



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL LITORAL

Facultad de Ingeniería y Ciencias Hídricas

Tecnicatura en Diseño y Programación de Videojuegos
Proyecto Final

HIGH CONCEPT DOCUMENT

Nombre del alumno/s

WILHELM ALAN

Nombre del juego

HEROES EPICOS

Descripción de una línea

Juego sobre estrategia y combate en tiempo real contra terroristas.

Resumen ejecutivo

Juego de estrategia y acción 2D, donde tomando el control de una tropa de 4 (cuatro) miembros de elite, debemos valernos de sus diversas características a fin de neutralizar unidades terroristas y resguardar la vida de los civiles, así como también desactivar posibles bombas.

Premisa

El jugador deberá controlar las tropas de Elite, y mediante el trazado de estrategias lograr infiltrarse en la edificación objetivo sea para rescatar la vida de los rehenes cautivos sin poner en riesgo sus vidas, o para la desactivación de bombas antes de que transcurra el tiempo estimado para la detonación.

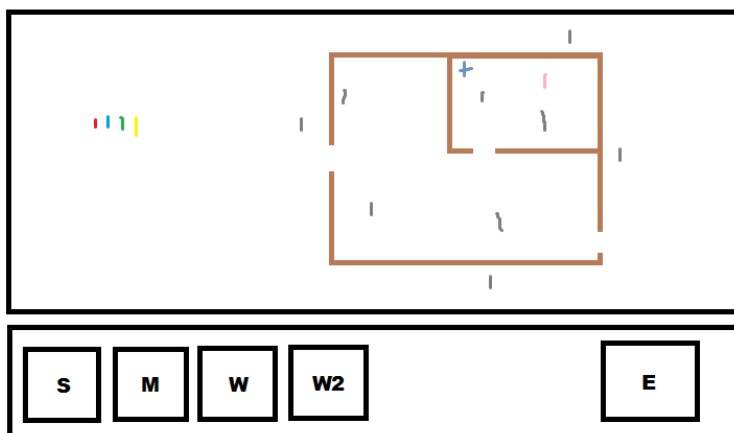
Para alcanzar éstos objetivos principales, además de resguardar la vida de los civiles, nos veremos obligados a abatir sospechosos de gran peligrosidad que custodian y patrullan el área.

Puntos clave

- Control de múltiples unidades con habilidades diversas.
- Enfrentamientos estratégicos en tiempo real.
- Variedad de escenarios y misiones.
- Intuitiva interacción con unidades a través de una sencilla interfaz.

Gameplay

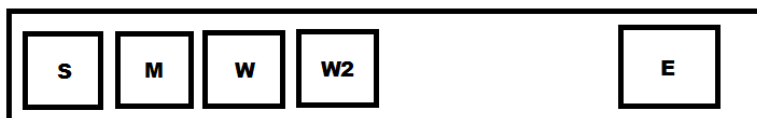
- Unidades del Jugador: Unidades controladas por el jugador. Entre ellas encontramos Tropa de Asalto, Granadero, Sniper y Negociador. Cada unidad posee una habilidad especial, y el resto de acciones en común, interactuables a través de la interfaz.
- Unidades NPC: Unidades no controladas por el jugador. Entre ellas encontramos a los sospechosos hostiles y a los civiles que debemos rescatar.
- Bomba: Objeto detonable automáticamente en un tiempo determinado. Debe ser desactivado.



ACTORES REFERENCIA

- **TROPA ASALTO**
- **GRANADAS**
- **SNIPER**
- **NEGOCIADOR**
- **SOSPECHOSO**
- **REHEN**
- ✕ **BOMBA**

- Menú: Provee una serie de acciones que nos permiten, seleccionar una unidad para establecerla como activa, trasladar la unidad activa, ejecutar la habilidad o arma principal y especial, ejecutar su arma secundaria o salir del juego.



MENU REFERENCIA

- S: SELECCIONAR**
- M: MOVER**
- W: ARMA 1 (ESPECIAL)**
- W2: ARMA 2 (PISTOLA)**
- E: SALIR**

- Armas: Permiten el lanzamiento de proyectiles para la neutralización de enemigos, o bien el uso de una habilidad especial de la unidad activa.

UNIDAD	W: ARMA 1 (ESPECIAL)
SOLDADO GRANADERO SNIPER NEGOCIADOR	RIFLE DE ASALTO GRANADA DE FLASH FRANCOTIRADOR CAMUFLAJE

W: ARMA 1 (ESPECIAL)	ALCANCE	CARACTERISTICA
RIFLE DE ASALTO GRANADA DE FLASH FRANCOTIRADOR CAMUFLAJE	MEDIO CORTO LARGO	MENOR COOLDOWN INCAPACITA N TIEMPO LARGA DISTANCIA NEUTRAL AL ENEMIGO

W2: ARMA 2	ALCANCE
PISTOLA	CORTO

Público objetivo

El juego intenta incorporar parte de un público ocasional al apuntar a la plataforma Android y proveer sencillez en la interfaz.

Sin embargo, esa sólo es una estrategia para absorber mayor público, ya que realmente está diseñado para jugadores hardcore que ya han manipulado éste tipo de control de unidades previamente lo cual les permitiría la sumersión inmediata.

Por otra parte, la trama misma apunta a un público amante de la acción (bélica o policial), y a amantes de la estrategia en tiempo real.

Forma de distribución/monetización

Inicialmente se distribuirá para la plataforma Android, en la página oficial de la compañía que co-fundé, Arkaikens, junto con otros juegos de descarga gratuita.

La ganancia no será económica, ya que no se busca incorporar publicidad molesta a los usuarios, ni tampoco cobrarles arancel por mini-juegos, sino que en realidad la ganancia del juego en sí, es hacer dar a conocer los otros juegos mayores de la compañía que serán vendidos.

Para poder “promocionar” los otros juegos, dentro de éste se incorporará sea un tráiler

de uno de los juegos a promocionar; tráiler el cual se podrá ejecutar desde el menú al seleccionarse dicha opción voluntariamente por parte del usuario, como se hacía en los juegos de Electronic Arts en los 90.

El juego tendrá una mínima publicidad inicial para darse a conocer, mediante mis Canales de Youtube y Redes Sociales de la empresa.

Una vez superados unos meses de su publicación exclusiva en la página, testeos, correcciones y mínimas mejoras, habiendo superado su fase beta se procederá a publicarse en Google Play.