

Nombre del juego: "The Last Survivor"

Documento de concepto

<Versión 1.0.1>

<02/12/2025>

<Julian Facundo Spahn Scheurer>

1. Visión General

1.1. Un Renglón: Juego de disparos ambientado en un apocalipsis zombie.

1.2. Un Párrafo: en este juego, nuestro personaje está encerrado en el piso 20 de un edificio cuando se desata el apocalipsis zombie, nuestra misión primordial es escapar de este edificio e ir en búsqueda de un refugio seguro y recursos para sobrevivir.

1.3. Características Principales:

- **Géneros:** los géneros por los cuales podemos identificar este juego son: Acción, Aventura, Terror, Supervivencia, Puzzles y First Person Shooter (FPS).
- **Modo de juego de un jugador:** desafía a tu ingenio resolviendo los diversos acertijos/problemas y puzles que se van presentando mientras evades o confrontas a los enemigos.
- **Mundo lineal:** pasa por escenarios interconectados mientras buscas recursos o la salida del edificio.

1.4. Background: las fuentes principales de inspiración para este videojuego fueron:

- Los juegos y comics de **Left 4 Dead**. Breve descripción: left 4 dead es una saga de juegos del tipo survival horror en el que tú, junto a otros supervivientes, cooperan en su búsqueda por sobrevivir al apocalipsis zombie (la parte de donde saqué mayor inspiración fue de su comic, titulado "The Sacrifice").
- Los juegos de la temática "**Backrooms**" (estos no pueden considerarse una saga porque son proyectos aislados que solo tienen en común el universo y la temática que los caracteriza). En estos el jugador debe escapar de diversos lugares donde puede encontrarse con monstruos.

1.5. Audiencias objetivo y Dispositivos soportados:

- **Audiencia Objetivo:** este juego está orientado hacia un público mayor a 14 años que disfrute de los juegos de terror, supervivencia y aventura.
- **Dispositivos Soportados:** este juego está diseñado para poder jugarse tanto en dispositivos móviles (smartphones/tablets) como en consolas de sobremesa (por ejemplo: Xbox One, Playstation 4, Nintendo Switch) y en computadoras. También se planea hacer en el futuro algún port para que puedan jugarse en dispositivos de realidad virtual.

1.6. Historia: La historia comienza un día como cualquier otro, vas en auto al edificio donde se encuentra tu oficina y subes por el elevador hasta el piso 20, donde esta está alojada. Unas horas luego de comenzar con tu trabajo, escuchas por la radio noticias locales sobre incidentes de gente comiéndose a otra gente, decides ver un canal de noticias y te enteras de lo que en realidad está pasando, una parte de la población se infectó con un nuevo virus que está causando que, esta gente infectada, ataque y devore a más gente. Crees que es algo surrealista y decides salir al pasillo a tomar algo de aire, en ese momento te encuentras con una macabra escena, uno de los guardias que custodian el edificio está siendo devorado por una de tus compañeras de trabajo, entonces tratas de escaparte en silencio pero fallas y tu compañera se percata de tu presencia, por lo que procede a atacarte, tú corres hacia tu oficina y logras cerrar la puerta, pero ella está dando fuertes golpes en esta y ves que en algún momento la puerta puede llegar a ceder, así que decides buscar algo con qué defenderte. Tomas un palo de escoba que había dentro de la oficina y en ese instante la puerta cede y entra tu compañera e intenta abalanzarse sobre ti, pero logras golpearla en la cabeza con el palo antes de que pueda acercarse, como te das cuenta de que lo que le sucede no tiene solución, decides acabar con su vida. Después del enfrentamiento te asomas a la puerta de la oficina para ver si no hay más gente, solo ves el cuerpo del guardia y su pistola tirada unos metros más allá. Decides tomar la pistola y buscar dentro de las oficinas aledañas recursos que te permitan sobrevivir por si te encuentras con más de esos infectados. Luego de recolectar todo lo que podías llevarte, optas por bajar a la cochera del edificio y buscar tu auto, el cual puede ser tu última oportunidad para escapar de ese lugar. Es en ese punto que se decide el objetivo primordial y tu mayor meta por el momento, "Escapar del edificio", para esto deberás pasar por los 19 pisos restantes, eliminando o escapando de los infectados y llegar a tu auto en la cochera.

1.7. Arte: el arte de este juego está inspirado en los “niveles de oficina abandonada” de los juegos de “backrooms” (por ejemplo, el “escape the backrooms”). Una imagen que serviría de referencia para ver como serían los niveles es 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:

- Utilizar estas canciones cuando se exploran los pisos del edificio:
https://www.youtube.com/watch?v=KS7gko_GHBc
<https://www.youtube.com/watch?v=Dq70pgFUMBQ>
- Utilizar esta canción cuando combatimos con infectados:
<https://www.youtube.com/watch?v=xDbIDKel-O4>

2. Gameplay

2.1. Objetivos: este juego tendrá un objetivo principal y algunos objetivos secundarios:

- Objetivo Principal: llegar a la chochera del edificio, buscar tu auto y escapar del lugar
- Objetivos Secundarios:
 - 1) Obtener recursos (alimentos, medicina) mientras exploras el edificio.
 - 2) Obtener municiones/armas (posiblemente agarrándolas de los cuerpos de los guardias).
 - 3) Buscar otros supervivientes dentro del edificio.

2.2. Gameplay:

El juego cuenta con algunos desafíos que el jugador deberá sortear para poder avanzar entre los diferentes niveles:

- Grupos de enemigos: el jugador deberá planear una estrategia para evitar/combatir a un/varios grupos de enemigos que se encuentren en el nivel.
- Escasez de recursos: este es un elemento importante ya que desafiará las habilidades del jugador a la hora de administrar y disponer de los recursos con los que cuenta.
- Llaves: en algunas zonas de los niveles se deberá encontrar alguna llave para obtener recursos/armas para ayudar durante la travesía o para desbloquear la salida.

El jugador podrá interactuar con el entorno del juego de diversas maneras, dependiendo de la plataforma en la que se juegue:

- Consolas de sobremesa: el jugador se moverá con el “stick Izquierdo” o con el “D-Pad” (dependiendo de su gusto), utilizará los gatillos para apuntar y disparar las armas (en caso de las armas cuerpo a cuerpo solo se utilizará el gatillo con el que se dispara) y se usarán los botones “X, A, B, Y” (o sus similares de otras consolas) para interactuar, saltar, agacharse y abrir el menú 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 el que se podrán mover y controlar dónde apunta 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.

- Computadoras: el jugador se moverá con las teclas “W (arriba), A (izquierda), S (abajo), D (derecha)” (la disposición normalmente usada a la hora de jugar), apuntará y disparará/golpeará con el mouse y podrá interactuar, saltar, agacharse y abrir el menú con las teclas “E”, “Barra Espaciadora”, “Control” y “P” respectivamente.

Los niveles, estarán ambientados en oficinas del tipo empresarial, donde se puede encontrar gran variedad de escritorios, materiales, recursos, etc.

2.3. Elementos más importantes del gameplay: Los elementos más importantes 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) y disponer de recursos según lo que la situación amerite.
- Armas: estas se podrán encontrar a lo largo del juego, algunas pueden estar sueltas cerca de guardias de seguridad y otras pueden estar escondidas o ser accesibles únicamente mediante un puzle que se debe solucionar.
- Recursos: estos podrán ser encontrados a lo largo del nivel, pueden ser desde alimentos e insumos médicos, hasta municiones para armas.
- Enemigos: estos son el obstáculo mas importante del nivel, el jugador podrá elegir entre enfrentarse a ellos o evadirlos (para cada una de estas opciones se deberá desarrollar una estrategia).
- Llaves: estas estarán distribuidas a lo largo del mapa, cada llave podrá abrir su respectiva puerta, si no se está usando la llave indicada el juego lo hará saber y habrá un mensaje especial si se encuentra la llave de la salida.
- Escaleras (meta de nivel): como el ascensor está “descompuesto”, las escaleras serán la única manera de bajar/subir de piso, por lo tanto, tu meta para cada nivel será llegar a estas para poder acceder al siguiente.

2.4. Justificación: personalmente considero que este juego puede ser algo nuevo e innovador porque combina algunos de los mejores elementos de los juegos de terror y los desarrolla en una situación tétrica que, sumado a que este juego será en primera persona, logrará que la gente se asuste y se divierta a partes iguales mientras disfruta del juego. Sumado a esto, debido a lo básico de sus mecánicas, gente que no esta familiarizada con este tipo de juegos puede probarlo y no tendrán muchos problemas para familiarizarse con los controles y las cosas que deben hacer.