

HIGH NOON BARCELONA (TBD)



Game Concept Proposal

“Justice is subject to dispute; force is easily recognizable and beyond dispute. Thus it is not possible to attribute force to justice, because force has contradicted justice and has said that it itself was just. And therefore not being able to make what was just strong, what was strong has been made just.” - Blaise Pascal

Un juego de **acción-aventura en 1ª persona en Steam VR** con énfasis en una narrativa sobre el valor de la violencia, en un **setting post-apocalíptico** (Barcelona), con **estética western y elementos mágicos**.

Audiencia

El juego se planteará para **hombres y mujeres entre los 20 y 30 años de edad**, occidentales, que gusten de los juegos de acción y busquen una experiencia épica con una historia rica en matices. Notas:

- Los juegos de acción funcionan bien en este tramo de edad para hombres (puede jugarse como acción pura, aunque no es la ruta más recomendable)
- El setting exótico dentro de la industria de los videojuegos puede ser un riesgo, y debe enfocarse a la captación de jugadores poco afines al género y como reclamo novedoso
- Por ello trataremos de atraer al público femenino de este tramo etario poniendo énfasis en los elementos de exploración, personalización y socialización (puede jugarse como un juego narrativo y de exploración)

Tipo de Juego

Acción-aventura en 1ª persona con historia ramificada según las decisiones del jugador

Mecánica de Juego

El jugador se enfrentará a un **entorno abierto 3D** (la ciudad de Barcelona y alrededores), en el que podrá hablar con diversos personajes para conseguir misiones que hagan progresar la historia en sus diferentes sub-argumentos.

Los **diálogos** contarán con un **sistema de opciones de respuesta** que dará variedad a las decisiones del jugador y permitirá que controle el avance de la historia.

El **combate** se ha planteado como **acción en 1ª persona**, con los enemigos con un nivel de poder similar al del jugador, de tal manera que lo más práctico suela ser **evitar el combate** (mediante diálogos o sigilo) o plantearlo tácticamente para explotar las ventajas del jugador, que gozará de algunas **habilidades especiales** como teletransportes o rayos mágicos si decide tomar la ruta agresiva. Se potencia la idea de que el uso de violencia suele conducir a más violencia.

Estética y Setting

El juego se desarrolla en una Barcelona post-apocalíptica donde las armas de fuego se han convertido en el equivalente a la armadura medieval: un símbolo de gran poder y nobleza, escasísimo.

Para evidenciar el poder físico y simbólico de las armas se propone como base una **estética de estilo western** (desierto, sol, calor) y un **diseño urbano post-apocalíptico** con zonas abiertas, con **bellos paisajes**, en la destruída Barcelona moderna que contrastan con el cerrado Barri Gòtic de clase alta.

Unique Selling Points

- El uso de un setting nunca usado en videojuegos, tanto por situación como por historia
- Nueva IP española
- Gameplay variado: combate táctico, exploración y elementos narrativos
- Historia profunda con personajes memorables

Monetización

Comercialización por **capítulos**, misiones extra, personalización y universo expandido **aprovechando el mismo motor**, de forma similar a *Life is Strange* o *Dreamfall*, con la posibilidad de comprar un **Season Pass** que los incluya todos para incentivar una comunidad de *early adopters* del juego. A futuro, se pueden ofrecer **gratuitamente los primeros capítulos** para atraer a compradores de releases posteriores.

Referencias

Juegos con gran énfasis en la historia, con mensaje y con un gameplay centrado en la acción como las sagas **Fallout** (especialmente los juegos en 3D: Fallout 3, 4 y New Vegas), **Dark Souls** y **Dishonored**. A nivel estético y narrativo se inspira en los **western clásicos**, i.e. Los de Sergio Leone, el cine de samuráis de **Kurosawa** (Lady Snowblood, Yojimbo) y la comunión de ambos en **Kill Bill** de **Tarantino** con elementos estéticos propios del setting como los mediterráneos y cristianos.



Competidores

Además de las referencias que se han comentado, son competidores directos todos los juegos de acción altamente narrativos, como las sagas **The Witcher**, **Deus Ex**, **Dark Souls**, **Kingdom Hearts** y **Resident Evil**.

Riesgos

Riesgo	Control	Acción si el riesgo ocurre	Tipo
Plataforma novedosa y tecnología poco conocida (VR), provoca riesgos tecnológicos y de tiempo	Mantener un log detallado de bugs, incongruencias entre documentación y resultados, mantener fuentes de información relevante sobre el hardware de VR para conocer novedades y problemas	Retrasar lanzamiento y refactorizar proyecto.	Calidad Tiempo
El enfoque novedoso de plot no es recibido con buenos ojos por la comunidad de jugadores	Pruebas de mercado tempranas, playtesting con la audiencia objetivo	Convertir el proyecto en un juego de acción más ortodoxo	Calidad Financiero
La recepción en mercado no permite el desarrollo de capítulos posteriores al inicial	Promociones tempranas, pruebas de mercado tempranas	Búsqueda de financiación alternativa (kickstarter, productores extra)	Financiero

Taxonomía de Bartle

