

Ghost Town

Aitana Villaplana Moreno

Visión general

- **Concept.** Intenta sobrevivir en una ciudad fantasma donde ocurren fenómenos paranormales.
- **Género.** Survival horror.
- **Metáfora.** La ciudad esta vacía, o eso es lo que parece a simple vista, trata de sobrevivir ante los sucesos que van ocurriendo en las calles de la ciudad.
- **Plataforma.** PC.
- **Público objetivo.** Jugadores entre 12 y 25 años a los que les guste el género de survival y el terror.

Análisis competitivo

- **Referentes.** Inspirado en Silent Hill, Resident Evil, Slenderman, entre otros juegos de terror.
- **Competencia.** Resident Evil 2 remastered, Friday the 13th, Metro Exodus, entre otros.
- **Características diferenciadoras:**
 - Entorno hostil y peligroso (hay niebla, en ocasiones toxica, algunos árboles se caen, hay vientos fuertes que mueven objetos, etc)
 - Puedes registrar casas y coches y refugiarte de la niebla en ellos. Puedes encontrar botiquines y alimentos.
 - Las casas pueden ser hostiles y amigables, elige bien.
 - Hay pocos enemigos físicos, pero raciona la munición.

Narrativa

- Tu eres el protagonista, un profesor solo en una ciudad fantasma. Cualquier cosa que te rodee puede ser tu enemigo, vigila tu espalda.
- Te despiertas no sabes como has llegado a la ciudad, ni cual es su historia, pero tienes que tratar de descubrirlo y poder salir de ahí, ya que cada vez la ciudad se va volviendo más siniestra.
- El juego es lineal, necesitas ir descubriendo cosas para avanzar en la historia.

Jugabilidad

- **Objetivos del juego.** Averiguar el secreto de la ciudad y huir.
- **Mecánicas básicas.** Explorar, encontrar víveres y sobrevivir.
- **Obstáculos.** Recursos limitados, enemigos, el entorno hostil.
- **Recursos.** Vida, munición, objetos especiales, como una linterna.
- El juego sigue una historia lineal, en la que según tu exploración de la ciudad, estas más preparado o menos para seguir la historia, si mueres, reapareces en el punto de guardado pero sin los objetos obtenidos después de eso. El juego acaba cuando consigues huir.