades de todas la amenazas, pero el éxito dependerá de la estretagia coordinada por los directores de gremios en estas missiones por defender sus patrias.

Eso sí, no todo es a vida o muerte en este reinado ya que los mejores heroes se juntan en equipos para competir entre si y descubrir quien es el más fuerte de todos.

# Estilo:

Para definir el estilo visual de GuildMaster hemos optado por una ambientación alegre de un mundo en su época renacentista con la ciencia estilo *steampunk* del mundo viviendo su momento de auge, de esta manera distinguiéndonos de los clichés más comunes de juegos par móvil que suelen basarse en fantasía tradicional y la edad media.

Para ello planteamos un estilo visual integrado con el gremio supuesto del cual estamos a cargo, con los personajes representados por lo que vendría a ser su tarjeta de aventurero. Además, distinguimos en el juego tres facciones principales de las que provienen estos mismos:

* La dinastía **Azon** provienen del norte donde han estado establecidos desde hace siglos. Cuentan una rica cultura oriental que se aprecia perfectamente en su maestría de las artes marciales y las armas blancas.
* La república **Ferten** es un país nuevamente establecido, tras llevar a cabo una revolución contra su anterior gobierno dictatorial fomentada por un gran desarrollo tecnológico. Su especialidad se encuentra pues en su equipamiento y capacidad estratégica.
* El territorio **Kwin** aparenta por su parte ser una sociedad utópica cullos fundadores dicen descender de la mítica raza de los altos elfos. Están especializados en las complejas antiguas magias y se comportan como nobles refinados; pero quizás oculten un secreto oscuro.

Estas tres facciones se congregan en la ciudad-estado multicultural de Cjru, donde tu estableces tu gremio y los reclutas para cooperar y evitar los desastres que pudiesen causar las sombras.

# Jugabilidad:

## reclutamiento y mejoras:

En GuildMaster el atractivo principal del juego es la obtención de los múltiples personajes variados que existen. Estos se conseguirán a través de un sistema aleatorio (gacha de aquí en adelante) al cual el jugador obtendrá acceso usando “Gemas”, un recurso que se obtendrá mediante las misiones principales o mediante In-App purchases.

Los personajes estarán clasificados en función de su utilidad mediante un sistema de estrellas, con los más fuertes siendo de 5 estrellas y el resto estando organizados de forma descendiente. Para evitar que el jugador se sienta demasiado molesto con personajes relativamente inferiores, el gacha solo se compondrá por personajes de 3 estrellas o más, con personajes peores siendo distribuidos a través de misiones especiales o eventos.

En el caso de que un personaje saliese duplicado (o más veces) en el gacha, el jugador contará con la habilidad de combinar sus repetidos para aumentar su rating de estrella y sus estadísticas. Como técnica de mitigación de insatisfacción esto también será posible desmontando tres personajes del mismo rating de estrellas que el jugador no quiera.

## Personajes y formaciones:

Los personajes de GuildMaster se caracterizan por diversas estadísticas, así como habilidades que les definen un nicho de rol. Estos roles se agrupan en tres supra categorías que vendrán indicadas al jugador para darle una indicación que como deberían ser usados: Tank, Atacker, y Support.

Como es común en rpgs de todos los estilos, estos roles se definen así:

* Tank: Enfoque en atraer la intención de los enemigos y mitigar el daño.
* Atacker: Enfoque en infligir el máximo daño por segundo al enemigo.
* Support: Enfoque en buffear y curar al resto de miembros de los equipos.

Las habilidades de los personajes varían enormemente entre los distintos personajes y clases, y cuentan con un tiempo de cooldown antes de que puedan volver a ser casteados.

Estas características son las que ha de tener en cuenta el jugador cuando llega a la fase de composición de equipos, esperamos que las distintas combinaciones de personajes únicos permitan una gran variedad de estrategias para poder realizar las distintas misiones exitosamente.

Para fomentar esto, también se implementará un sistema de sinergias que permitirá bonuses a distintas stats del equipo en función de que personajes se juntan en el equipo. Por ejemplo, si compones un equipo con al menos 2 Azon, se añadirá un bonus de ataque a todos los miembros del equipo y por cada otros dos que se añadan, aumentará el bonus; llamamos este sistema “Synergy Stacking”.

Los equipos pues pueden estar compuestos de 2, 4 o 8 personajes en función de la misión. Esto permite una gran variedad de escenarios a las que debe enfrentarse el jugador y a los cuales distribuir los distintos aventureros.

