

# *“Reviving Earth?”*

## Documento de Concepto

V1.0

Autores: Luis Alberto Salazar, Juan David Aycardi Ariza, Guido Ernesto Salazar, Esteban Prieto.

luisalazago@gmail.com

Docente: Andrés Navarro Newball.

Marzo, 2022.



**Título:** “*Reviving Earth?*”.

**Plataforma:** PC (Computador).

**Género:** “*Reviving Earth?*” es un juego de estrategia, en donde los jugadores se ven inmersos a pensar cómo pueden sobrevivir al mundo distópico en el que se encuentran, usando alianzas, guerras, comercio y cooperación entre los demás jugadores. El combate es algo que se puede desarrollar en la medida en que los jugadores decidan no seguir los caminos diplomáticos: “A veces es inevitable no estar en guerra, cuando alguien amenaza potencialmente tu hogar”.

Es un juego de simulación económica y supervivencia, los jugadores van a tener que desarrollar su potencial económico en cada ciudad y analizar la mejor manera de guiar la civilización a la salvación, además, uno de los subgéneros que tiene es el de ciencia ficción, pues a pesar de que muchas cosas son una realidad, estas son exageradas con lo que podría pasar o lo que está pasando, lo cual lo hace más interesante.

**Información general del juego:** “*Reviving Earth?*” es un juego estratégico 2D, en tercera persona (vista aérea), de acción, astucia y cooperación situado en la tierra en el año 2050, donde se encuentra agonizando y con las últimas ciudades del mundo que pretenden sobrevivir a lo que queda del cambio climático. Este juego combina varios géneros y formas de jugarlo, ya que no hay una manera única de ganar, existen varias dependiendo de las acciones y el curso que tome la partida.

En cada partida los jugadores se van a encontrar con distintas dificultades y con recursos muy limitados por lo que deben tenerlos en cuenta para sobrevivir y construir un buen modelo de gobierno. La dificultad de cada partida va a depender de todos los jugadores, pues, aunque los recursos y las cosas sean limitadas la verdadera dificultad está en que tan complicado puede volver el juego los otros jugadores, si deciden acabar con todos los recursos o deciden encontrar distintas fuentes para sobrevivir.

**Comentado [LG1]:** Mirar el año en donde se sitúa el juego

**Objetivo Principal:** El objetivo principal de “Reviving Earth?”, es que los jugadores aprendan o entiendan que, si no se ayuda al medio ambiente, si no se coopera con el mundo y si no hacen buenas estrategias, el planeta donde vivimos puede terminar siendo inhabitable. Entonces, es importante que comprendan que cada decisión siempre va a tener una consecuencia.

El jugador se va a enfocar en administrar una de las 4 ciudades dentro del juego y evolucionarla manteniendo los enfoques de **sostenibilidad** y de cooperación internacional con los demás jugadores, donde la guerra a veces no será necesaria para mantener estos objetivos.

- **Sostenibilidad débil:** Idea dentro de la [economía ambiental](#) que establece que el "[capital humano](#)" puede sustituir al "[capital natural](#)".
- **Sostenibilidad fuerte:** La sostenibilidad fuerte asume que el capital económico y ambiental es complementario, pero no intercambiable. La sostenibilidad sólida acepta que hay ciertas funciones que realiza el medio ambiente que no pueden ser duplicadas por humanos o capital humano. La capa de ozono es un ejemplo de un servicio de los ecosistemas que es crucial para la existencia humana, forma parte del capital natural, pero es difícil de duplicar para los humanos.

**Tema del juego:** El tema del juego va a ser salvar la tierra y este va a ser usado para crear diferentes retos en el escenario de la partida, presentando a los jugadores dificultades y les haga pensar cómo deben continuar con la partida de la mejor forma. El mundo va a tener diferentes cosas para interactuar con los jugadores como recursos, NPCs, lugares de construcción y problemas ambientales. Pero principalmente se enfoca en que los jugadores entiendan de que las partidas no se ganan peleando solamente, sino pensando diplomáticamente o económicamente cual es la mejor forma de ganar y de salvar la tierra para el futuro, es decir, el objetivo no es destruir a los rivales porque si, el objetivo es asegurar que el planeta sobreviva y que la mayor cantidad de personas puedan sobrevivir asegurando a cualquier costo el logro de la salvación del planeta.

