



ECLIPSE ARENA

GDD

58

1 150

Resumen

Título: Eclipse Arena

Género: Battle Royale

Plataforma: Exclusivamente para PC

Público Objetivo: 16-35 años, aficionados a juegos multijugador competitivos como Fortnite, PUBG y Apex Legends

Concepto Principal: Un battle royale trepidante para 100 jugadores ambientado en una arena futurista donde un eclipse dinámico fuerza combates intensos y estratégicos. Mecánicas de clases únicas, peligros ambientales y un sistema de progresión profundo ofrecen una experiencia fresca en el género.

Eslogan: "Sobrevive a la Sombra, Reclama la Luz."

Justificación del Nombre:

"Eclipse Arena" evoca un campo de batalla dinámico donde la oscuridad y la luz (simbolizadas por el eclipse) representan la lucha por la supervivencia. "Arena" refuerza el enfoque competitivo y masivo del battle royale, sugiriendo un entorno épico y en constante cambio.

Visión del Juego

Eclipse Arena ofrece una experiencia de battle royale emocionante, accesible y rejugable, exclusivamente para PC. Combina:

- **Mecánicas de Mapa Dinámico:** Una zona jugable que se reduce por un eclipse cósmico que introduce peligros ambientales (por ejemplo, lluvias de meteoros, niebla tóxica).
- **Jugabilidad Basada en Clases:** Los jugadores eligen entre clases con habilidades únicas, fomentando trabajo en equipo y estrategia.
- **Botín y Creación Equilibrados:** Un sistema de botín simplificado con estaciones de creación para personalización táctica.
- **Progresión y Personalización:** Sistema profundo de progresión con recompensas cosméticas y de jugabilidad.
- **Optimización para PC:** Diseñado para aprovechar el rendimiento de PC, con gráficos escalables y controles precisos.

El juego busca destacar con mecánicas innovadoras, atrayendo tanto a jugadores casuales como a entusiastas de esports.

Jugabilidad Principal

Estructura del Juego

- **Formato de Partida:** Hasta 100 jugadores (modos solo, dúo o escuadra de 4 jugadores).
- **Objetivo:** Ser el último jugador o equipo en pie.
- **Duración de Partida:** 15-25 minutos, según la habilidad y estrategia de los jugadores.
- **Mecánica de Despliegue:** Los jugadores eligen su zona de aterrizaje desde una nave futurista que orbita la arena.

Diseño del Mapa

- **Escenario:** Una isla futurista de inspiración alienígena (10 km²) con biomas diversos: cavernas de cristales brillantes, ruinas urbanas iluminadas por neón, tierras de ceniza volcánica y selvas bioluminiscentes.
- **Mecánica del Eclipse:** El mapa se reduce mediante un eclipse cósmico que oscurece la zona jugable, causando daño a los jugadores fuera de la zona segura. El eclipse se mueve de forma impredecible, obligando a los jugadores a adaptarse.
- **Peligros Ambientales:**
 - Lluvias de meteoros que destruyen coberturas en áreas abiertas.
 - Niebla tóxica que reduce visibilidad y salud en ciertas zonas.
 - Tormentas eléctricas que desactivan escudos temporalmente.
- **Puntos de Interés (POIs) Dinámicos:** Áreas de alto botín como "Ciudadela Estelar" o "Torre del Vacío" rotan cada partida para mayor variedad.

Sistema de Clases

Los jugadores eligen una de cinco clases, cada una con una habilidad activa y una pasiva:

1. **Asaltante (Ofensiva):**
 - Habilidad: Granada de Plasma (daño de área elevado).
 - Pasiva: 10% más velocidad de recarga.
2. **Guardián (Defensiva):**
 - Habilidad: Escudo de Energía Desplegable (bloquea daño entrante).
 - Pasiva: 15% más capacidad de escudo.
3. **Espectro (Sigilo):**
 - Habilidad: Camuflaje (invisibilidad temporal).
 - Pasiva: Movimiento silencioso.
4. **Tecnomante (Soporte):**
 - Habilidad: Dron de Curación (restaura salud a aliados cercanos).
 - Pasiva: 20% más velocidad de reanimación.
5. **Elementalista (Utilidad):**
 - Habilidad: Pulso Gravitacional (interrumpe el movimiento enemigo).
 - Pasiva: 10% más velocidad de creación.

