Game Concept Document de ‘Souls Seekers’

por David Álvarez Rodríguez-Osorio

1.Concepto de juego

**Action RPG futurista** ambientado en un Aleph, un planeta al borde del colapso, donde la raza humana luchará por su supervivencia con un **dinámico sistema de combate** basado en la cooperación del grupo, de **hasta 4 jugadores tanto offline como online**.

2.Background

**Aleph**, devastado por un misterioso meteorito hace tres generaciones, **presenta un mundo tecnológico** en los últimos reductos de la civilización. Es un lugar de **contraste entre la naturaleza y la tecnología,** entre la paz y el caos... La caída del meteorito ha hecho enfermar a todo a su alrededor, consumiendo a los seres y obligándolos a actuar bajo una maligna voluntad que les empuja a **robar las almas** de todos los seres de Aleph.

Ilustración - Bastión X, centro cultural y financiero de Aleph.

Nuestra misión, como principal fuerza de respuesta de la humanidad, será descubrir qué hay detrás de estos hechos. Los **Seekers**, **cuerpo de élite abanderado de la raza humana**, irán allugar del impacto en un peregrinaje desde Bastión X, nuestro hogar, hasta Alpha, en las antípodas de la civilización en aras de averiguar cómo frenar tal catástrofe y recuperar las almas perdidas.

3. Mecánica de juego

La mecánica del juego se repartiría en un **70% combate, un 18% exploración, un 5% resolución de puzles y un 7% secuencias y cinemáticas** que narran la historia y cohesionan estos elementos.

Principales Dinámicas

1. **Recorrer el mapamundi**, entablar **combate** con enemigos, **gestionar** **inventario**, conocer otros personajes y **superar distintos retos**.
2. Avanzar hasta los espacios anidados del juego (ciudades, etc) para **emplear el oro** conseguido **en mejoras** (equipo, hechizos...).
3. Desvelar trama principal para **acceder a nuevas misiones y desbloquear nuevas áreas**.
4. **Repetir 1, 2 y 3** (no siempre en ese orden) para avanzar en la historia principal y ser lo suficientemente fuerte **para afrontar la “batalla final”**.

Mecánicas de combate

Al ser la principal mecánica de juego, Souls Seekers busca **un combate tanto frenético  como estratégico, a la par que sencillo**. Para ello, hemos dispuesto, como muestra la imagen, **dos menús de combate** accesibles mediante los *triggers*: uno para nuestros ataques y otro para interactuar con nuestra escuadra. Las principales mecánicas en un combate (entre otras como objetos, hechizos...) serán:

* Ataque básico: cuerpo a cuerpo o a distancia, *cooldown* más bajo que el resto y **robar almas** al enemigo.
* Ataque especial: cada PJ cuenta con dos. Se basa en usar ocho ataques basados en físicas simples como empujar, esquivar, atraer y combinarlas para obtener muchos resultados distintos. Ejemplo: un PJ puede lanzar en el aire a un enemigo y otro atraerlo para aplastarlo con el suelo.
* Ataque Transmutado: al acumulan ‘n’ almas, el mando vibra y está disponible la transmutación con nuestra arma para dejar que un compañero "nos blanda" y hagamos un **demoledor ataque**.
* Acciones cooperativas: en batalla, podremos, además de combinar ataques, ayudar en momentos críticos a nuestro compañeros cubriéndoles o curándoles con **sencillos comandos**. Ejemplo: **R2 + O + → Cubriremos al jugador Rojo**. Un mero ejemplo de todas las combinaciones posibles (ver anexo #1) con el control adaptado a las necesidades del combate cooperativo.

