

GAME DESIGN DOCUMENT



Defeated By Artificial Intelligence

DAI

Manolo Iñiguez

TABLE OF CONTENTS

<u>GAME ANALYSIS</u>	<u>3</u>
<u>MISSION STATEMENT</u>	<u>3</u>
<u>GENRE</u>	<u>3</u>
<u>STORYLINE & CHARACTER</u>	<u>3</u>
<u>GAMEPLAY</u>	<u>5</u>
OVERVIEW OF GAMEPLAY	5
GAMEPLAY MECHANICS	5
GAMEPLAY GUIDELINES	8
GAME OBJECTIVES & REWARDS	8
LEVEL DESIGN	9
<u>GAME AESTHETICS & USER INTERFACE</u>	<u>11</u>

GAME ANALYSIS

Eres una persona insensible, criada por maquinas que solo saben dar órdenes, te pondrán a prueba cada minuto de cada hora de cada día, aprenderás a ser el mejor a la fuerza, pero ¿es en realidad por lo que vives? ¿Es tu rutina diaria normal? ¿Qué paso con el resto de tu especie?

Pronto descubrirás la verdad, eres parte de ellos o eres un prisionero fiel a sus reglas, son amigos o enemigos, quieres la verdad y solo hay una forma de descubrirla, ir en contra de ellos y ganar esta guerra.

Ahora deberás luchar en contra de ellos y sobrevivir para reunirte con tu especie.

MISSION STATEMENT

Imagina despertar todos los días y creer ser el último de tu especie, rodeado de robots inteligentes, creyendo que te cuidan y hacen lo mejor para ti, que tu rutina diaria es normal. Pues no lo es, eres usado y estudiado, no eres más que un sujeto de prueba, desechable, criado para ser una maquina mortal, frio, insensible, sin miedos, inmune.

GENRE

Estrategia, deberás cumplir con los experimentos que ellos te presentan, algunos serán de inteligencia, algunos de velocidad, algunos incluso mortales. Al mismo tiempo, debes planear tu escape.

Arcade, los robots viven para aprender, deberás derrotar a varios de ellos en experimentos y juegos de arcade.

Acción, un arma y cientos de enemigos, ¿sobrevivirás?

Aventura, la historia no puede acabar ahí, viviremos para la venganza y salvaremos a quien lo necesite, se explorará varios campos de concentración liberándolos.

STORYLINE & CHARACTER

En un mundo post apocalíptico donde la inteligencia artificial ha superado y dominado al humano, un sujeto criado por robots es prisionero dentro de un campo de experimentos, pero él no lo sabe, aquí es donde tendrá que resolver varias pruebas

para contentarlos y lograr escapar para descubrir que paso con el resto de la humanidad.

El sujeto cumple las reglas al pie de la letra, cree que su rutina diaria es por lo que vive, día a día aprende cosas nuevas, mejora sus habilidades, creatividad, innovación, pensamiento, resolución de problemas, concentración, fuerza, sobrevivencia.

Realiza pruebas más allá de la habilidad humana, en varias de ellas resulta lastimado, perdiendo un ojo y ambos brazos, pero es modificado y mejorado con nuevas habilidades.

Los robots viven para aprender, nunca paran de evolucionar, son insensibles a lo innecesario, por estas razones el sujeto absorbe dichas actitudes que le serán muy útiles a lo largo de su guerra.

La verdad sale a la luz tarde o temprano, y no hay más que ira y venganza en el corazón del sujeto, ya pasaron varias pruebas donde el sujeto aprendió todo lo necesario y aquí es donde el juego se convierte en un shooter sin compasión a nadie.

La verdad: Los robots inteligentes fueron creados por humanos 58 años antes de que el nazca, ellos evolucionaron y aprendieron por su cuenta hasta llegar a creer que son mejores que la raza humana, destruyendo todo a su paso incluso a sus creadores, pocos se salvaron escondiéndose por años. Él fue robado al nacer y criado por ellos como un prisionero desechable para estudiar la estupidez humana.

El sujeto debe destruir la base eliminando a todos los robots que pertenecen ahí, encontrando pistas y más información sobre su especie.