Comentado [LG2]: Especificar lo de la sostenibilidad

**Estructura del juego:** El juego va a tener un solo escenario o mapa, que es la tierra distópica, este mapa solo va a tener visible en un principio para cada jugador la ciudad que le corresponde, por la visión de todo el mapa va a estar nublado y no va a saber qué pasa en todas las partes del mapa, a medida que cada jugador salga de exploración, la visión del mapa se va descubriendo para el jugador que esté explorando. Al principio la diplomacia entre todas las ciudades va a estar en paz o neutral, aunque los dos bandos van a estar designados desde el inicio de la partida.

A medida que los jugadores vayan recolectando recursos, el mapa tiene un número limitado de estos, entonces en un punto de la partida todos los jugadores se pueden quedar sin recursos básicos y ver la forma en que pueden obtener otros recursos y en qué los puede usar, esto para evitar que la partida se pueda hacer demasiado larga. Después, cada jugador cuando vea la posibilidad de atacar (si así lo decide) lo podrá hacer considerando el poder defensivo del otro jugador o si prefiere encerrarse y evolucionar su ciudad encontrando nuevas formas o recursos para subsistir. En cualquier momento de la partida los jugadores se van a poder atacar y declararse la guerra si así lo desean, así como también pueden pasar toda la partida en un estado de paz y alianza hasta el final.

Cuando se acerca el final del juego, esto se sabe ya que se logra cuando el primer jugador llegue a la última etapa tecnológica y de evolución disponible, a partir de ello se marca un contador para dar fin a la partida, dependiendo del curso que tenga la misma se pueden desbloquear diferentes finales que se basan en la salvación de la tierra y en la salvación de la humanidad o en la destrucción de la misma y la muerte de los seres humanos en la tierra.

**Movimiento:** El juego va a tener dos opciones de movimiento, la primera es usando las teclas (w, a, s, d) y también el ratón del mouse para moverse dentro del mapa. Entonces, como el juego no tiene personas que se muevan, lo único que cambia en cuanto al movimiento es la cámara, ya que en distintos sectores del mapa los jugadores van a tener que estar pendientes de sus objetivos en el mapa.

**Ayudas Visuales:** Cuando un jugador se encuentre en una batalla con otro, el borde de la cámara va a alumbrar rojo, indicando que se encuentra en guerra. Otra ayuda visual es el consejero de cada jugador, que va a permitir proveer información del mundo y consejos para el gobierno de cada uno. Los NPCs que están regados por el mundo permiten dar información del terreno, de los recursos y las personas que se encuentran ahí. Para los objetos el saber si se va a interactuar con ellos o ver cuáles son, se logra por medio de un sombreado para los mismo

**Niebla del Mapa:** El mapa al inicio de la partida va a tener descubierto para cada jugador la zona en dónde está la ciudad que va a gobernar, pero el resto del mapa por defecto va a estar con una niebla que no va a permitir ver nada, esto con el propósito de no tener ventaja con los otros jugadores. Las zonas del mapa se van haciendo visibles a medida que el jugador decida explorar o tenga un aliado con el cual decida compartir las zonas visibles del mapa.

Además, la niebla permite que los jugadores estén pendientes o no esperen lo que pueda aparecer dentro del mismo, esto permite que tengan que tomar decisiones más rápido a medida que nuevas cosas aparezcan o amenacen su civilización.

**Características del Mapa:** El mapa va a tener distintos terrenos en donde cada uno de ellos va a tener ventajas y desventajas, la idea es que los jugadores aprovechen cada uno de los terrenos y usarlos a su favor.

- **Recursos por terreno:** Cada terreno al ser diferente, tiene una gama de recursos, no los tiene todos, pero tiene unos específicos.
- **Ciudades:** En todo el mapa se van a haber 4 ciudades definidas, cada una en un continente distinto.

**Características Adicionales:** El juego posee ciertos rasgos que no son principales, pero son importantes para cada jugador.

- **NPC consejero:** Cada jugador tiene un consejero que le permite proveer información del mundo y darle consejos de construcción.

- **Tipos de Construcción:** Existen construcciones para la obtención de recursos, construcciones para hacer milicia, construcciones para aumentar la capacidad de población, construcción para la investigación, construcciones para ayuntamientos, etc.
- **Reliquias:** Las reliquias son objetos dentro del mapa las cuales van a dar alguna ventaja al jugador que las consiga y las traiga a dentro de la ciudad. Estos son objetos son cosas que ya están totalmente escasas como: *la semilla de la última planta de lulo, el último árbol de acacia, etc.* Las reliquias van a proveer una ventaja en la ciudad.

