

RED MIST

Game Design Document

SINOPSIS

El Imperio, tras décadas de estudio, ha decidido colonizar los territorios al otro lado de los portales.

Estos territorios están cubiertos por miasma, una niebla roja mortal. Pero gracias a los cristales rojos y su propiedad para repelerla, se pueden hacer habitables.

Tu tarea es crear un asentamiento autosuficiente al amparo de estos cristales y encontrar la forma de explorar nuevos territorios y expandir tu colonia.

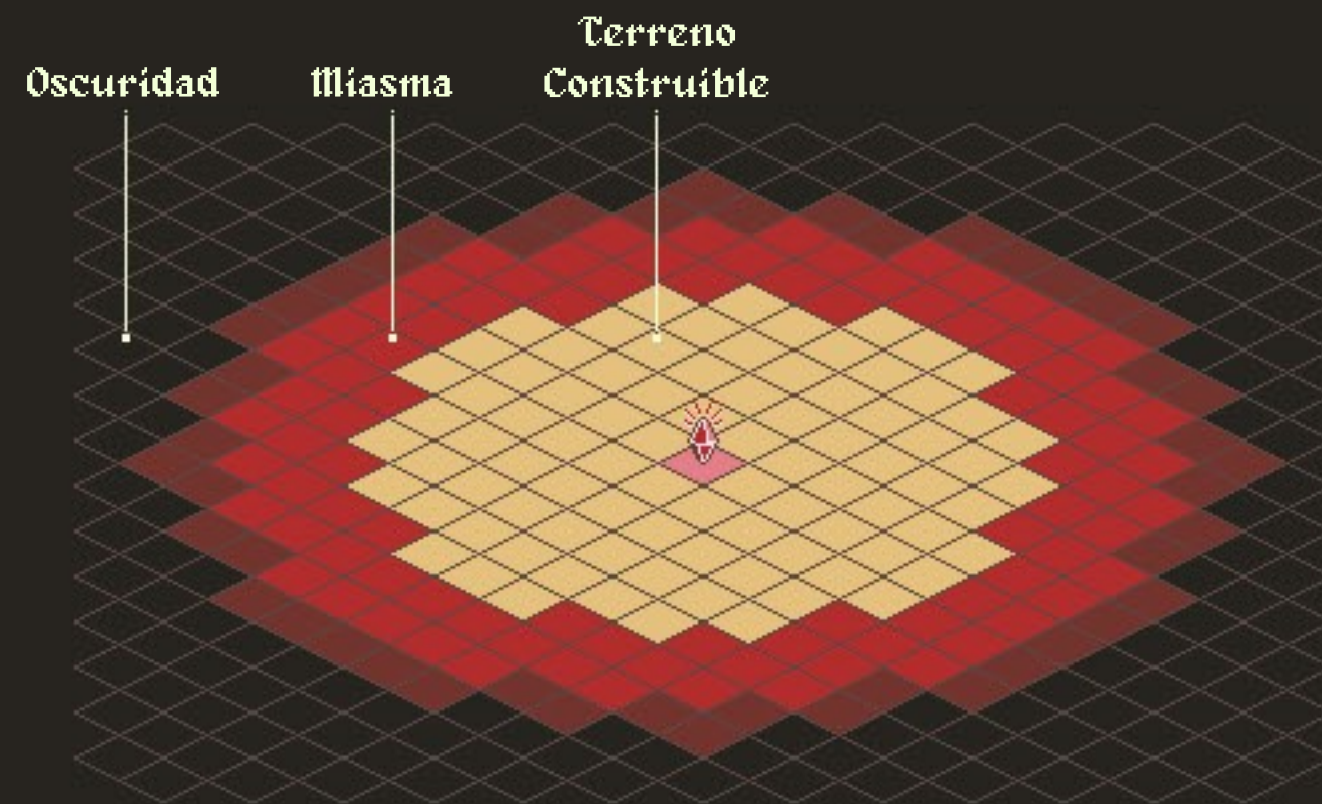
MIASMA

* El miasma es una niebla tóxica que se expande por los nuevos territorios.

* En los terrenos con miasma no se pueden construir edificios.