Botín y Creación

- **Sistema de Botín:** Armas, escudos y consumibles se encuentran en cofres, naves caídas y POIs. Niveles de rareza: Común, Poco Común, Raro, Épico, Legendario.
- **Tipos de Armas:** Rifles de asalto, francotiradores, escopetas, subfusiles y armas de energía (por ejemplo, lanzador de plasma).
- **Estaciones de Creación:** Ubicadas en POIs clave, permiten combinar materiales (obtenidos del entorno o enemigos) para crear armas, mejoras de armadura o consumibles como kits de salud.
- **Filosofía de Balance:** Armas accesibles (baja curva de aprendizaje) pero que premian la maestría (alta curva de habilidad).

Mecánicas de Eliminación

- **Estado Derribado:** Los jugadores en escuadras entran en un estado derribado (30 segundos para ser reanimados) antes de ser eliminados.
- **Sistema de Reparación:** Las escuadras pueden revivir compañeros en "Terminales de Reinicio" usando chips de datos recolectados de enemigos eliminados (un uso por terminal).
- **Recompensas por Eliminación:** Eliminar enemigos otorga materiales, munición y un pequeño aumento de escudo.

Movimiento

- **Mecánicas Base:** Correr, deslizarse, trepar y escalar paredes para un desplazamiento fluido.
- **Vehículos:** Motos flotantes (2 jugadores) y drones (individuales, para reposicionamiento rápido) aparecen en áreas específicas.
- **Tirolesas y Plataformas de Salto:** Distribuidas por el mapa para movimientos rápidos.

Progresión y Monetización

Sistema de Progresión

- **Nivel de Cuenta:** Gana XP en partidas (eliminaciones, tiempo de supervivencia, victorias) para desbloquear cosméticos y moneda.
- **Pase de Batalla:** Pase estacional con pistas gratuita y premium, ofreciendo skins, emotes y materiales de creación.
- **Desafíos:** Misiones diarias/semanales (por ejemplo, "Consigue 5 eliminaciones con un francotirador") para fomentar estilos de juego variados.

Monetización

- **Tienda de Cosméticos:** Skins para personajes, armas y vehículos.
- **Pase de Batalla Premium:** \$10 por temporada, con recompensas exclusivas.
- **Moneda del Juego:** "Fragmentos de Eclipse" para comprar cosméticos o el Pase de Batalla.
- **Sin Pay-to-Win:** Todos los elementos que afectan la jugabilidad se obtienen en el juego.

Especificaciones Técnicas

- **Motor:** Unreal Engine 5 para gráficos de alta fidelidad y rendimiento optimizado.
- **Red:** Servidores dedicados con tick rate de 60 Hz para un multijugador fluido.
- **Optimización:** Gráficos escalables para PCs de gama baja y alta.
- **Accesibilidad:** Modos para daltonismo, controles personalizables y subtítulos.

Arte y Audio Estilo Artístico

- **Visuales:** Estética futurista y vibrante con acentos de neón, inspirada en Tron y Halo Infinite.
- **Diseño de Personajes:** Armaduras elegantes y personalizables con patrones luminosos.
- **Entorno:** Iluminación dinámica por el eclipse, con elementos destructibles en áreas clave.

Audio

- **Banda Sonora:** Híbrido electrónico/orquestal, con temas intensos en combate y ambientales en exploración.
- **Efectos de Sonido:** Sonidos distintivos para armas, habilidades y peligros ambientales.
- **Chat de Voz:** Basado en proximidad y escuadra, con opciones de silenciar.

Marketing y Potencial para Esports

- **Marketing:**
 - Tráilers que destacan la jugabilidad rápida y las mecánicas del eclipse.
 - Promociones con streamers y eventos de esports.
 - Campañas en redes sociales con desafíos comunitarios.
- **Esports:**
 - Torneos con premios en efectivo y modos para espectadores.
 - Tablas de clasificación para juego clasificado.
 - Soporte para lobbies personalizados para eventos comunitarios.

Hoja de Ruta de Desarrollo

- **Preproducción (6 meses):** Arte conceptual, prototipo de mapa y mecánicas de clases.
- **Producción (18 meses):** Mapa completo, sistemas principales y pruebas beta.
- **Beta Cerrada (3 meses):** Ajustes de balance y pruebas de estrés de servidores.
- **Lanzamiento:** Q4 2027, con Pase de Batalla de Temporada 1.
- **Post-Lanzamiento:** Actualizaciones bimensuales con nuevas temporadas, mapas y clases.



Desarrollo GDD y mecánicas de juego
Creado por el equipo de khailen.com