4. Multiplayer

En este modo podremos mostrar nuestra habilidad con los comandos mencionados. Además, podremos disfrutar de estas **características**:

* **Nativo y externo**, es decir, offline y online; los jugadores podrán jugar el modo historia acompañados de sus amigos o mediante *matchmaking*.
* **Personajes personalizables y divididos en cuatro profesiones** para hacer grupos heterogéneos en el modo online.
* Según esto, **la historia del juego puede ser vivida de 4 maneras distintas según tu profesión escogida**.
* ***Parties* de hasta cuatro** (dependiendo de lo que decida el líder de misión o los requisitos de esta).
* Ganancia de ***social points*** para gastar en nuevo equipo al jugar online y dar asistencias a otros jugadores o salvarlos durante el combate.
* **Importación de personajes** en modo offline al online.
* **Cámara** especialmente **adaptada** **al juego con varios *players****,* para comodidad de estos.

5. Visuals

El *appealing* del juego estará en ese contraste temático entre naturaleza y tecnología, progreso y decandencia como resultado de la coyuntura actual en el mundo de juego. Para plasmar esto nos valdremos de:

Ilustración - Cinemática QTE de ataque combinado.

* Apariencia gráfica de corte realista.
* Un imponente y moderno modelado de personajes que contraste con el mundo.
* Paquetes de texturas que combinen y contrasten en los escenarios futuristas, pero devastados.
* Cantidad de FX y animaciones en los combates para enriquecer el espíritu cooperativo.
* Cinemáticas in-game de QTE's que plasmen los comandos algunas acciones cooperativas.

6. Género y audiencia

Estamos ante un **Action RPG**, de corte agón, dirigido a un **público de 13 a 20 años, tipo *mid-core***, preferentemente occidental (LATAM, EU, USA), aunque fácilmente extrapolable a todo el mundo por su influencia JRPG.

7. Referencias

Aunque no está fuertemente influenciado por ningún juego, si sigue el esquema clásico de los JRPG como vimos en las mecánicas. Entre los juego más similares están:

* **FF XIII**, por su dinámico sistema de combate.
* **Xenoblade Chronicles**, por esa estética de futuro tecnológico y decadente, además de la afinidad entre personajes.

8. USP’s

- **Nuevo sistema de combate** muy dinámico y con muchas posibilidades.

-**RPG** **cooperativo** tanto online como offline con **hasta cuatro jugadores**.

-**Alta rejugabilidad**: cuatro maneras de ver la trama principal del juego.

9. Plataformas

Idealmente pensado para sobremesas como **PS4 y One**. Se podría estudiar un *port* para PC.

10. Monetización

El juego saldrá a la venta en **formato físico** a un precio de 69,99 euros en *retail*; la **versión digital** saldrán en diferentes *stores* como Sony, Microsoft. Contará con **DLCs de pago** para alargar la vida del juego y un **Seasson Pass** para acceder a todos anticipadamente y por un precio ligeramente menor que si se compran individualmente.

11. Competidores

De cara al verano-otoño de 2016, encontramos dos juegos que pueden entrar dentro de los denominados competidores:

-**Kingdom Hearts 3**: Action RPG para PS4 con una sólida base de fans con, al igual que nuestro juego, un dinámico sistema de combate. Convendría anticiparse a su salida, aunque no sea online.

-**Destiny 2**: aunque sea un shooter, es un juego con un fuerte componente online de matchmaking ambientado en un futuro decadente. Convendría distanciarse del estereotipo y hacer valer nuestro carácter de RPG online.

12. Riesgos

|  |  |
| --- | --- |
| *Presets* conversacionales insuficientes para una comunicación efectiva | Sistema de chat por voz o muchos emoticonos  para acciones en grupo, dependiendo del presupuesto. |
| Que el jugador coseche muchas almas y mate al jefe final fácilmente | Establecer atributos variables para el boss final dependiendo del porcentaje de almas recolectadas, el nivel del personaje o de la party de personajes. A más atributos, más duro. |
| Dificultad para adaptarse al sistema de control de las batallas multijugador. | Insertar más tutoriales durante la aventura y ayudas in-battle con pausas para mostrar los controles tanto en el modo de batalla multiplayer (con NPCs, no en partidas online) como en el single player. |
| Jugadores nocivos en el modo online | Sistema de reportes para que un Tribunal las evalue y aplique duras sanciones. |