* El miasma es translúcido, pero cuando alcanza cierta espesura no deja pasar la luz. Los terrenos a oscuras no se pueden ver. Solo cuando se construye otro cristal y se repele el miasma salen al descubierto.

* Los cristales rojos pueden generarse de forma natural o extraerlos para levantar una torre de cristal.

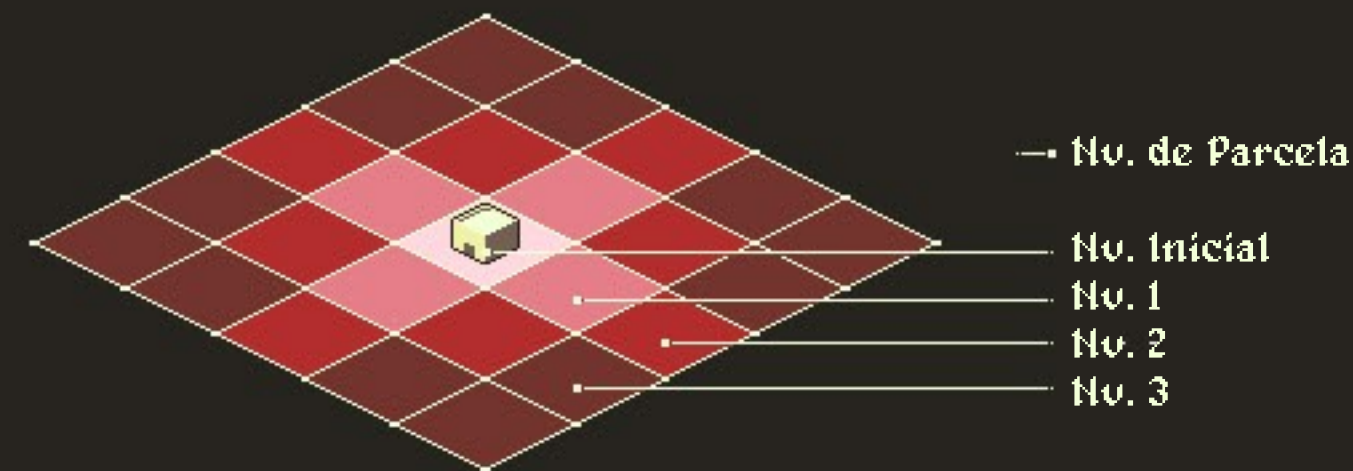


REGION

GENERACION DE MUNDO

El mundo de Red Mist se genera de forma procedural. El territorio está dividido en parcelas. Cada parcela es un cuadrado que mide 50 x 50 casillas. Una vivienda de nivel más básico mide 2 x 2 casillas.

Las parcelas tienen diferentes niveles. Cuanto más alejada del inicio se encuentre la parcela, mayor será su nivel, y habrá recursos más raros.

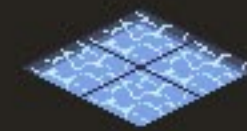


TIPOS DE TERRENOS



LLANURAS

Las llanuras son el terreno base del juego. Es terreno edificable. Sobre él se encuentran la mayoría de los recursos.



AGUA

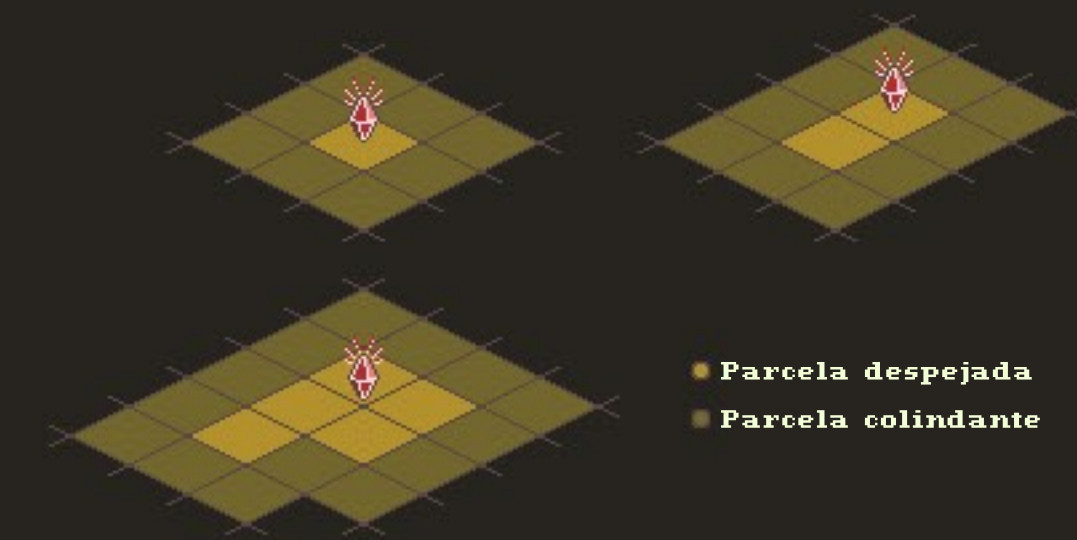
El agua es un terreno no edificable con excepción de algunas estructuras. Es fuente de algunos recursos.