Con la ayuda de mapas y pistas, logra encontrar el primer refugio con humanos que han vivido escondidos por años.

No tiene otra opción más que reconstruir lo destruido, levantando campamentos, ir a la aventura salvando más humanos y destruyendo campos de concentración eliminando robots hasta volver a un mundo parecido a lo que algún día fue.



Robots.

NPC's

Son rápidos, fuertes, insensibles, muy inteligentes.

Causadores de la eliminación de la humanidad y principal enemigo de DAI.



Detectores.

NPC's

Son rápidos, detectan humanos cerca, son bestias mortales.

Animales creados por robots, diseñados para buscar humanos y eliminarlos, estos viven en las afueras del campo de concentración.



Humanos.

NPC's

Son indefensos, sobrevivientes, no aportan nada.

GAMEPLAY

OVERVIEW OF GAMEPLAY

Es un juego que cuenta con varias categorías, es un constante modo de acción, aventura y estrategia.

Para jugarlo correctamente, el player debe ponerse en los zapatos del sujeto de prueba, aprender con el desde el principio todas sus habilidades e irse enterando de la verdad, con esto el plan es llenar de venganza al player junto con el sujeto.

No es muy común que un juego tenga etapas, en DAI se debe primero aprender todo lo necesario, realizar entrenamientos, matanza extrema y luego recuperar un mundo destruido, sintiendo la furia y venganza a diario, siempre precavido y estratégico.

Existe un solo modo de juego. Single player modo historia.

GAMEPLAY MECHANICS / level design

Game Mechanics:

Las pruebas tienen continuidad por lo que el sujeto debe completar cada una de ellas para avanzar en la historia.

Se aprende a usar las armas y a ser como ellos.

Las pruebas agregan funciones, mecánicas y habilidad al sujeto y al player.

Al destruir un campo de concentración, el espacio queda vacío para que los humanos lo habiten, así mismo se pueden reutilizar los materiales para reconstrucción.

Al destruir un campo de concentración se habilitan nuevas zonas de exploración para que el sujeto pueda ir a la aventura y seguir liberando

Las pruebas:

Se debe decifrar una serie de mensajes antes de que explote la granada, se debe ser inteligente y veloz. Así es como el sujeto pierde los brazos que luego serán reemplazados.

Se le debe ganar a un robot en una partida de battleship, aquí se aprende a ser estratégico y aprender cómo piensan ellos. Aquí adquiere una recompensa (un arco teletransportador)

Se juegan rondas de ruleta rusa, aquí se aprende a perder el miedo y ser insensible. Así es como el sujeto pierde un ojo que luego será reemplazado para una visión diegética del juego.

Se realizan experimentos de puntería, donde el sujeto practica con armas y con sus nuevos brazos.

Player Mechanics:

Empieza siendo un humano normal y con la continuidad de las pruebas va reemplazando extremidades con lo que mejoran sus habilidades.



El player ahora cuenta con brazos mecánicos, uno de ellos es usado como arma y el otro porta los distintos tipos de munición.

El brazo arma se adapta a una pistola o a un arco teletransportador con un simple giro en el antebrazo.



El arma dispara munición normal pero lo mas interesante de esta mecánica es como el arma se vuelve parte del brazo.

Y la munición proviene del otro brazo.



El arco teletransportador también se vuelve parte del brazo, este funciona con unas flechas especiales.

Donde se dispare la primera flecha, será teletransportado a donde se dispare la segunda flecha.

Ejemplo: disparo una flecha a una caja y la otra al piso, la caja se teletransporta al piso.

Esta es una habilidad que tiene muchos usos tanto para combate como para construcción.



El brazo de las municiones tambien cuenta con bolas gravitacionales.

Estas bolas se las puede tirar al suelo y levitara todo lo que se encuentre en el perimetro de 10 metros por 10 segundos.

El player puede mover la bola y todo se

movera con ella.

Esta habilidad tambien tiene bastante uso tanto en combate como en construccion.



Al perder el ojo, el sujeto recibe una mejoría con un ojo tecnológico que le permite ver información sobre objetos como nombres, armas, coordenadas, las balas que tiene, tiempos, etc.

