

"Hallucinightmare"

Documento de Concepto

Versión 1.0.0

17/07/2024

Julian Facundo Spahn Scheurer

1. Visión General

1.1. Un Renglón

Juego de disparos ambientado en una casa.

1.2. Un Párrafo

En este juego, nuestro personaje será atacado por diferentes tipos de monstruos que intentan ingresar en su casa. La misión del jugador será la de eliminar a todos los monstruos que intenten entrar por las diferentes habitaciones de la casa.

1.3. Características Principales

- **Géneros:** los géneros por los cuales podemos identificar a este juego son: First Person Shooter, Accion, Aventura y Supervivencia
- **Modo de juego de un jugador:** enfréntate a los diversos monstruos que intentarán entrar a tu casa, desbloqueando nuevas zonas dentro de esta y encontrando recursos que te ayudarán a lidiar con las adversidades que se te presenten.
- **Mundo no lineal:** el jugador podrá pasar por las diferentes habitaciones del mapa, puesto que su único objetivo es el de acabar con las amenazas que han logrado colarse en la casa.

1.4. Background

Las fuentes de inspiración para este juego son:

- **Zombies ate my neighbours:** juego del año 1993 que tiene simples pero divertidas tareas, estas consisten en derrotar a los zombies que nos encontramos por el camino y rescatar a nuestros vecinos.
- **Hotline Miami:** juego en el que controlamos a un asesino, el cual irá cometiendo masacres en cualquier lugar donde esté (normalmente se desarrolla en espacios cerrados como edificios o discotecas).

1.5. Audiencia y Tecnologías soportadas

- **Público objetivo:** este juego esta planeado para un público mayor de 14 años, al que le interesen los juegos de acción, disparos y supervivencia.
- **Dispositivos soportados:** este juego está pensado para poder jugarse tanto en computadoras (de escritorio y notebook), consolas de sobremesa (como la PS4 y la Xbox One) y dispositivos móviles (como los celulares).

1.6. Historia

Encarnamos a Jude Ross, un joven que acaba de ser dado de alta en un hospital psiquiátrico. Jude vuelve a su hogar luego de 10 largos años y se encuentra con un lugar desolado, lleno de polvo y suciedad. Decide limpiar su casa y se topa con algo que desbloquea un recuerdo en su memoria. Lo que encontró Jude es un frasco que contenía unas pastillas que solía tomar cuando era un adolescente y que, según él, eran para ayudarlo a dormir ya que tenía un trastorno de ansiedad. Lo que él no recuerda, es que por tomarlas tuvo unas alucinaciones que condujeron a que les disparase a sus padres. Pensando que lo que generó esas alucinaciones fue el consumo de alguna otra sustancia y como iba a dormir en un lugar diferente por primera vez en años, volvió a tomarlas para ayudarse a descansar. No solo no pudo dormir, sino que empezó a escuchar ruidos que lo asustaron y cuando fue a ver que los producía, se encontró con “monstruos” que estaban intentando entrar a su casa. Muy asustado, recordó que su padre guardaba una pistola en su habitación así que fue a buscarla, al encontrarla volvió a la habitación donde había visto a los monstruos y, al ver que habían logrado entrar, se puso como objetivo el proteger su hogar.

1.7. Arte

El arte para este juego está inspirado en los niveles del juego “Hotline Miami 2”, adaptándolos para que el juego se ambiente en una casa. Una imagen que serviría de referencia para crear los niveles sería la siguiente:



1.8. Música

Para la música/soundtrack de este juego se realizarán algunos remixes o modificaciones de bandas sonoras pertenecientes a otros juegos, algunos ejemplos pueden ser:

- Canción para cuando se explora una nueva habitación de la casa:

<https://www.youtube.com/watch?v=iNZgAvm-JCI>

- Canción para cuando nos enfrentamos a los monstruos:

<https://www.youtube.com/watch?v=JGqEoAmA7R8>

2. Gameplay

2.1. Objetivos

Este juego tendrá un objetivo principal y algunos secundarios:

Objetivo Principal:

El objetivo principal es eliminar a los monstruos que intentan entrar a la casa. Una vez completada la misión, salta una escena y pasamos al siguiente nivel (como el juego se ambienta en una casa, los niveles simularán ser “horas” dentro de un mismo día).

