

The Last Shelter

Documento de Concepto



Versión 1.0

En este documento nos vamos a centrar en la mecánica del juego. Presentando un vistazo general del juego para que cualquiera que lo lea comprenda cómo será el juego. Aunque lo encuadraremos desde la perspectiva que percibirá el jugador, es decir, la experiencia de usuario.

Miembros:

Andrés Molina López
Arthur Rodríguez Nesterenko
Manuel Ruiz Maldonado
Carlos Sequí Sánchez

Introducción

The Last Shelter va a transcurrir en un planeta habitado por alienígenas al que los humanos llegan con la intención de colonizarlo. Para conseguir esta labor construyen una serie de asentamientos en distintos puntos del mundo, pero al verse asediados por lo habitantes nativos que pueblan el planeta tienen que defenderlos de sus constantes ataques en oleadas de hordas implacables. Para ello, los humanos deciden construir torretas de defensa que usan como fuente de energía los recursos que se van extrayendo del planeta, a modo de principal estrategia de defensa, y apoyarse con ataques aéreos en casos de extrema necesidad.

The Last Shelter está incluido dentro del género Tower Defense, y está destinado a un público PEGI 7, lo cual quiere decir que cumple las normativas europeas que reconocen que el juego puede ser jugado por personas de a partir de 7 años.

Análisis del juego

Especificaciones del juego:

- Género: tower defense.
- Actividades del jugador:
 - Construir: el jugador puede elegir una posición en el campo de batalla para construir sus torretas de defensa. Cuando se ha elegido el tipo de torreta que se quiere construir, las zonas habilitadas para la construcción se muestran de otro color para facilitar su posicionamiento.
 - Vender: cada torreta colocada en el terreno de juego puede ser seleccionada para venderla y recuperar algo de energía.
 - Reparar: cuando las torretas están dañadas pueden ser elegidas para repararlas. Esto repondrá la vida de las torres al máximo tras un periodo de tiempo en el que la torre no puede disparar.
 - Mejorar: el jugador tiene la capacidad de elegir cada una de las torretas que tenga desplegadas en el campo y mejorarlas, haciendo que sus características de vida, cadencia de fuego y daño aumenten.
 - Proteger: el jugador tiene la posibilidad de proteger una torreta del ataque de los enemigos poniéndole un escudo de energía alrededor. Esto hará que durante un periodo de tiempo los enemigos que golpeen a la torreta que use un escudo para protegerse le resten menos vida de la habitual.
 - Seleccionar: durante la partida hay distintos elementos seleccionables. En cuanto al HUD, el jugador puede seleccionar tanto los edificios como los ataques especiales que quiere lanzar. Además, cuando tiene una torreta seleccionada en el HUD, puede seleccionar un espacio del terreno en el que colocarla.
 - Empezar ronda: cuando la siguiente oleada está lista para salir se muestra un pequeño HUD emergente con una cuenta atrás, que nos indica cuanto tiempo queda para que la siguiente oleada salga. Si el jugador pulsa sobre este HUD la oleada sale automáticamente.

- Cambiar de cámara: el jugador puede elegir entre tres cámaras posibles para visualizar el juego. La primera es la cámara principal de construcción, con vista ortográfica. La segunda está asociada al cañón de cada una de las torretas. Y, la tercera está asignada a cada bicho para que pueda visualizar el recorrido que sigue.
- Defender: el jugador tiene que intentar por todos los medios defender el asentamiento. Esta no es una acción que se realice directamente, sino que es consecuencia de una buena combinación de las distintas acciones anteriores.
- Temática: espacial con alienígenas.
- Estilo: recursos disponibles de manera online para UDK que sigan un patrón similar.
- Secuencia del juego: el jugador irá seleccionando los niveles que se le vayan desbloqueando para jugarlos y así derrotar dentro de cada nivel a las sucesivas oleadas, hasta que no le queden más niveles que desbloquear, que entonces habrá superado el juego.
- Número de jugadores: individual.
- Inmersión del jugador: estrategia, táctico.

En el aspecto técnico, se destaca que el juego se desarrollará en Unreal Engine 4, para la plataforma PC, con gráficos en 3D. Considerando que se implementarán tres tipos de cámaras que el jugador puede alternar durante el juego:

- Vista ortográfica. Desde esta vista se permite al jugador construir la estrategia de defensa y planificar cómo se van a colocar, mejorar, vender y proteger las torretas de defensa durante la partida.
- Vista desde el interior de una torre de defensa. Desde esta vista no se puede hacer nada. Simplemente sirve para observar cómo llegan los enemigos. La única consideración a tener en cuenta es que la cámara está situada “encima” del cañón, por lo que si este se mueve la cámara se mueve acompañando el movimiento.
- Vista desde la posición de un enemigo. Desde la vista del enemigo tampoco se puede hacer nada. Solamente sirve para observar cómo avanza el enemigo y ataca a las torres. Al igual que en la vista de la torreta, la cámara acompaña el movimiento del enemigo, ya que está situada como si fuera sus ojos.

