

The Last Shelter

Ideas Iniciales



Versión 1.0

Este documento pretende describir la temática y las mecánicas del juego en términos de experiencia de usuario.

Miembros:

Andrés Molina López

Arthur Rodríguez Nesterenko

Manuel Ruiz Maldonado

Carlos Sequí Sánchez

Temática

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 los 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.

El jugador puede situar su punto de vista del juego en tres posiciones distintas:

- 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.

En la *Ilustración 1* podemos ver un boceto de ejemplo de cómo sería un nivel visto desde la cámara en posición ortográfica.



Ilustración 1. Mapa desde vista superior de un nivel

En la *Ilustración 2* podemos ver un boceto de ejemplo de cómo sería un nivel visto desde la cámara de una de las torretas.



Ilustración 2. Vista desde una de las torretas

Finalmente, en la *Ilustración 3* podemos ver un boceto de ejemplo de cómo sería un nivel visto desde la cámara de uno de los bichos.

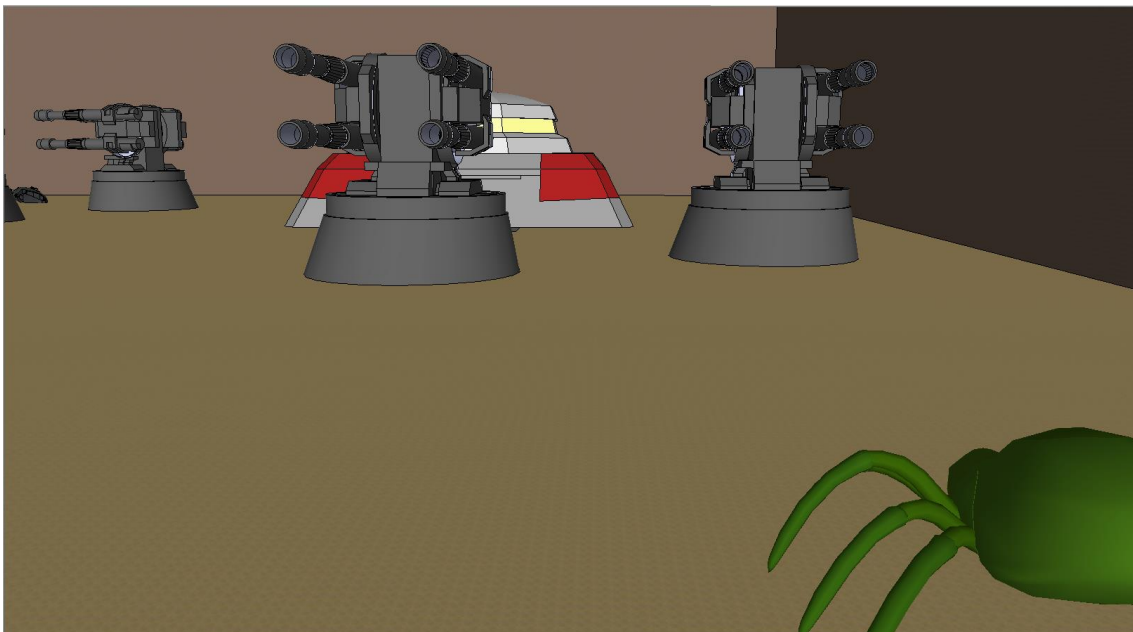


Ilustración 3. Vista desde la perspectiva de un bicho enemigo

Mecánicas del juego

Verbos del juego

Los verbos que se van a utilizar para definir las distintas acciones del juego se pueden clasificar, según el sujeto que realiza la acción, en las siguientes categorías:

- **Verbos 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.

- **Verbos de las estructuras:**

- Disparar: cada torreta dispara cuando tiene a un enemigo cerca.
- Matar: las torretas matan a los enemigos cuando disparándoles consiguen reducir su vida a cero.

- Recolectar: la planta de energía obtiene recursos de las fuentes de energía que hay en el terreno sobre las cuales está situada, de manera que cada 5 segundos se obtendrán 10 puntos de energía.
- **Verbos de los enemigos:**
 - Golpear: cuando un enemigo se acerca a una de las torretas o al asentamiento realiza un ataque que daña a la estructura quitándole vida.
 - Avanzar: los enemigos avanzan de manera constante por el camino que se les ha predefinido desde su lugar de origen hasta el asentamiento.
 - Destruir: los enemigos pueden destruir las torretas de defensa, las plantas de energía y el asentamiento, golpeando dichas estructuras hasta que su vida se reduzca a cero.

Objetivo del juego

El objetivo principal en The Last Shelter es superar una serie de niveles expulsando a los alienígenas que atacan las bases de los colonos, para así conseguir colonizar el nuevo planeta. De esta manera, el juego se puede dividir en una serie de subobjetivos que consisten en defender la base que hay dentro de cada nivel de las hordas de alienígenas que van a destruirla.

Para lograr el objetivo principal el jugador ha de ir superando los distintos niveles y, por lo tanto, logrando los subobjetivos. Para superar cada nivel, el jugador debe planificar la defensa de la base de dicho nivel, lo que consigue colocando torretas en el mapa del nivel, mediante el HUD de interacción que tiene el nivel, en el cual debe seleccionar el tipo de torreta que desea construir para atacar y matar a los enemigos que intentan golpear y destruir tanto las torretas como la base.

Durante el transcurso de un nivel, el jugador puede decidir, mediante la selección de las torretas, realizar distintas acciones que le ayuden a cumplir el subobjetivo del nivel y con ello acercarse un poco más a lograr el objetivo general. Las acciones que puede realizar al interaccionar con las torretas que tiene desplegadas en el terreno son:

- Vender la torreta si la considera inútil o necesita recuperar energía
- Mejorar la torreta para que su potencia de ataque sea mayor.
- Reparar la torreta en caso de que esté dañada.
- Proteger la torreta poniéndole un escudo de energía para que el daño infligido por los enemigos sea menor.

Un hecho a tener en cuenta, es que las torretas solo disparan a los enemigos que tengan cerca, ya que son los únicos que están dentro de su radio de alcance.

The Last Shelter tiene dos tipos principales recursos:

- Energía: la energía es un tipo de recurso local a cada nivel, es decir, el jugador empieza el nivel con una cantidad de energía determinada, y a lo largo del transcurso de ese nivel puede ir gastándola y obteniendo más, pero esta ni se almacena ni afecta a los niveles sucesivos. La energía, al ser el recurso de los niveles, se gasta al construir, reparar y mejorar estructuras o al comprar escudos para las torretas. En cambio, los métodos para obtenerla son: matar enemigos, construir plantas de energía en los

terrenos que se puedan, para que la extraigan del suelo e iniciar la oleada de enemigos siguiente antes de que se acabe el tiempo de generación. Además, si se vende una torreta, se recupera parte de la energía invertida para construirla.

- **Experiencia**: la experiencia es un recurso global del jugador, que no está asociado de manera directa a los niveles sino a la partida en sí. Para obtener experiencia, el jugador debe superar niveles y en función de los logros que obtenga en cada nivel recibe una cantidad u otra. La experiencia es un recurso que al estar asociada a la partida se utiliza solamente para adquirir mejoras de tipo research.