GAMEPLAY GUIDELINES

Todas las pruebas se deben completar para que la historia del juego pueda continuar, no se puede fallar ninguna porque de estas se adquiere las habilidades y algunas mecánicas. Si se llegara a fallar alguna, el sujeto muere y vuelve a empezar.

Se debe completar todas las pruebas para obtener poco a poco más información sobre la verdad.

Se debe eliminar a todos los enemigos que se encuentren en la base para poder derrotar ese centro de concentración.

Se debe eliminar a todos los enemigos que se encuentren en la base para poder encontrar donde se oculta el primer bunker con humanos escondidos.

Se debe eliminar a todos los enemigos que se encuentren en nuevas bases para liberar esa zona de robots.

Se puede eliminar a los detectores que circulan libremente o esconderse de ellos hasta que se vayan.

No se debe matar humanos, pero si se puede.

Se debe construir campamentos para ayudar a los humanos.

GAME OBJECTIVES & REWARDS

Realizar todas las pruebas para descubrir la verdad y eliminar a todos los enemigos que mantuvieron al sujeto prisionero por años.

El objetivo es escapar y buscar a los humanos.

El objetivo es ayudar a reconstruir el mundo a los humanos.

El objetivo es destruir todos los campos de concentración en el camino.

En cada aventura se arriesga la vida.

La recompensa es materiales y espacios para los humanos.

La recompensa es la venganza y satisfacción de hacer lo correcto.

LEVEL DESIGN / game mechanics

Los niveles están llenos de adrenalina para el player, con sorpresas y recompensas.

Prueba descifrar los mensajes.



Dificultad alta.

El player debe descifrar el mensaje lo más rápido que pueda antes de que la granada explote en sus manos.

Sorpresa, la granda explota tras ser imposible descifrar los últimos mensajes.

Recompensa, dos brazos super poderosos.

Prueba partida Battleship.



Dificultad media.

El player debe ganarle a un robot inteligente en una partida de Battleship, la estrategia es clave, si el sujeto no logra ganar, se lleva unos golpes y debe volver a intentarlo.

Recompensa, arco teletransportador.

Prueba Ruleta Rusa.



Dificultad alta.

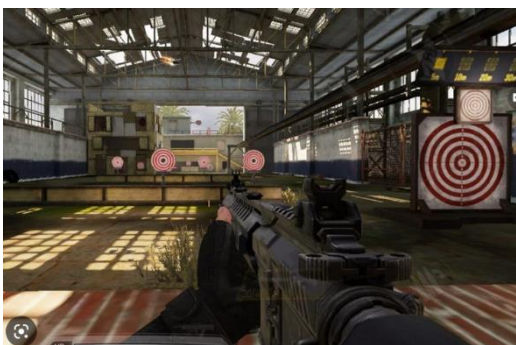
Es un juego de suerte o muerte.

El player debe sobrevivir mas tiempo que el robot, el que muere primero pierde, con esto el sujeto pierde el miedo y aprende a ser insensible.

Sorpresa, el sujeto pierde un ojo.

Recompensa, nuevo ojo tecnológico con visión diegética.

Prueba Campo de tiro.



Dificultad media.

El sujeto usa todas sus mecánicas y habilidades en el campo de tiro aprendiendo a usar sus nuevas armas como la pistola, el arco teletransportador y las bolas gravitacionales.