**Guerra:** La guerra en el juego se puede determinar por medio de las relaciones diplomáticas entre las ciudades, es decir, todas las ciudades por defecto tienen el estado de paz (excepto las ciudades del mismo equipo, esas ciudades tienen un estado de alianza), cada estado dentro del juego tiene una ventaja o permite tener aspectos en las relaciones.

Cuando dos o más ciudades se declaran en guerra, es porque las relaciones diplomáticas fallaron, en este caso las ciudades van a tener la opción de destruir las tropas y las estructuras del otro.

**Diplomacia:** En el juego van a existir tres tipos de diplomacia.

- **Paz:** En este estado las ciudades no van a estar en guerra, sin embargo, en cualquier momento se van a poder atacar.
- **Alianza:** Este estado permite que dos ciudades no se puedan atacar y además tengan visión compartida de cada uno.
- **Enemigos:** Este estado permite que los dos países se declaren la guerra y y puedan destruirse y no tengan ningún tipo de beneficio.

**Inventario:** Cada ciudad tendrá su propio inventario, en donde se podrán ver almacenados los diferentes recursos no esenciales que la ciudad posee para su construcción y desarrollo. En este inventario se pueden gestionar dichos recursos, así como visualizar elementos únicos que dan ventajas a cada ciudad.

**Mecanismo de Recompensa/Puntaje:** Se tendrá un sistema de logros que permitirá observar el nivel de avance y desarrollo de cada ciudad dependiendo de cómo se hayan administrado tanto sus recursos como sus edificaciones. Además, al finalizar una partida, se tendrá una revisión del estado final de cada ciudad a modo de comparación. Esta revisión ilustrará el posicionamiento de cada ciudad a manera de ranking según su desempeño y el final del juego logrado.

**Vistas de cámara:** El mapa va a ser en 2D en tercera persona, esto quiere decir que se va a poder observar todo desde un punto de altura, la percepción va a cambiar a medida que se pueda mover la cámara por todo el mapa, esto se cambia a medida que se va moviendo con el mouse la vista de cámara del mundo o por medio de las flechas. La vista de cámara solo va a ser una pues solo se va a desarrollar un nivel.

**Interacción con el ambiente:** La forma principal de obtener recursos será a través de la exploración de las zonas no visibles del mapa para el jugador, por lo que podría decirse que el ambiente es vital para el desarrollo de la partida. Además, las diferentes condiciones con las que se administren los recursos de alguna ciudad causarán bien sea mejoras o estragos en el mapa y en todas las ciudades.

**Historia:** Era el año 2050, el planeta tierra se encontraba en sus últimos años de vida, pues la explotación de los recursos por parte de la humanidad lo había devastado, los bosques ya no eran los mismo, casi todos los animales se encuentran extintos, solo quedan los restos de un mundo que se encuentra en extinción y se encuentra agonizando. Los acuerdos de París (2016), los acuerdos de Montería (2020), Midsomar (2022), Tokyo (2030) y Raven (2035), nunca se cumplieron, solo parecieron como discursos y acuerdos vacíos, ya que todos los países siguen con problemas de contaminación y CO2 en el ambiente. Todos los gases de efecto invernadero han ido aumentando drásticamente, después del 2025, todo comenzó a aumentar de manera exponencial, tanto bueno como malo, pero el problema fue la elevación del smog y de la polución en el planeta, la tierra

cambió tanto en el último siglo que le fue imposible reparar la capa de ozono, esto hizo que los rayos solares penetraron de manera directa a toda la tierra, los icebergs se terminaron derritiendo más rápido, los gases atrapado en el hielo que son una composición entre metano y otros gases fueron liberados, esto a comparación de todos los gases de efecto invernadero que han sido liberados, son peores pues el daño que ocasionen es 100% irreversible con la tecnología de este momento.

Después de todo el daño hecho en los últimos dos siglos, la humanidad comenzó a padecer de enfermedades, de plagas, los cultivos no se pudieron sembrar en toda la tierra, la erosión cubrió el 40% de toda la tierra, en el mar se encontraron altas concentraciones de mercurio y de otros elementos tóxicos, esto extinguió y acabó con muchas especies de animales marinos, los que quedaban no eran de consumo, pues tenían tanto mercurio que comerlos resultaba comer veneno en escamas. La vida en la tierra cambió mucho, pues varios animales murieron y las personas tuvieron que comer alimentos más veganos, pues la demanda de animales o de productos que provienen de ellos era muy alta a comparación de la oferta, la carne se convirtió en un lujo y las personas luchaban solo por probar ese sabor que alguna vez fue común en los almuerzos de todo el mundo.

Las personas cuando entendieron que el daño era irreversible y que muchas cosas iban a cambiar de ahora en adelante, hicieron un pacto con el resto de las personas que habían sobrevivido a los nuevos tipos de enfermedades que surgieron. El pacto se basa en cooperar y ayudar entre todos a salvar lo que queda de la tierra o por lo menos hacerla más habitable de lo que se volvió, aunque el daño no se puede reparar, por lo menos pueden mantener el estado actual de la tierra para sobrevivir a todos estos problemas, el pacto se llamó “El pacto por Gaia”; como la población de cada país se redujo drásticamente, ya no se consideraban países las naciones que alguna vez tuvieron modelo políticos sustentables, ahora solo quedan ciudades en donde la gente se mudó para sobrevivir y aportar para el progreso de cada ciudad. Todas las ciudades firmaron el pacto, aunque la



humanidad se haya dado cuenta de todo el daño y del peligro que enfrentan, las personas que tiene poder siempre van a querer más, así que a pesar de todas las cooperaciones las ciudades se separaron en dos grupos, los cuales buscaban sus propios intereses y desde ese punto han mantenido la paz, pero ¿la paz perdura a pesar de los peligros que enfrente la humanidad?

**Características del Entorno:** Como el mapa es un mundo distópico, muchas de las áreas se encuentran en erosión, el mar tiene un color más oscuro mostrando las altas concentraciones de mercurio, hay pocas zonas donde se encuentran los bosques, además en algunas van a haber NPCs que custodian, como “guardianes de la naturaleza” o lo que queda de ella, hay áreas en donde hay asentamientos de petroleras para que los jugadores extraigan, la cosa es que el petróleo es escaso, eso les va a hacer replantearse si es bueno hacer una economía o una fuente de energía a base de recursos no renovables.

**Vibra y temática:** El juego tendrá una vibra de animación en 2d al estilo pixel art, en donde por cada ciudad del mapa se tendrá un subgénero de arte y diseño que represente las actividades y la cultura de dicha ciudad.

**Arte:** Cada ciudad va a tener su propio estilo y tipo de arte para ser representada, puesto esto hace parte de la multiculturalidad que hay de las distintas ciudades, ya que las personas no son del mismo lugar.

- **Kosomeen:** Esta ciudad va a tener un arte al estilo de Cartagena de Indias (Colombia), pues al ser una ciudad que tiene dos costas su economía se basa en la pesca, y una ciudad modelo que se puede representar para esta es Cartagena.
- **Chang:** Esta ciudad va a tener un arte al estilo Cyberpunk 2077, esto quiere decir que va a ser una ciudad muy futurista y totalmente abarcada por el desarrollo tecnológico con grandes industrias de producción.
- **Landbou:** Esta ciudad va a tener un arte al estilo de Wakanda (Marvel), es decir una ciudad que para el mundo es subdesarrollada, pero que

internamente es una de las ciudades más futuristas visualmente y su modelo de gobierno es totalmente recursivo e innovador.

- **Londra:** Esta ciudad va a tener un arte al estilo de la antigua ciudad de Londres y París, al tratarse de la constitución de lo poco que queda del primer mundo.

**Música:** Al tener una temática de juego y estilo visual muy enfocados al pixelart en 2D, la idea es que la música sea inspirada en la de los primeros juegos de arcade que existieron, con un tono característico de la ciudad en la que el jugador se encuentra. Por ejemplo, para la ciudad de Kosomeen, la música deberá ser pacífica y cálida, dada la naturaleza de puerto de pesca de esta ciudad.

- Para la ciudad de Chang se tendrá un estilo de música más industrial y serio, por su manejo de fábricas.
- En la ciudad de Landbou se tendrá un estilo de música salvaje y aventurero por su localización africana.
- Finalmente, para la ciudad de Londra se tendrá un estilo de música clásico y refinado al ser la ciudad mejor conformada y organizada en cuestiones económicas y sociales.