

<DEADLANDS>

Documento de Concepto

<Versión 1.0.0 >

<29/08/2020>

<Balceda Leandro Damián>

1. Visión General

1.1. Un Renglón

Videojuego de apocalipsis Zombie con elementos de Survival 2D en plataformas.-

1.2. Un Párrafo

Videojuego de plataformas 2D ambientado en un apocalipsis Zombie donde la supervivencia y la estrategia en batalla así también como el buen manejo y uso de los recursos serán claves para lograr los objetivos del jugador para poder avanzar de nivel.-

1.3. Características Principales

1.3.1. ELEMENTOS DE SURVIVAL

Sobrevive: No todo es abrirte el camino a disparos, la búsqueda de recursos será clave para continuar avanzando. -

1.3.2. NIVELES

Variados niveles y escenarios que requerirán de distintas habilidades para poder superarlos. -

1.3.3. HISTORIA

El juego cuenta con una historia de fondo que es la que nos motiva a avanzar. -

1.4. Background

Este videojuego está inspirado en el espíritu de los juegos de survival zombie tales como las sagas de Resident Evil, y juegos de plataforma de estilo visual de Scott Pilgrim.-

1.5. Audiencia y Tecnologías soportadas

El videojuego DEADLANDS estará orientado principalmente a un público joven (12 a 20 años) de consolas como así también para jugadores de PC con posible adaptación para dispositivos móviles. -

1.6. Historia

Jeff es un joven cazador que vive fuera de la ciudad, mientras se encontraba en su rutina diaria una serie de acontecimientos se empezaron a desarrollar en las grandes urbes y en algunas zonas alejadas de éstas, algunas personas empezaban comportarse de modo extraño atacando a las demás a mordidas sin ninguna explicación, mientras esto se desarrollaba la hermana mayor de Jeff, **Jill** (que se había mudado anteriormente a una gran ciudad) temerosa de la situación lo llamó por teléfono para ponerlo al tanto de los acontecimientos, en medio de la llamada esta se corta repentinamente, dejando a Jeff preocupado por lo que decide ir en busca de ella.-

1.7. Arte

El arte en general del videojuego DEADLANDS estará compuesto de gráficos caricaturescos al estilo de Scott Pilgrim Vs. The World con ciertas diferencias en la paleta de colores para lograr un toque de obscuridad y sombría, el objetivo es diferenciarse del ejemplo para poner un sello más auténtico. Los distintos escenarios de fondo irán cambiando a lo largo del recorrido de DEADLAND siendo éstos menos caricaturescos y más definidos es cuanto a su naturaleza. -

1.8. Música

DEADLANDS contará con músicas acorde al escenario y momento del juego, como ser:

- Música con una impronta marcada de ritmo rápido para los momentos de mucha acción para los recorridos peligrosos fuera de las zonas seguras. -
- Música lenta y reflexiva para los momentos en las zonas seguras. -
- El uso del silencio será utilizado para crear tensión y a su vez la sensación de no estar recorriendo lugares con una cantidad de enemigos alta. -

2. Gameplay

2.1. Objetivos

2.1.1. Eliminar Zombies

Deberás eliminar los enemigos con los distintos tipos de munición que vayas encontrando a lo largo del juego. -

2.1.2. Sobrevive

No solo deberás buscar munición sino también alimentos, agua y elementos de curación para poder avanzar en el juego sin morir de hambre, sed o por falta de salud. -

2.2. Gameplay

El objetivo principal del juego es que el personaje principal logre llegar a la ciudad donde se encuentra su hermana para reunirse con ella eliminando a los enemigos que se nos presenten y sobreviviendo a las distintas necesidades básicas. -

Para ello debemos movernos con los distintos botones de dirección para caminar hacia los lados y saltar, como así también usar el botón de disparo para eliminar a nuestros enemigos y usar la interfaz gráfica para el uso de los distintos ítems. -

Además, durante el desarrollo del gameplay tendremos que buscar elementos para reponer agua, comida y munición a lo largo del camino como así también elementos de curación para poder avanzar hasta el objetivo final, si no se satisface esas necesidades de antemano el jugador morirá en el corto tiempo en el que el indicador de dicha necesidad se acabe. -

Los distintos escenarios de los niveles servirán para buscar los elementos necesarios indispensables para sobrevivir y continuar el viaje, tales como agua de los pozos de agua limpia en las afueras de la ciudad o alimentos y kit médicos en las zonas de comercios en los lugares más urbanizados. -

2.3. Elementos más importantes del Gameplay

2.3.1. Personaje Principal - Jeff. -

Protagonista: Es el personaje que controlaremos para jugar. -

2.3.2. Enemigo – Zombie Normal. -

Enemigo: Enemigo a vencer presente desde los primeros niveles, no posee características especiales, no es muy rápido y ataca cuerpo a cuerpo. -

2.3.3. Enemigo – Zombie Tóxico. -

Enemigo: Enemigo a vencer presente desde los niveles más avanzados, posee la característica especial de su ataque a distancia de una nube gas tóxica, no es muy rápido. -

2.3.4. Enemigo – Zombie Normal y Zombie Tóxico Plus Ultra. -

Enemigos: Enemigos a vencer presente en los últimos niveles, poseen las mismas características que sus versiones normales con la excepción de su velocidad, son muy rápidos. -

2.3.5. Munición Normal y Munición Expansiva. -

Munición: Munición de disparo simple y Munición de disparo expansivo de daño por área. –

2.3.6. Munición Normal y Munición Expansiva. -

Munición: Munición de disparo simple y Munición de disparo expansivo de daño por área. –

2.3.7. Elementos de Necesidad Básica. -

Kit Médicos y elementos de curación: Permiten recuperar cierta cantidad de “salud” del jugador. –

Alimentos: Permiten recuperar “saciedad” para obtener energía para el camino. –

Agua: Permite recuperar “hidratación” para evitar la fatiga del jugador. –

2.3.8. Mochilas o elementos de almacenado. –

Mochilas o elementos de almacenado: Servirán para transportar y almacenar los distintos tipos de ítems y elementos de necesidad básica. -

2.4. Justificación

Si bien el género de apocalipsis Zombie es un género bastante común, DEADLANDS no lo es tanto, ya que el mismo se desarrolla en plataforma 2D con gráficos de personajes caricaturescos, lo cual contrasta con su historia y desarrollo de la misma, también al incorporar elementos de survival lo convierte en un juego más serio y especial que los demás juegos del mercado debido a la dificultad de crear una inmersión en el jugador al no estar ambientado en un entorno como lo es el 3D ni poseer gráficos realistas, el desafío de DEADLANDS es crear una experiencia única, personal e inmersiva.-