GENERACION DE PARCELAS

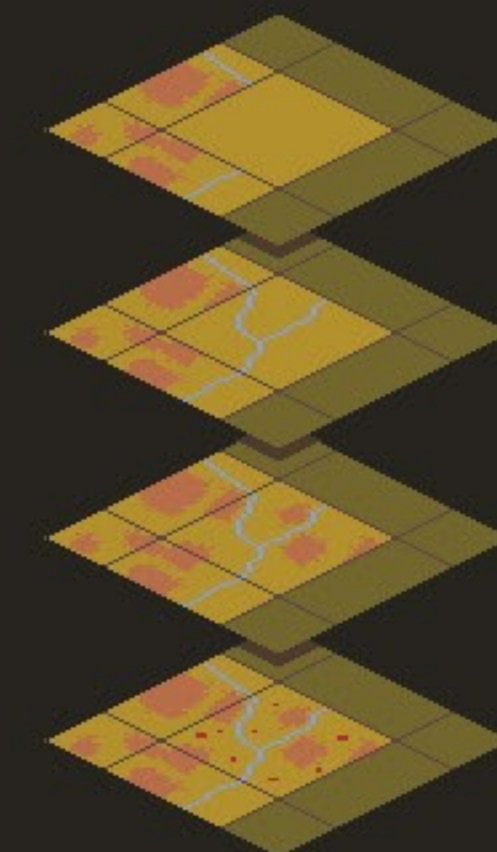
Las parcelas se van generando a medida que se va despejando el miasma. Al principio estarán generadas la parcela inicial y las parcelas que la rodean.

Cuando se despeje el miasma, se generarán las parcelas que quedan al descubierto y las parcelas colindantes.

El juego tiene un sistema de generación procedural. Las parcelas se irán generando a medida que se descubran.



Cada parcela se genera a partir de las parcelas colindantes descubiertas. La excepción es la parcela inicial. Los pasos para generar las parcelas son los siguientes.



1. Base de terreno de llanura

2. Trazado del curso de rios

4. Plantar bosques

5. Colocar recursos

FUENTES DE RECURSOS



ARBOLES

Los árboles aparecen en grupo en el mapa. Los árboles son fuente de varios recursos: madera, potasio para el vidrio, papel, carne y pieles.



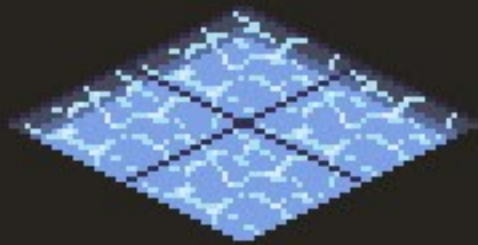
ROCAS

Las rocas son elementos aislados. Las rocas generan piedra.



CUEVAS

Las cuevas son elementos aislados. En las cuevas se encuentra cuarzo para el vidrio, cristales y joyas.



AGUA

Los cuerpos de agua son fuente de pescado y papel.

HALLAZGOS

Además de las fuentes de recursos, en el mapa aparecerán hallazgos que contienen objetos especiales. Estos objetos especiales se pueden vender para conseguir más moneda o utilizar para desbloquear investigaciones.