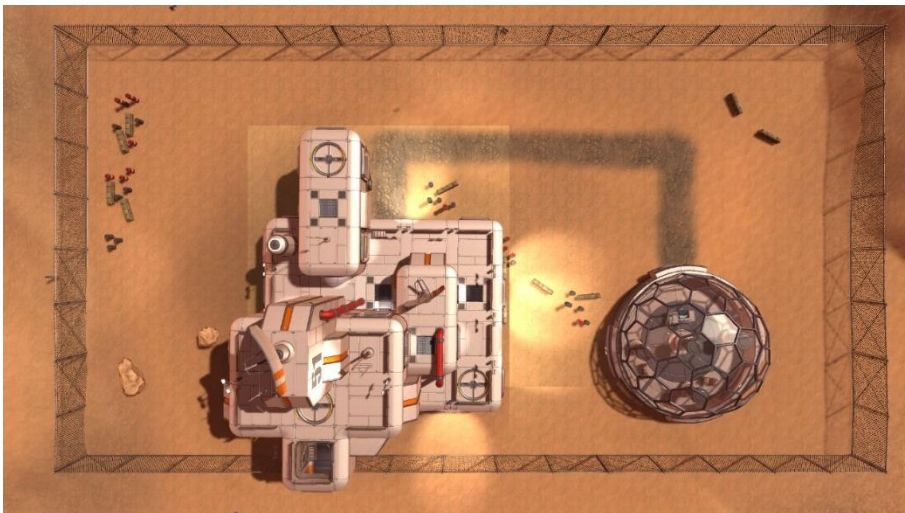
Recompensa, nuevas habilidades para el uso de construcción y combate.

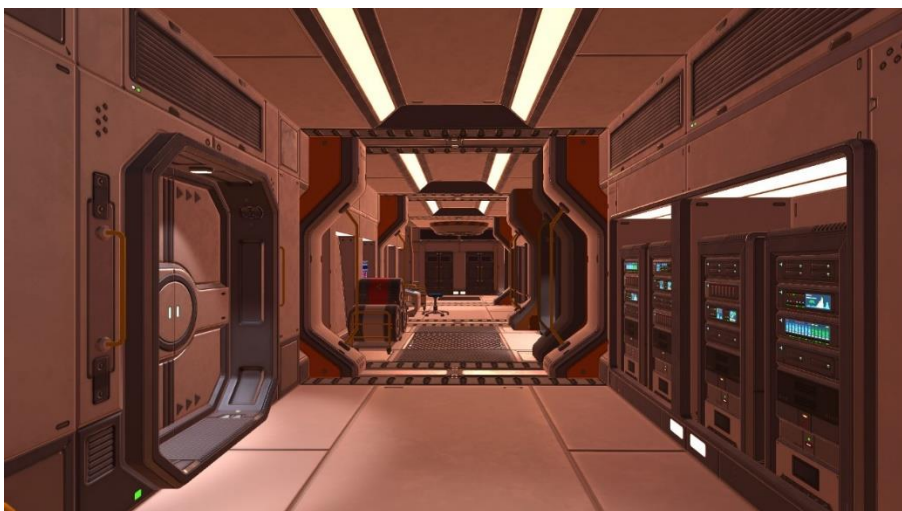
GAME AESTHETICS & USER INTERFACE

Algunas imágenes extra de como luciría el juego.

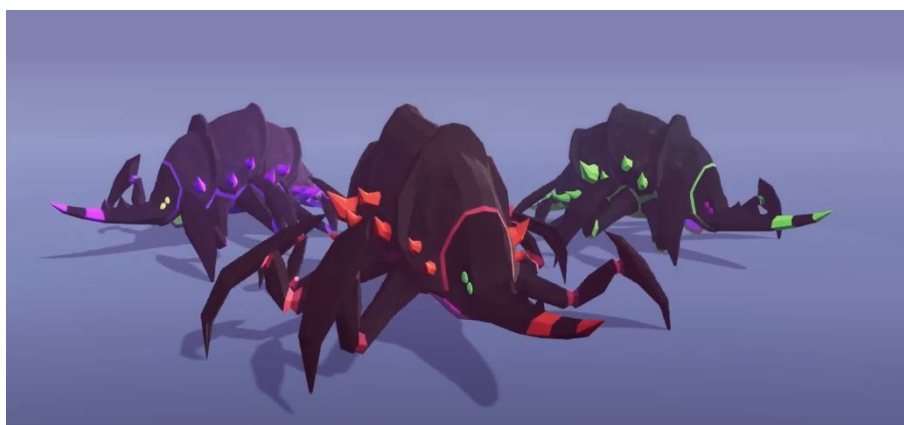
(Imágenes hechas en Unity)

Centro de concentración:





Enemies:





Bunker/Refugios





Interfaz:

