# High Noon Barcelona

# Game Concept Proposal

Un juego de **acción-aventura en 1ª persona** con énfasis en la historia y la preparación táctica de las situaciones de combate, en un **setting post-apocalíptico** (Barcelona), con **estética ‘western’ y elementos mágicos**.

## Audiencia

El juego se planteará para **hombres y mujeres entre los 16 y 25 años de edad**, occidentales, que gusten de los juegos de acción y busquen una experiencia hardcore con una historia de misterio rica en detalles. Notas:

* Los juegos de acción funcionan bien en este tramo de edad para chicos
* El setting exótico puede ser un riesgo, y debe enfocarse a la captación de jugadores poco afines al género
* De la misma forma trataremos de atraer al público femenino de este tramo etario poniendo énfasis en los elementos de exploración, personalización y socialización

## 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 aledaños), 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 ideal sea evitar el combate (mediante diálogos o sigilo) o plantearlo tácticamente para explotar las ventajas del jugador. Las armas más habituales serán espadas, garrotes, lanzas, … siendo las armas de fuego increíblemente escasas, de uso en situaciones extremas.

## 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 (i.e. un símbolo de poder y nobleza). El impacto en los personajes que presencian el disparo de un arma de fuego será casi de un hecho divino, la manifestación de la furia de Dios.

Para evidenciar la preponderancia de estas armas se ha decidido que una **estética de estilo western**:

* desierto, sol, calor
* zonas abiertas en la semi-destruída Barcelona moderna
* contrastan con el cerrado Barri Gòtic (la zona vieja) donde vive la clase alta