

Nightmares

Trabajo Final para Programación III - Universidad Nacional del Litoral

1. Visión General

1.1. Un Renglón

Juego survive con una perspectiva top-down

1.2. Un Párrafo

Tienes que intentar escapar de tu pesadilla oscura en la que monstruos intentaran atraparte para siempre. Para ello, deberás desplazarte por varios escenarios donde deberás buscar la salida escapando o matando a estas criaturas solo pensando en salir lo antes posible.

1.3. Características Principales

1.3.1. Característica Principal 1: Juego atrapante y de concentracion.

1.3.2. Característica Principal 2: Niveles simples pero a descubrir.

1.4. Background

Juego insiparado en Lone Survivor (Nintendo Switch, PlayStation 4, Microsoft Windows, PlayStation 3, macOS, PlayStation Vita, Wii U)

1.5. Audiencia y Tecnologías soportadas

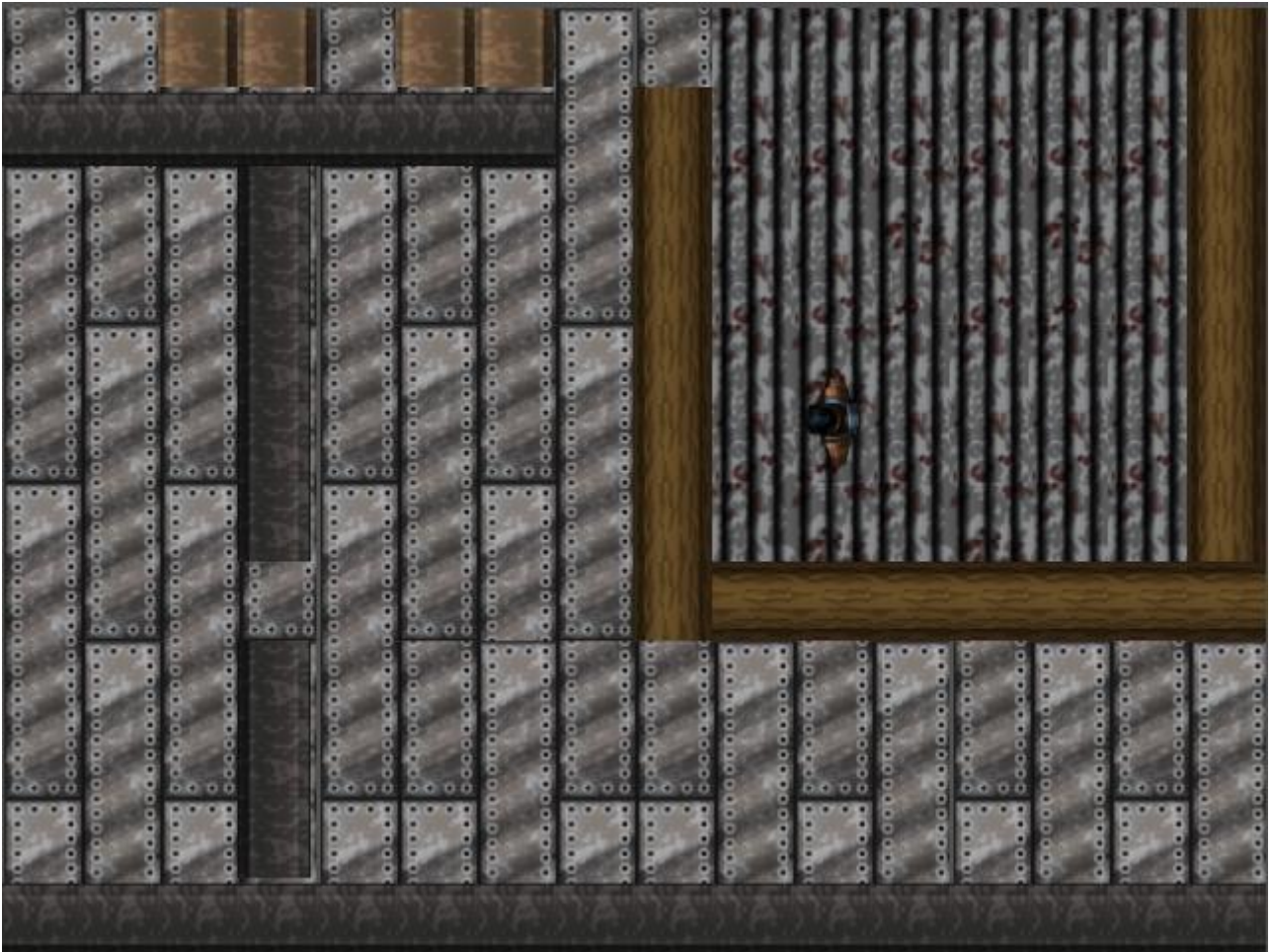
El juego apunta a los jugadores que les guste los juegos de supervivencia, drama, suspenso o terror, por eso los niveles serán rebuscados y limitados en visión. Se apunta a dispositivos móviles, aunque en esta primera instancia el juego se desarrollará para PC para ser jugado con mouse y teclado

1.6. Historia

Cosas extrañas están sucediendo en la casa Thomas luego de la inesperada y extraña muerte de sus padres en un accidente doméstico. Solo y sin un lugar definido, deciden que un tiempo se quede en su hogar acompañado de personal del gobierno, por las noches cuando intentaba dormir sentía y soñaba cosas extrañas, pero no entendía muy bien que pasaba, hasta que los sueños empezaron a generar en Thomas dificultades para poder despertarse tal es el punto que queda atrapado en uno de estas pesadillas en la que debe encontrar una salida definitiva para no quedar atrapado para siempre como sus padres.

1.7. Arte

Combinación entre pixel-arte y animación digital 2D con una gama de colores oscuros con vista top down. A continuación, muestro un mockup del estilo artístico que se busca.



1.8. Música

Música de suspenso con sonidos de efectos corporales (latidos, respiración) acorde al ambiente oscuro y al estilo survive-suspenso del juego.

2. Gameplay

2.1. Objetivos: los objetivos principales que deberá cumplir el jugador son:

2.1.1. Objetivo 1: Escapar de la pesadilla

2.1.2. Objetivo 2: Sobrevivir los ataques de los monstruos e ir descubriendo el nivel hasta escapar.

2.2. Gameplay

El objetivo del nivel es ir descubriendo las posibles rutas de salida de la pesadilla de Thomas, mientras tanto diferentes monstruos querrán atacarlo para esto deberá ir esquivándolos o escapando de ellos hasta tal punto donde pueda perderlos de vista.

Disponemos de una visión limitada por lo que se le suma un plus de dificultad al juego, en el camino podremos encontrar armas que servirá por un periodo de tiempo y luego se perderá.

Una vez encontrada la puerta de salida se finalizaría el nivel. En caso contrario si perdemos las vidas se acabará el juego.

2.3. Elementos más importantes del Gameplay

2.3.1. Elemento 1: Protagonista (player). Es un joven curioso y aventurero.

2.3.2. Elemento 2: Enemigos. Debemos localizarlos en cada nivel y escapar o eliminarlos.

2.3.3. Elemento 3: armas. Debemos localizarlos en cada nivel y utilizarlos dentro del tiempo disponible para escapar lo más rápido posible.

2.4. Justificación

El juego es una combinación entre aventura y tensión que llevará al jugador a mantenerse atrapado ya que al tener una visibilidad escasa deberá estar atento a cada movimiento. Por eso a través de sus niveles y mecánicas se busca que sea simple pero adictiva.