Game play

A continuación, se describen los elementos que intervienen en el desarrollo completo del juego:

El jugador comienza accediendo a un menú simple formado por tres botones, los cuales sirven para las siguientes utilidades: jugar, configurar opciones o consultar los créditos del juego. Si se selecciona el botón de jugar se despliega un pequeño menú con tres ranuras para guardar partidas distintas, de manera que se pueda cargar una partida salvada con anterioridad, borrar una partida guardada, o comenzar una partida nueva que

se almacenará en la ranura seleccionada para ello.

Las partidas guardadas en las ranuras, muestran el nivel por el que se va, los logros totales que se han conseguido en la partida por el momento, y los logros totales que se pueden llegar a conseguir en el juego.

Una vez seleccionada una de las ranuras el jugador continuará la partida por donde la dejó, o en caso de ser nueva, se le mostrará una pequeña historia que cuenta lo mencionado al inicio de este documento. Tras ver la historia, se le muestra el mapa del mundo en el que se va a jugar, y se le permite únicamente seleccionar el primer nivel. Una vez lo seleccione, podrá elegir uno de los dos modos de juego existentes: fácil y normal.

Cuando el jugador está dentro de nivel, puede ver e interactuar con los siguientes elementos:

- Estructuras
 - Base
 - Planta de energía
 - Torretas
 - Básica
 - Mediana
 - Avanzada
- Bichos
 - Básico
 - Mediano
 - Avanzado
 - Superbicho
- Ataques especiales
 - Ataque aéreo
 - Bomba nuclear

Además, cuando se termine el nivel, el jugador puede acceder a un menú de research para potenciar las características de sus estructuras y ataques especiales.

El juego está compuesto por un total de dos niveles, que se estructuran de la siguiente manera:

- Primer nivel: este nivel funciona a modo de tutorial para enseñar al jugador como jugar, es decir, donde puede colocar cada tipo de estructura y como puede interactuar con ellas, como y cuando puede utilizar los ataques especiales, y para que vea a los bichos. En general, para que el jugador tenga una toma de contacto con el juego y sepa cómo funciona y cómo jugar.
- Segundo nivel: en este nivel, en cambio, el jugador demostrará las habilidades que ha aprendido en el tutorial, enfrentándose sin ninguna ayuda por parte del juego, a sucesivas hordas de bichos que intentarán destruir su base.

El jugador tiene que usar solo un ratón simple (de 2 botones) para jugar, de tal manera que cada botón tiene asociado las siguientes acciones:

- Botón izquierdo: hace todas las acciones de selección.

- Botón derecho: cambia la cámara por la cual ve el jugador cuando este pincha encima de alguna torreta o bicho. Y cuando está mirando a través de una de las cámaras que no sean la ortográfica si el jugador hace click derecho pasa a ver de nuevo a través de esta.

Finalmente, el juego se gana al completar todos los niveles, los cuales se superan al derrotar a todas las oleadas del nivel, sin que estás destruyan la base. En cambio, el juego no se puede perder, solamente se pueden perder los niveles si dentro de un nivel destruyen la base que el jugador tiene que defender.

Características clave

El jugador puede percibir la siguiente información del juego:

- El juego consta de dos niveles, aunque inicialmente el jugador solo ve uno, ya que el otro está bloqueado hasta que supere el primero.
- El número de enemigos viene definido en cada nivel e inicialmente es desconocido para el jugador y hay cuatro tipos distintos de enemigos: básico (BB), medio (BM), avanzado (BA) y “superbicho” (SB); que tienen las siguientes características en común, pero con distintos valores en algunas de ellas: vida, velocidad, camino, cadencia, daño y rango de ataque.
- La duración del juego es de aproximadamente 15 minutos.
- Las estructuras tienen distintos aspectos que las diferencian entre sí perfectamente y los bichos tienen distintos aspectos muy marcados que permiten diferenciar su potencia, pero los bichos del mismo tipo también pueden tener distinta apariencia.
- El juego es únicamente compatible para PC.
- Es un juego de tipo individual y no tiene ningún tipo de conexión de red.