NIVEL

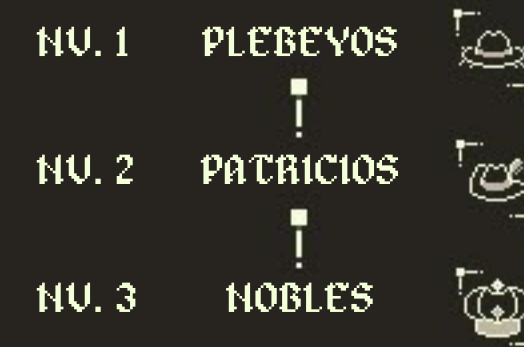
Tanto los objetos como las estructuras en el juego tienen un nivel. El juego cuenta con tres fases diferentes, y cada fase tiene su propio nivel.

RECURSOS

POBLACION

La población indica el número de habitantes que tiene el asentamiento. Estos trabajarán en los distintos edificios del juego y generarán impuesto en forma de MONEDA.

Los habitantes tienen tres niveles al igual que el resto de recursos.



COMIDA

La comida es necesaria para que vengan más habitantes al asentamiento. La comida se mide por raciones, y existen tres niveles de raciones.

Cada nivel de ración necesita ingredientes concretos. Por ejemplo, una ración de nivel tres necesita un ingrediente de cada nivel.



BIENES

Además de la comida, los niveles 2 y 3 de población también necesitan recursos para realizar sus actividades (investigaciones y comercio).



MATERIALES

Los materiales son necesarios para construir estructuras.



RECURSOS SIN NIVEL

Hay dos recursos que no tienen nivel, la MONEDA y los CRISTALES.

MONEDA

La moneda es el dinero dentro del juego. Es necesaria para construir y mejorar estructuras, financiar investigaciones, y comerciar. La forma más sencilla de generar moneda es mediante los impuestos.

CRISTALES

Los cristales son necesarios para repeler el MIASMA y aumentar el terreno accesible para construir. Para repeler el miasma hay que construir estructuras con cristales.

EDIFICIOS

NIVEL 1

VIVIENDA I



Vivienda de nivel I. Aumenta la capacidad de plebeyos en el asentamiento.

CAMINOS

Conecta los edificios con el centro urbano y con otros edificios.

ALMACENES

Aumenta la capacidad de recursos en el asentamiento.

CENTRO URBANO

Primer edificio del asentamiento. Despeja la zona inicial de miasma. Todos los edificios deben de estar conectado a él mediante caminos.

CABAÑA DE LEÑADORES



Produce madera.

Necesita tener arboles en su radio de influencia.

CABAÑA DE PESCADORES



Produce pescado (raciones de nv. I).

Necesita estar colocado cerca del agua.

MOLINO



Produce trigo (raciones de nv. I)

Necesita cultivos en su radio de influencia.

CULTIVOS

Aumenta la producción de trigo del molino.

NIVEL 2

VIVIENDA II



Vivienda de nivel II. Aumenta la capacidad de patricios en el asentamiento.

MERCADO

Permite colocar edificios fuera del Rango del centro urbano.

TORRE DE CRISTAL

Despeja el miasma de una zona.

CABAÑA DE CAZADORES



Produce carne (raciones de nv. II).

Necesita tener arboles en su radio de influencia.

PAPELERIA



Produce papel.

Necesita madera.

Necesita estar colocado cerca del agua.

CANTERA



Produce piedra

Necesita rocas cerca.

EXPLORADORES

Permiten investigar hallazgo en el mapa.

MINA



Produce cristales y joyas.

Necesita una cueva cerca

NIVEL 3

VIVIENDA III



Vivienda de nivel III. Aumenta la capacidad de nobles en el asentamiento.

Necesitan estar colocadas cerca de parques

PARQUES

Permite colocar viviendas de Nv. III. Elemento decorativo.

CURTIDURIA



Produce pieles.

Necesita una cab. de cazadores cerca.

VIDRIERO



Produce cristal.

Necesita una mina cerca.

Necesita madera.

INVERNADERO



Produce especias (raciones de Nv. III).

Necesita cultivos cerca.

EMBAJADA

Edificio emblemático.

Es el edificio más complicado de construir.

