

Tiny-Robots RTS GDD

Hu Simone & Kyle Morena

Data: 14/01/2020

Indice:

- 1) Panoramica
- 2) Costruzione Deck
- 3) Stile Grafico
- 4) Soggetto
- 5) Pilastrini del Gioco
- 6) Flusso di gioco
- 7) Gameplay
 - a) Obiettivi
 - b) Condizione di Vittoria/Sconfitta
 - c) Tempo e bilanciamento
- 8) Sistema del Gameplay
 - a) Uso, produzione e raccolta delle risorse
 - b) Creazione unità, progressione e obiettivi
 - c) Creazione strutture, progressione e funzioni principali
- 9) Elementi e Features
- 10) Interfaccia Utente
- 11) Ereditarietà informatica
- 12) Tutorial
- 13) Controlli
- 14) Espandere il gioco

Panoramica

Base Building - RTS ispirato a TheyAreBillions, a League Of Legend e Clash Royale.

Tiny-Robots RTS è un RTS (strategico in tempo reale), Tower Defense, Base building. Noi vogliamo creare uno strategico che può essere giocato nei momenti di pausa nella giornata, semplice e che non richieda troppa concentrazione. La singola partita durerà approssimativamente dai 5 agli 8 minuti. Il gioco avrà elementi di un generico rts e di un tower defense.

Il giocatore dovrà, inizialmente, costruire il deck adatto ad ogni partita e, successivamente, gestire le risorse per costruire strutture e addestrare unità. Teniamo in conto che ogni mappa ha dei nemici predefiniti, questi avranno punti di debolezza che il giocatore dovrà sfruttare a suo vantaggio. Per questo motivo, spesso è necessario cambiare il proprio deck a seconda della mappa, il quale rende ogni partita potenzialmente diversa dall'altra.

- **Tag:** RTS Costruzione/Guerriglia/Tower Defense.
- **Piattaforma:** Mobile Android, IOS.
- **Prospettiva di gioco:** 3D, vista dall'alto, camera a scorrimento.



Costruzione Deck

Il giocatore all'inizio della partita seleziona fino a 3 Carte **RoboChamp**, 1 carta **RoboSpecial** e 2 **RoboBuff**. Le carte RoboChamp corrispondono alle unità che potrà addestrare, le carte RoboSpecial sono strutture o elementi piazzabili aggiuntive che potrà costruire nel corso della singola partita. le carte RoboBuff, invece, sono Potenzianti che il giocatore trascinerà direttamente sopra le unità o strutture.

La composizione del deck, sarà molto semplice, basterà selezionare le carte, che mostreranno: nome, tipo d'attacco, razza, classe, Materiale, attacco, velocità di attacco, difesa, velocità, risorse necessarie.

La selezione di 2 RoboChamp che appartengono alla stessa razza, attiva un bonus razza diversa a seconda della razza (scorrere in basso per dettagli).

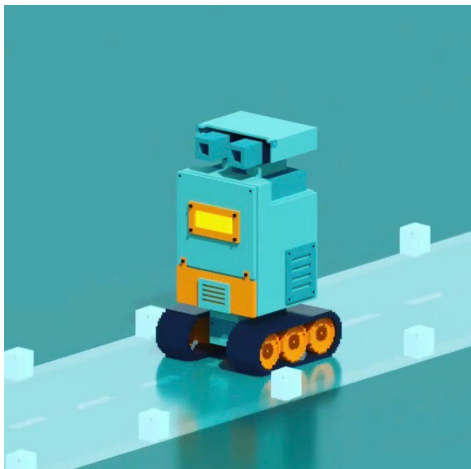
Stile Grafico

Lo grafica sarà in 3D, per quanto riguarda i Robot (buoni) sarà “cute” come Wall-E senza però texture troppo fotorealistici in quanto il gioco uscirà per mobile, e saranno macchinari ecosostenibili, mentre i nemici saranno macchinari industriali/militari cupi, che rispecchiano l'inquinamento.

I RoboChamp e i RoboFoul saranno dei robot semplici con parti meccaniche che ricordano figure geometriche basilari (non antropomorfi) come in figura:



Mentre per quanto riguarda le texture, saranno di colori solidi e pochi dettagli:



I RoboFoul inoltre avranno colori cupi, sporchi ed emettono costante fumo.

