

<Save the hostage>

Documento de Concepto

<Version 1.0.0 >

<Fecha>

<Autor>

1. Visión General

1.1. Un Renglón

Save the hostage es un juego del tipo shooter con vista top down con elementos de puzzles en el cual deberás de rescatar a todos los rehenes capturados y guiarlos a la salida.

1.2. Un Párrafo

En save the hostage el jugador deberá de avanzar a través de niveles en los cuales deberá de superar a diferentes tipos de enemigos y trampas mientras rescata a los rehenes y los dirige a una salida sin que mueran o el jugador pierda vida.

1.3. Características Principales

1.3.1. Característica Principal 1

Armamento: el jugador contará con hasta 3 tipos de armas para superar a los enemigos:

- pistola: alcance medio.
- Escopeta: alcance corto (múltiples disparos)
- rifle: alcance largo

1.3.2. Característica Principal 2

Trampas a superar: El jugador deberá de tener cuidado para que no caiga en las diferentes tipos de trampas:

- Movibles: trampas que se mueven y dañan al jugador en contacto.
- Tiempo: trampas activables por tiempo, si el jugador/rehenes pasa mucho tiempo en dicha zona, recibirá daño.

1.3.3. Característica Principal 3

Variedad de enemigos:

- Corredores: enemigos de alta velocidad que golpean al hacer contacto con el jugador/rehenes
- Explotadores/inmoladores: Enemigos que explotan a llegar cerca del jugador
- Disparadores: Disparan proyectiles al jugador/rehenes

1.3.4. Característica Principal 4

Objetos usables:

- Pociones: curan vida del jugador/rehenes
- escudo: protege de daño al jugador/ rehenes

1.3.5. Característica Principal 5

Comando de voz: El jugador dispondrá de diferentes tipos de comandos de voz para guiar a los rehenes.

- Moverse a un lugar en específico
- Detenerse
- Seguir al jugador

1.4. Background

Save the hostages tiene una fuerte inspiración en el juego flicky (sega genesis) y juegos topdown como los viejos metalgear. contra, etc.

1.5. Audiencia y Tecnologías soportadas

Save the hostage estará destinado a un publico casual con una tendencia a los juego de tipo shoter/puzles.

Solo estará disponible para PC.

1.6. Historia

Eres Jonh Stock-olmos un experimentado policía de las fuerzas especiales al cual le dan la importante misión de rescatar a los rehenes atrapados en un edificio.

1.7. Arte

El arte del juego sera realizado con dibujos vectoriales simples.

1.8. Música

El juego tendrá música de fondo que intente transmitir tensión al jugador.

Ejemplo:

<https://youtu.be/vDCgvrpVI6Q?list=PLUi56N9RcnjCILk61PArFB8M-uNylcjk2&t=28>

2. Gameplay

2.1. Objetivos

<Describe los objetivos principales que deberá cumplir el jugador. (¿Cómo se gana el juego?)>

2.1.1. Objetivo 1

Rescate: El jugador deberá de tener una cantidad especifica de rehenes rescatados para superar cada nivel.

2.1.2. Objetivo 2

Supervivencia: el jugador deberá planear cada movimiento para optimizar la supervivencia de cada rehén o la suya.

2.2. Gameplay

El jugador deberá de usar diferentes tipos de estrategia para poder superar los diferentes obstáculos (enemigos, trampas). Para ello deberá de utilizar las diferentes opciones de disparos (pistola, escopeta, rifle), movimiento y también los diferentes comando de voz para mover estratégicamente a los rehenes y superar las trampas del nivel para llegar al final.

El juego estar dividido por niveles, cada nivel sera progresivo con respecto a la dificultad y la cantidad de rehenes que deberá de rescatar, así como también los diferentes tipos de armas/usables o enemigos/trampas que aparecerán.

Ejemplo de nivel:

El jugador comienza en una esquina, deberá de avanzar a través de enemigos y trampas, una vez que llegue a la posición del rehén, este lo seguirá, así el jugador seguirá avanzado consiguiendo mas rehenes y esquivando los obstáculos para llegar a la salida. Cada nivel tendrá una cantidad de rehenes a rescatar para poder avanzar.

2.3. Elementos más importantes del Gameplay

<Describe brevemente los elementos del gameplay más importantes de tu juego, como personajes, enemigos, puzzles, vehículos, armas, power-ups, habilidades,...etc.>

2.4.1. Elemento 1

<Describe el elemento 1.

Rehenes: npc que deberán ser rescatados por el jugador.

2.4.2. Elemento 2

Enemigos: Tres tipos de enemigos para derrotar.

2.4.3. Elemento 3

Comando de voz: Permite al jugador indicarle acciones a los rehenes, pudiendo moverlos estratégicamente para pasar de nivel.

2.4. Justificación

Save the hostage busca mesclar el shooter tactico junto con elementos de puzzles para ofrecer niveles de acción e ingenio para que el jugador supere.