MECANICAS

TURNOS

El ciclo jugable se basa en turnos. Cada turno es un día dentro del juego. Cada turno se divide en tres fases: CONSTRUCCIÓN, PRODUCCIÓN Y POBLACIÓN.

CONSTRUCCION



En esta fase el jugador puede construir edificios.

Los edificios cuestan MONEDAS y MATERIALES.

Cuando construyes viviendas, aumenta la CAPACIDAD de población.

PRODUCCION



En esta fase comienza cuando el jugador acaba el turno.

Los edificios de producción buscan trabajadores en la POBLACIÓN PARADA.

Si el edificio satisface su necesidad de trabajadores, produce recursos.

POBLACION



Después de la fase de producción, empieza la fase de población

Primero se gastan RACIONES para alimentar a la POBLACIÓN existente.

Si quedan RACIONES y CAPACIDAD de población, aumenta la POBLACIÓN.

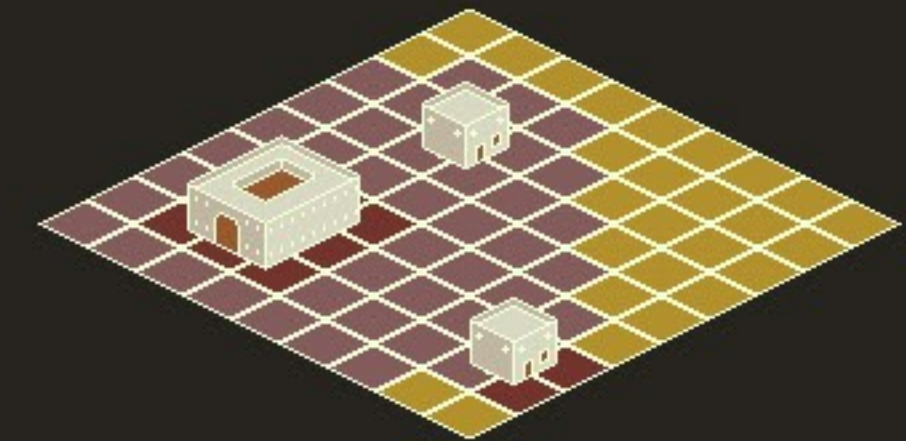
Cuando termina el proceso, la población genera MONEDAS con impuestos.

NORMAS DE INFLUENCIA

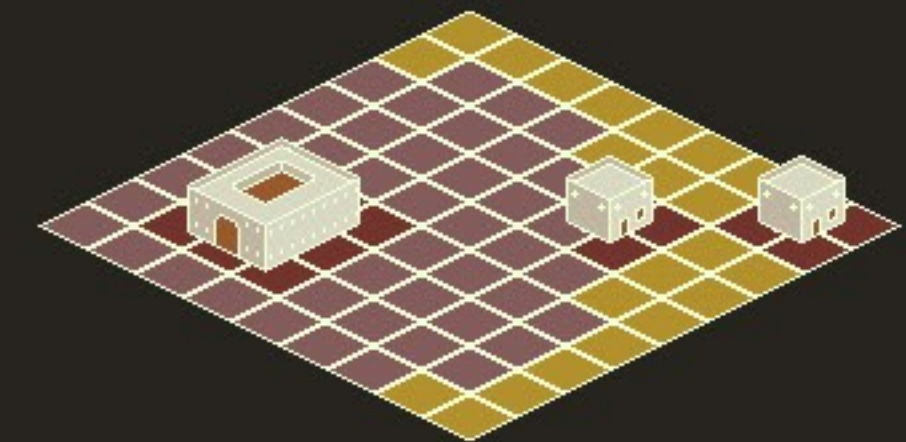
1. Todos los edificios del juego tienen que estar conectados al centro urbano con caminos.



2. Las viviendas tienen que estar dentro del radio de influencia del centro urbano o de un mercado. Un edificio está dentro del radio de influencia de otro cuando tiene la mitad o más de su área dentro del área de influencia.



2.1. Viviendas dentro del área de influencia de un centro urbano.



2.2. Viviendas fuera del área de influencia de un centro urbano.

3. Los edificios de producción solo pueden coger trabajadores de las viviendas en su área de influencia.



3.1. Viviendas que aportan trabajadores al edificio de recursos.