Soggetto

In un lontano futuro, post-apocalittico, ormai privo di vite umane, a causa dell'eccessivo inquinamento, rimangono solamente i robot come abitanti del pianeta chiamata RoboTerra. Su essa rimangono però ancora alcune zone non nocive. Tale zone sono protette dai cosiddetti RoboChamp, che continuano a lottare contro i RoboFoul, che assediano al fine di contaminare le ultime aree ancora intatte. Lo scopo del giocatore sarà quindi quello di resistere agli assedi e sconfiggere tutti i RoboFoul.

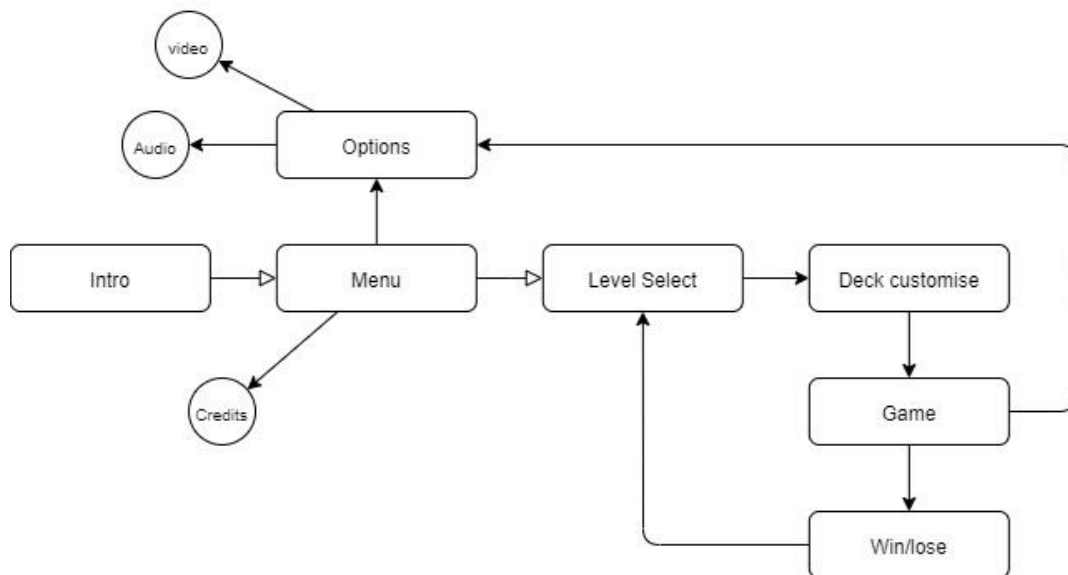
Pilastri del Gioco

Queste sono le meccaniche fondamentali che il gioco dovrà seguire durante l'intero processo di sviluppo. I pilastri sotto elencati non dovranno essere modificati:

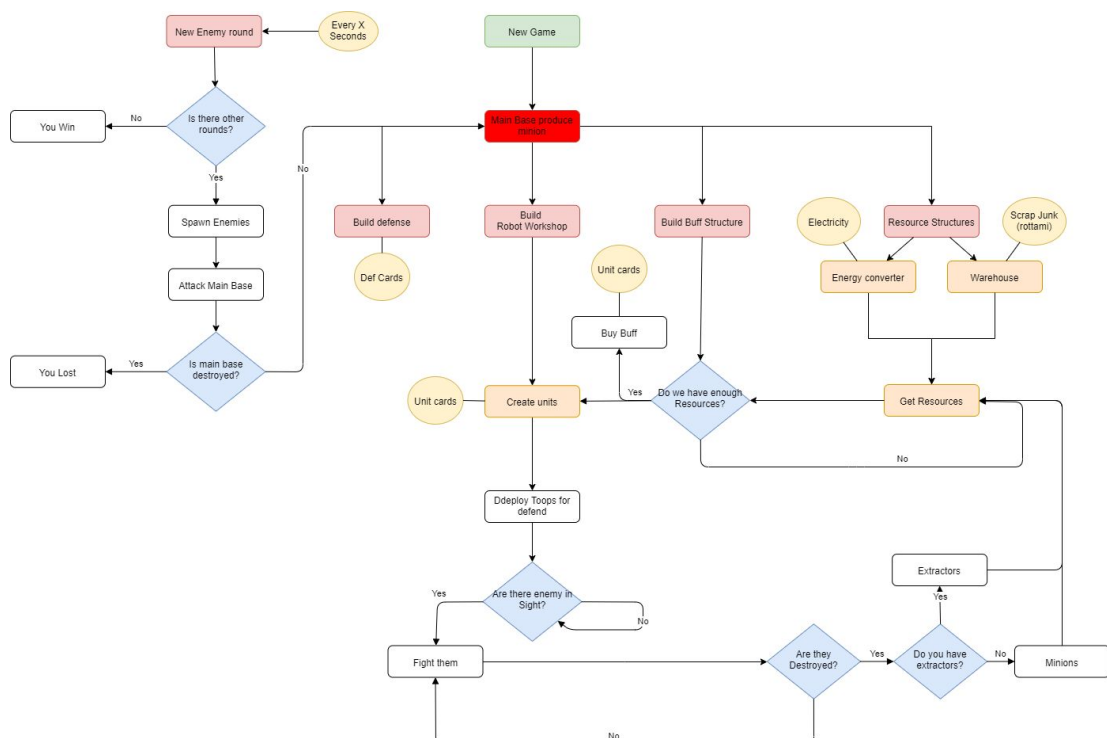
- **Gestione risorse:** il giocatore dovrà gestire e utilizzare le sue risorse in modo intelligente per difendersi.
- **Semplicità del gameplay:** il gameplay non deve richiedere la massima attenzione del giocatore, deve essere intuitivo e non frustrante a livello di controllo.
- **Tower defense:** la condizione di vittoria/sconfitta è determinata dalla distruzione della base principale oppure dal superamento di tutti i round.
- **Gestione/Movimento truppe base:** il controllo delle truppe deve essere molto semplice e perlopiù automatico.
- **Tema Eco-Sostenibilità:** il gioco mette in risalto la differenza tra tecnologia ad energia pulita contro la tecnologia ad energia non rinnovabile.

Flusso di gioco

Main Game Flow



Gameplay



- **Obiettivi**

L'obiettivo è di resistere a tutte le ondate della partita, utilizzando le proprie risorse per contrastare la forza dei RoboFoul.

- **Condizione di Vittoria/Sconfitta**

Quando tutti i round sono stati battuti, nessun RoboFoul è rimasto nella mappa e la MainBase è ancora intatta, la partita sarà considerata vinta.

Nel momento in cui la tua MainBase viene distrutta, la partita è persa.

- **Tempo e bilanciamento**

Il primo round inizia 3 minuti dopo l'inizio della partita e tra un round e l'altro ci sono 1 minuto di distacco. Una partita avrà sui 3 - 5, da cui dipenderà la durata della singola partita 6 - 8 minuti. Ma nulla ci impedisce di fare livelli speciali da 20 round. o la endless round mode.

Sistema del Gameplay

- **Temporaneo**

Uso, produzione e raccolta delle risorse

- **Tipi di risorsa:**

1. Elettricità: ottenuto dal convertitore energetico
2. Ferro: 40% dalla raccolta dei rottami (scrap Junk)
3. Gomma: 30% dalla raccolta dei rottami (scrap Junk)
4. Alluminio: 30% dalla raccolta dei rottami (scrap Junk)
5. Diamante: reperibile solo attraverso i nemici distrutti.

- **Uso**

Il giocatore dovrà utilizzare le proprie risorse per creare strutture, unità e potenziamenti, scelti precedentemente nella costruzione del deck. Il giocatore avrà diversi tipi di risorse e dovrà usarli in modo intelligente per evitare sprechi.

- **Produzione**

Il giocatore avrà due modi per ottenere le principali risorse:

- Energia elettrica:
 - SOLO attraverso i convertitori energetici.
- Gomma, Ferro, Alluminio:
 - Raccolti dai rottami (scrap junk) tramite i minions.
 - Ricavandoli dai nemici relativi.
- Diamante:
 - SOLO estraendoli dai nemici particolari

Creazione unità, progressione e obiettivi

Robo Champ	Razze	Classi	Materiali	Vita	Atk	Def	MS
Minion	None	None	---	50	---	5	30
Robo Champ1	Batteria	Estrattore	---	100	30	10	50
Robo Champ2	Batteria	Assassino	Alluminio	80	80	10	80
Robo Champ3	Pannelli Solari	---	Gomma	100	60	10	60
Robo Champ4	Pannelli Solari	Tank	---	200	50	30	50
Robo Champ5	Nucleo Energetico	Tank	acciaio	350	50	50	40
Robo Champ6	Nucleo Energetico	Juggernaut	Diamante	450	100	50	40
Robo Foul							
Robo Foul1	Benzina	None	Alluminio	100	25	5	50
Robo Foul2	Carbone	Tank	Acciaio	350	40	30	40
Robo Foul3	Petrolio	Assassin	Gomma	80	80	5	60
Robo Foul4	Carbone	Demolitore	Acciaio	200	200	20	40
Robo Foul5	Diamante	Juggernaut	Diamante	400	200	40	60

Razze:

Nel gioco sono presenti 3 razze dei RoboChamp:

- Batteria (molti/deboli) non hanno danno elettrico
- Pannelli solari (pochi/medio) non hanno danno elettrico
- Nucleo energetico (pochi/forte)

3 razze per i RoboFoul:

- Petrolio (se distrutti lasciano Gomma)
- Benzina (se distrutti lasciano Alluminio)
- Carbone (se distrutti lasciano Acciaio)
- Diamante (se distrutti lasciano Diamante)

Classi

- Estrattore (abilità di raccogliere risorse dai nemici caduti)
- Tank (abilità di attirare i nemici a se)
- Assassino (abilità invisibilità e si dirigono al ranged)
- Juggernaut (abilità di travolgere i nemici)
- SOLO Nemici: Demolitori (danni bonus alle mura)

Bonus Razze:

- Almeno 2 Batteria (le Batterie hanno danno elettrico)
- Almeno 2 pannelli solari (aumenta di molto la velocità d'attacco)
- Almeno 2 nucleo energetici (essi hanno l'abilità di sparare un lungo raggio solare a lunga ripresa)

Minion:

Addestrati nella base, essi sono servitori che si occupano di raccogliere le risorse e costruire strutture.

Creazione strutture, progressione e funzioni principali

Strutture	Vita	Danno	Effetto Danno	Descrizione
Main Base	1000	---	---	can train minion
Energy converter	300	---	---	furnish energy
Warehouse	500	---	---	expand base resource max stock
Robo Assembly	600	---	---	train RoboChamp
Wall	500	---	---	

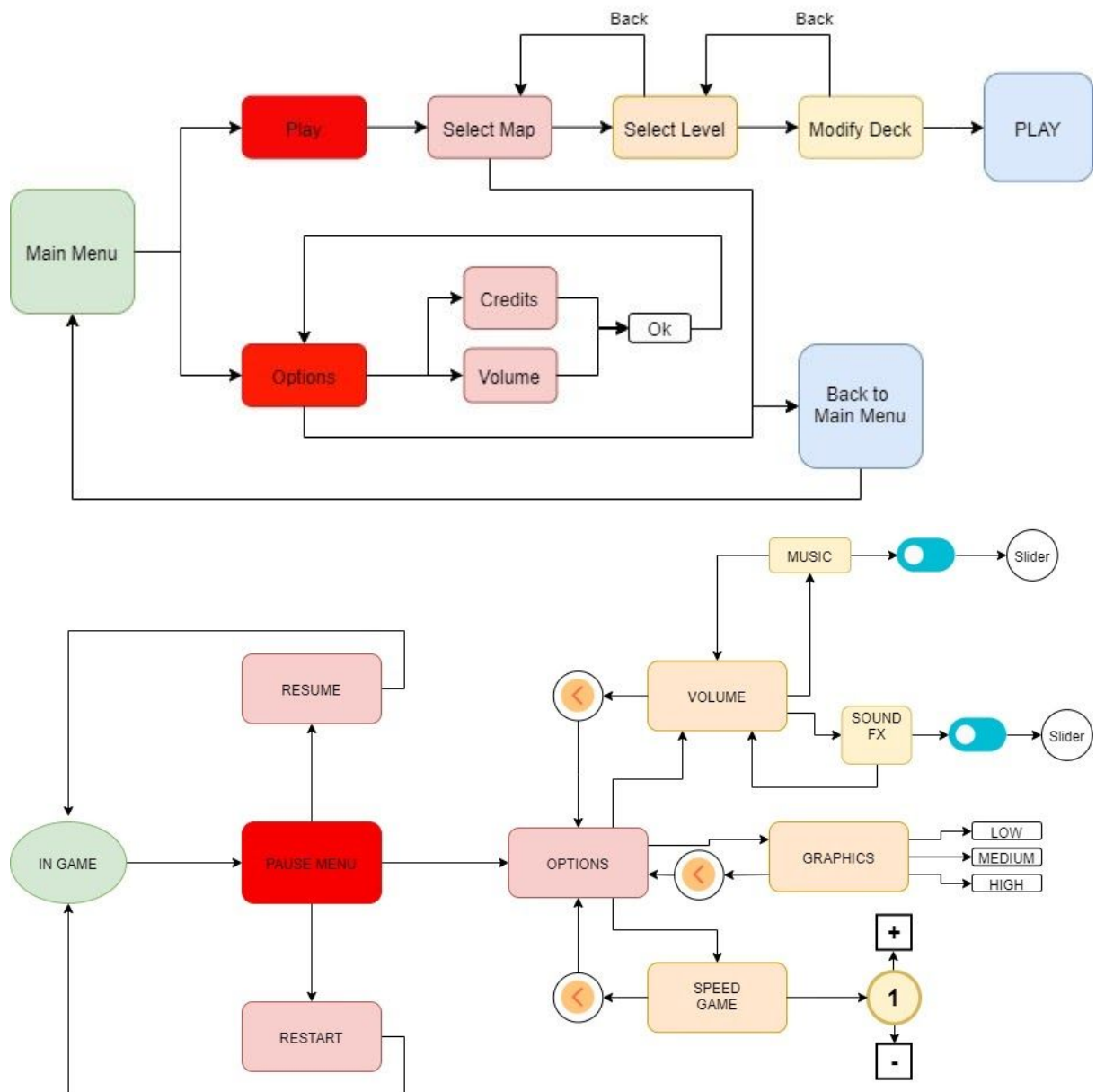
RoboSpecial				
Torre tesla	200	50	Electro	
Cannone energia solare	300	100	AOE	long recharge
Mina d'acqua	---	150	AOE	trappola
Pavimento magnetico	---	---	Slow	slows enemy above it