Objetivos Secundarios:

Los objetivos secundarios son los siguientes

- Encontrar armas (esto para defenderte de los monstruos que, a medida que pasen los niveles, se harán más fuertes).
- Encontrar recursos, tanto médicos como municiones (estos se utilizarán para restaurar salud y para poder recargar las armas).

2.2. Gameplay

El juego cuenta con algunos desafíos que complicaran la misión del jugador, estos son:

- **Grupos de enemigos:** el jugador tendrá que enfrentarse a varios grupos de enemigos hasta completar el nivel. Estos grupos pueden estar compuestos por monstruos “chicos” (más fáciles de eliminar) y monstruos “grandes” (serán más difíciles, por lo que se necesitarán armas más fuertes).
- **Recursos escasos:** habrá que buscar por el nivel ítems de salud y municiones para evitar morir.
- **Armamento escaso:** el jugador deberá buscar constantemente armas que lo ayuden a eliminar a los enemigos más grandes, para esto tendrá que abrir todas las habitaciones e inspeccionar en ellas para encontrar mejores armas.

El jugador podrá interactuar con el juego de diversos modos, esto según el dispositivo en el que se esté jugando:

- **Computadoras:** el jugador se desplazará utilizando las teclas “W (arriba), A (izquierda), S (abajo), D (derecha)” (la disposición normalmente usada a la hora de jugar), apuntará y disparará con el mouse y podrá interactuar con los objetos (puertas, recursos y armas) y abrir el menú con las teclas “E” y “Tab” respectivamente. Para cambiar entre armas, el jugador deberá girar hacia arriba o hacia abajo la rueda del mouse.
- **Consolas de sobremesa:** el jugador se moverá con el “stick Izquierdo” o con el “D-Pad”, utilizará los gatillos para apuntar y disparar las armas y se usarán los botones “X, Y, B, A” (o sus similares de otras consolas) para interactuar, abrir el menú, cambiar al arma siguiente y cambiar al arma anterior respectivamente.

- Dispositivos móviles: en estos aparecerán dos pequeños “sticks” (uno a la izquierda-abajo y el otro a la derecha-abajo de la pantalla) con los que se podrán mover y controlar dónde apuntará la cámara, aparecerá un botón en el medio-abajo con el que se podrá disparar y aparecerán otros cuatro botones en la parte derecha-centro de la pantalla con los que se podrá realizar las acciones mencionadas en el punto de las consolas de sobremesa.

Los niveles estarán ambientados en una casa, en ella se podrá encontrar tanto recursos como armas para enfrentar a los monstruos.

2.3. Elementos más importantes del Gameplay

Los elementos más destacables que forman parte del gameplay son los siguientes:

- Protagonista: es el personaje que nosotros controlamos, este puede usar diferentes armas (las que encontremos durante el juego), recolectar recursos e interactuar con el entorno.
- Recursos: estos se podrán encontrar dentro de las diversas habitaciones, el jugador podrá recolectarlos y usarlos tanto para recargar sus armas como para regenerar su salud.
- Armas: el jugador comienza con una (pistola), a lo largo de los niveles, si se inspecciona bien las habitaciones, se podrá encontrar más armas que ayudarán a derrotar a los monstruos más grandes gastando menos balas (las armas de calibre más pequeño gastarían mucha más munición para derrotar a los enemigos más poderosos).
- Enemigos: son uno de los elementos mas importantes del juego, esto debido a que el jugador deberá eliminar a todos los enemigos del mapa para poder pasar de nivel.
- Habitaciones: estas son otra de las cosas mas importantes del gameplay, en ellas podremos encontrar tanto recursos como armas y a medida que avancen los niveles, estas comenzarán a ser invadidas por los monstruos.

2.4. Justificación

Personalmente considero que, por su historia que trata temas que no se suelen ver actualmente en la industria (como lo pueden ser los trastornos psicológicos y el consumo sin cuidado de sustancias), sumado a sus mecánicas simples de aprender y fáciles de dominar (permitiendo a jugadores poco experimentados en el gaming el poder disfrutar de este juego sin tener muchas complicaciones), el juego podría destacar en entre el público y tener un muy buen recibimiento por parte de los videojugadores.