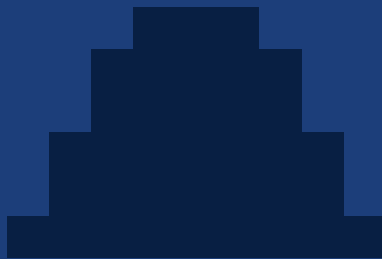


UNIVERSIDAD INTERNACIONAL DE LA RIOJA

PARANORMAL-GOCHI

DOCUMENTACIÓN DE ALTO NIVEL

Javier López Sánchez



Contenido

1. Introducción.....3

2. Aspectos generales3

 2.1 Título.....3

 2.2 Género y temática3

 2.3 Modo de juego3

 2.4 Objetivos.....4

 2.5 Plataformas.....4

 2.6 Referencias4

3. Historia5

4. Controles5

5. Mecánicas de juego.....5

6. Gameplay.....6

7. Arte.....7

8. Música7

9. Desarrollo del juego7

1. Introducción

Paranormal-Gochi es un juego "Click and Point" para Android e iOS donde el jugador tendrá que investigar una estancia repleta de espectros con el fin de atraparlos y ponerlos de su lado para convertirse en el ser humano más poderoso del mundo fantasmal.

2. Aspectos generales

2.1 Título

Paranormal-Gochi junta las palabras "paranormal" - que hace referencia a un fenómeno que no se puede explicar científicamente, al no seguir las reglas de la naturaleza; y "Gochi" - referencia a los tradicionales "Tamagochi", ya que en este juego debes cuidar y fortalecer a tus fantasmas para que luchen a tu lado.

2.2 Género y temática

Si hablamos del género en cuanto a las mecánicas, podemos encuadrar este juego en la categoría "Click and Point", donde el jugador se maneja únicamente con *clicks*. Se suele atribuir a creaciones como "Monkey Island" o "Sit 'N Survive", donde el peso del juego recae en la estética o narrativa del mismo. Contiene combates por turnos al estilo de los RPG, donde el jugador solo necesitará hacer uno o dos *clicks* por turno para seleccionar la opción que desea. En cuanto a la temática, es un tipo de terror muy ligero. Hay espectros y fantasmas, pero la finalidad no es asustar o infundir miedo, sino crear un entorno fantástico con criaturas del mundo "paranormal". Hay que tener en cuenta que es un juego apto para mayores de 7 años. Finalmente, con respecto al tipo de juego en cuanto al precio, se enmarca en la categoría "Free To Play". Es un juego gratuito cuya fuente de ingresos son anuncios e incluso compras integradas para acelerar el avance del jugador.

2.3 Modo de juego

Se plantean varios modos de juego. En primer lugar, una línea de un solo jugador donde se podrá capturar y evolucionar a los diferentes espectros. Se cuenta la historia, y los primeros niveles sirven además de tutorial para saber cómo afrontar los demás

modos. Tras superar esta parte se habilitará el multijugador. Finalmente, se activarán los desafíos especiales o de temporada para mantener a los jugadores interesados en el juego. En estos retos, se ofrecerán espectros únicos y especiales o recompensas más atractivas que de costumbre para suscitar interés entre la comunidad.

2.4 Objetivos

Aunque la idea principal con la que se presenta el juego es la de ser el mejor cazador de espectros del mundo, atractivo principalmente para un tipo de jugador "asesino" ya que podrá quedar por encima de los demás jugadores si lo hace bien, este juego tiene objetivos para satisfacer a todos los demás perfiles de jugador. Un buscador de logros puede intentar hacerse con la colección completa de espectros y llegar al máximo nivel permitido, mientras que un explorador podrá experimentar con nuevas técnicas y objetos e indagar sobre el "lore" del juego, además de conocer todo el contenido de las nuevas actualizaciones. Por último, los socializadores tendrán la posibilidad de formar alianza con otros jugadores e interactuar y jugar con ellos haciendo uso de herramientas como el chat.

2.5 Plataformas

Android + iOS

2.6 Referencias

Para la temática se ha tomado como inspiración el juego *Luigi's Mansion*, donde debemos atrapar espectros con un aspirador, parodiando de cierta manera la película "Los cazafantasmas". La forma de captura tiene como referencia principalmente la saga *Invizimals*, y el sistema de combates la de *Pokémon*. El uso del "Click and Point" se basa en el juego indie "Sit 'N Survive" desarrollado por *Scott Cawthon*, autor de la saga "*Five Nights At Freddy's*", cuyo juego de realidad aumentada para el móvil fue la inspiración de la idea de partida. Los modos de juego se inspiran en *Star Wars: Galaxy of heroes*.

3. Historia

"Oye, ¿podrías pasarte por casa un momento? Ha aparecido una grieta muy rara en mi sótano y no sé que hacer. Me vendría muy bien que me echaras una mano. Ven cuando puedas."