Elementi e Features

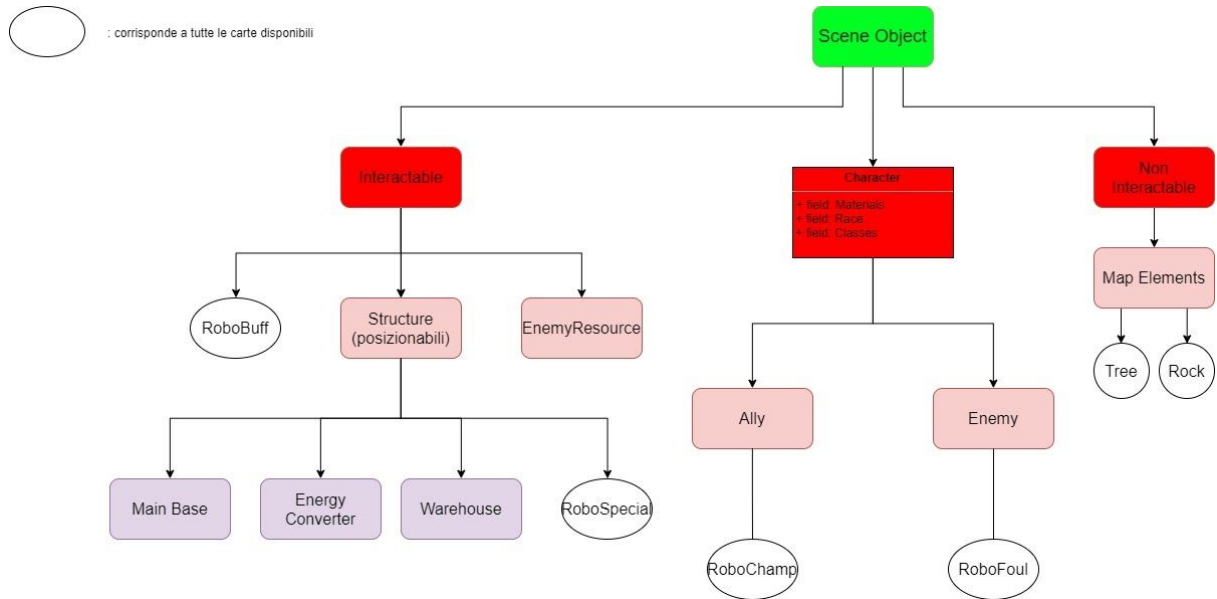
- Bunker in mezzo alla mappa.
- Vantaggio High Ground.

Interfaccia Utente

Main Menu Flow Diagram



Ereditarietà informatica



Tutorial

- Temporaneo

Controlli

- Temporaneo

Espandere il gioco

- Aggiungere campagne di missioni
- Aggiungere multiplayer
- Endless mode
- Aggiungere carte