

# Documento de Concepto de Juego

# Índice

1. Introducción
2. Visión
3. Genero
4. Mecánica de Juego
5. Características
6. Ambientación
7. Historia
8. Público Objetivo
9. Plataforma Objetivo
10. Tecnologías y Herramientas
11. Bocetos

## **1. Introducción**

El siguiente documento tratará de explicar los conceptos y funcionamientos de mi proyecto de juego para el TP Final en la materia.

## **2. Visión**

Te despiertas en la parte trasera de una ambulancia en el estacionamiento de un hospital. Tu ropa está empapada en sangre, pero no es tuya. Recorre los pasillos del hospital aparentemente abandonado en este side-scroller en 2D y llega sano y salvo a una salida, usando lo que puedas conseguir como arma.

## **3. Genero**

El juego será un side-scroller 2D con un género de survival horror. Las influencias para el mismo serán los juegos como Silent Hill o Lone Survivor.

## **4. Mecánica de Juego**

El jugador controlara a un protagonista sin experiencia en combate, quien deberá usar los ítems que encuentre en el camino para defenderse de los enemigos en su paso. El mismo podrá entrar a las habitaciones que se cruce en su camino y dentro encontrar nuevas armas, llaves o mapas para poder ubicarse en este laberintezco hospital. El jugador lograra ganar la partida si llega a la salida del hospital

## **5. Características**

El juego contará con un sistema de nivel de sonidos, el cual alertará a los enemigos cercanos. El jugador podrá optar esconderse o de disponer de alguna manera de defenderse, pelear para sobrevivir. También será posible provocar ruidos voluntarios, ya sea activando alarmas o arrojando los ítems para lograr que los enemigos se corran del paso y poder sortear obstáculos.

## **6. Ambientación**

El hospital tendrá una ambientación realista, comenzando por el estacionamiento donde el jugador comienza y pudiendo recorrer las áreas de consultorios, salas de operación, cafeterías, etc. En cada uno de estos lugares, el jugador podrá recolectar armas e ítems relevantes al lugar por el que se encuentra transitando, como jeringas y bisturíes o pastillas y vendajes para curarse.

A medida que el jugador avanza más en el camino, los pasillos y las paredes dejarán de tener materiales de ladrillos e irán adquiriendo una textura más similar a carne humana.

## **7. Historia**

El personaje principal se despierta en la parte trasera de una ambulancia en el estacionamiento de un hospital sin saber cómo llegó ahí y con manchas de sangre encima que no son suyas. Sin ninguna persona a la vista y sin ninguna salida a la vista, el personaje principal tendrá que buscar cómo salir de este hospital el cual no parece ser del todo normal.

## **8. Público Objetivo**

El público objetivo son jugadores mayores de 16 años con gusto por los juegos de terror y/o aspecto pixelado retro.

## 9. Plataforma Objetivo

Las plataformas objetivo serían, dadas las características de Godot, Pc, Android y los.

## 10. Tecnologías y Herramientas

El juego podrá ser jugado tanto con el teclado como con joystick y con un mando virtual en celulares.

El mismo será programado en su totalidad usando Godot. Los personajes serán dibujados y animados a través de piskelapp.com mientras que los escenarios serán dibujados a mano en Photoshop y luego procesado por filtros para darle un aspecto de pixel-art. público objetivo son jugadores mayores de 16 años con gusto por los juegos de terror y/o aspecto pixelado retro.

## 11. Bocetos

A continuación, se presentan los bocetos realizados:



*Boceto de una habitación del laboratorio*



*Boceto de enemigo con inspiración en un cangrejo*



*Boceto de enemigo con forma humana*