Es el mensaje que tu amigo de toda la vida te acaba de dejar en el móvil. Decidido a ayudarlo, coges el coche para ir a su casa, pero al llegar no hay nadie. Bajas al sótano y una potente luz te envuelve, obligándote a cerrar los ojos. Cuando vuelves a abrirlos solo hay oscuridad. Entonces, escuchas una voz gritando tu nombre. Avanzas dejándote llevar por la voz, que suena cada vez más y más cerca, hasta que de la nada, una delgada y escalofriante figura se revela ante ti.

- "Mi nombre es Derek, ¿tú también te has perdido?"

La figura deja ver poco a poco su aspecto, mostrando un rostro juvenil y muy pálido. Su expresión es triste pero amable. Su look se acompaña de gafas y pelo largo. No tardas en darte cuenta de que es un fantasma.

- "Sé que estás buscando a tu amigo, te puedo llevar hasta él. Pero antes, necesito que hagas algo por mí. Debes ayudarme a atrapar a mis compañeros y liberar sus almas atormentadas. Sólo el humano más poderoso puede hacerlo."

Acaba de comenzar tu aventura por el mundo espectral.

4. Controles

Al tratarse de un juego "Click and Point", lo único que tendrá que hacer el jugador es tocar en la opción que más le conviene en cada momento. Esto hace que el juego sea intuitivo, dándole más peso a la parte lógica del mismo.

5. Mecánicas de juego

Todos los modos de juego cuentan con una serie de mecánicas idénticas, ya que lo que varía de uno a otro es el objetivo final, no la forma de jugar.

Atrapar espectro (fuera de los combates): Tocar una combinación de puntos en la pantalla para atrapar un fantasma. La dificultad y el tiempo que tenemos para hacer la combinación dependerá de las características o *stats* del espectro. Cuanto más fuerte sea el fantasma, más difícil será capturarlo.

Atrapar espectro (dentro de los combates): Igual que en el caso anterior, pero estos fantasmas serán más resistentes (por eso requieren de un combate), por lo que si no están muy debilitados será muy difícil, por no decir imposible, hacer correctamente la combinación. Si se opta por intentar atraparlos en vez de atacar y se falla, se pierde el turno. Es el jugador el que debe balancear su habilidad con las *stats* del enemigo para decidir si le conviene o no esta vía. No se puede realizar con fantasmas de rivales.

Atacar espectro: Elegir uno de los posibles ataques de cada espectro. Cada uno tendrá unas características que lo harán más idóneo para unas situaciones que para otras.

Objeto: Usar un objeto sobre alguno de nuestros espectros. Puede ser un potenciador o un elemento curativo. Se pueden comprar en la tienda de la fantasma "Elisia".

Desplazamiento por el menú: El jugador debe tocar el modo de juego o lugar al que quiere dirigirse.

6. Gameplay

Al arrancar el juego y presentar la historia, se le enseña al jugador a capturar un fantasma de poca potencia para que entrene con él y lo suba de nivel a lo largo del tutorial. Tras superar dicho tutorial, como recompensa se le facilita la captura de un fantasma con un rango más alto, para incrementar en el jugador la sensación de poder. Desde este momento, deberá seguir avanzando en la historia del juego de forma individual para desbloquear recompensas únicas y mejorar sus *stats*. También podrá hacer esto en los combates multijugador, basados en un emparejamiento por rango. Lo siguiente que se desbloquea es la tienda para canjear fichas espectrales, que el jugador conseguirá en las batallas o intentos de captura de fantasmas. Lo último que se desbloquea son los desafíos especiales y eventos de temporada, cuando el jugador ha adquirido un nivel algo más elevado. Los espectros cuentan con características propias que irán acordes a su aspecto físico y personalidad. De este modo, cada jugador deberá decidir que espectro es más conveniente en una determinada situación.

7. Arte

El juego usa un estilo de PixelArt que se basa en una paleta de colores azules monocromáticos (todos comparten el mismo valor de tono o matiz). De este modo se consigue un aspecto único que transmite la idea de "fantasmal". También pueden estar presentes colores como blanco o rojo para completar algunos elementos como ojos y texto, y evitar así un diseño demasiado monótono. A continuación se adjuntan algunas fotos:



8. Música

La música del juego es lúgubre pero con un toque desenfadado y cómico. Se destaca por el empleo de tonos graves y acordes menores para generar inquietud y sensación de tristeza en los momentos más tensos, mientras el uso acordes mayores se hace notar en los momentos más alegres y divertidos, como victorias, capturas exitosas o partes bonitas de la historia.

9. Desarrollo del juego

Dado que por el momento este juego ha sido elaborado únicamente como propuesta para la asignatura "Diseño de Juegos", no se han llevado a cabo las labores de programación o composición de la música, pero sí se ha desarrollado el arte desde cero para crear los *Concept Art* que se pueden ver en el documento, usando la herramienta *Aseprite*. La idea se ha creado también desde cero a partir de la mezcla de conceptos explicada en el apartado de "Referencias".