## missiones:

Una vez compuesto tu equipo los personajes son enviados a sus misiones para liberar el combate contra los enemigos. Mientras estos se encuentren ocupados con la misión no podrán ser seleccionados para hacer otro de forma simultánea. Las peleas en si se desarrolla de forma automatizada, permitiendo al jugador enviar múltiples equipos a distintas misiones a la vez.

En el caso de que el jugador quiera ver el estado de un dado combate, puede acceder a una vista en la cual podrás observar cómo discurre la batalla y se verá el estado de tanto tus personajes como el enemigo.

El juego tendrá tres tipos distintos de misiones:

* Story: La campaña se compone de varios escenarios con dificultad ascendiente que tendrán recompensas de Gemas cuando sean completadas.
* Quests: Estas misiones se irán cambiando periódicamente y permiten al jugador un lugar para subir la experiencia de sus aventureros. Tienen un límite de clears que se reabastece de forma diaria.
* Arena: Este modo multijugador coge los mejores equipos de otros jugadores de un servidor y te enfrenta a ellos para conseguir una puntuación en un ranking. Habrá un número muy limitado de veces diarias que los jugadores puedan acceder a este modo.

## Combate y estadisticas:

Pese a ser automatizada, la simulación de combate cuenta con múltiples estadísticas que se aplican a los personajes para crear situaciones de combate interesantes y variadas. Estas son:

* Attack: Define la cantidad de daño que relizan los agentes con sus ataques estándar.
* Defence: Indica la absorción del daño recibido de ataques.
* HP: Puntos de vida del personaje, cuando llegue a 0 el personaje estará fuera de combate.
* Critical Hit: Posibilidad de hacer daño extra con un ataque.
* Speed/Evasion: Posibilidad de evitar un ataque enemigo y orden en el cual atacan los personajes.
* Abilities: Movimientos especiales con efectos variantes en función de los personajes. Ejemplos incluyen un ataque que garantiza crítico, absorción temporal de todo daño recibido y buffs a distintos stats del equipo.
* Aggro: Valor por el cual se define a que enemigo se ataca, en orden descendiente.
* Faction: Facción a la que pertenece en personaje o enemigo, las cuales cuentan con bonuses que serán descritas a continuación.
* Rarity: Rareza del personaje, indica la potencia máxima del personaje.
* Level: Nivel del personaje o enemigo, que permite una estimación de su fuerza en comparación a otros agentes.
* Role: Rol al que pertenece el agente, descritos en el apartado anterior.

Una de las características de balance más importantes de GuildMaster, especialmente en el modo Arena es el triángulo de afinidades por facción. Este triangulo dota de daño de ataque extra a los personajes en función de la facción a la que se enfrentan. Los Azon utilizan su amplia experiencia en combate para vencer a los Kwin; Los Kwin desarman las máquinas de los Ferten; y los Ferten utilizan su nueva tecnología para mantener a raya a los Azon.

El Aggro es otro stat que requiere un poco de desarrollo, ya que no suele verse en juegos con combate similar a este. El aggro indica el objetivo a atacar tanto para los aliados como los enemigos, y existen ciertas habilidades que lo suben o lo bajan. Asimismo, la estadística Speed/Evasion definirá el orden en el que atacan los agentes.

# Menus:

## Pantalla inicial:

El juego cuenta con una pagina de inicio en la cual accede al servidor con la id de el usuario. En el caso de ser un nuevo usuario, aparecerá un mensaje de registro donde el jugador mete su nombre y se le asigna su id para el servidor. También cuenta con el acceso a opciones y selección de idiomas.

## Menu Principal:

El menú principal consta con un diseño integrado con el mundo de GuildMaster y da acceso a los submenús de Misiones, Administración de Personajes y Reclutamiento.

En Administración de Personajes el jugador tiene acceso a las funciones de inspección y combinación de personajes, mientras que en la pantalla de reclutamiento el jugador podrá invertir sus gemas para conseguir nuevos personajes, así como comprar gemas con in-app purchases para esto mismo.

## MEnu missiones:

En el menú de misiones el jugador puede elegir entre los tres modos de juego. En los menús de Campaña y Quests el jugador elije una misión, compone el equipo que enviará y confirma su selección para empezar el combate. En el menú de Arena, al jugador se le presentará su ranking además de la próxima batalla que se le asignado, y seguido de esto seleccionará su equipo y iniciará el combate.

Los menus de Quests y Arena también contrán con indicadores de la cantidad de intentos restantes diarias.