

# **GHOST HUNTER**

## **Documento de Concepto**

**<Versión 1.0.0 >**

**<29/8/20>**

**<Lucas Andres Costa>**

# 1. Visión General

## 1.1. Un Renglón

Juego en tercera persona con vista “top down” de disparos. El jugador se encarga de cazar fantasmas a lo largo de distintos niveles.

## 1.2. Un Párrafo

Ghost Hunter es un juego de disparos en tercera persona con vista “top down” en el que el jugador se dispone a dar caza a una ola de fantasmas que han aterrorizado la ciudad. El jugador tendrá a disposición diferentes tipos de armas especiales, denominadas “ParaGuns”, abreviación de “Paranormal Guns”, armas especializadas modificadas tecnológicamente para herir fantasmas, creadas por la División Para-Tecnologica del Departamento Policiaco de Herdrich City, la ciudad afectada. El jugador interpreta el rol del agente especial Charles “Charly” Rightford. El juego se puede clasificar como juego de Desafío, Exploración y Fantasía.

## 1.3. Características Principales

### 1.3.1. Acción trepidante en tercera persona

Visto desde una perspectiva “top down” el juego representa intenso combate de acción con armas y enemigos únicos.

### 1.3.2. Momentos tensos

El jugador explorará distintos lugares de la ciudad, ya sea casas u hoteles abandonados, plantas de energía en decadencia, hospitales psiquiátricos, etc. En todos se trata de lograr tensión a través de gráficos y sonidos de ambiente.

### 1.3.3. Investiga nuevas tecnologías

Obtén diferentes esencias paranormales de los enemigos derrotados para llevarlas a la división tecnológica e investigar nuevas armas y mejoras.

### 1.3.4. Secretos por doquier

Cada nivel está repleto de secretos y coleccionables que aumentan la rejugabilidad del juego.

## 1.4. Background

La inspiración de hacer este juego proviene de grandes clásicos del survival horror como Silent Hill o Resident Evil. Se tratará de generar algo parecido pero desde una vista “top down”, que permite el desarrollo más ligero para un desarrollador indie. Se busca generar situaciones alocadas y trepidantes, con una historia basada en personajes más que en narrativa.

## 1.5. Audiencia y Tecnologías soportadas

El juego apunta a jugadores de juegos de acción o survival horror, amantes del estilo de diseño de videojuegos japonés.

El juego soportará distintas dificultades que permitirán a un amplio rango de jugadores poder terminarlo, aunque las dificultades más altas son las que van a destrabar cosas únicas como armas con munición infinita o distintos disfraces para el personaje principal o secundario.

Me imagino el jugador promedio entre unos 15 a 20 años de edad.

El estilo del juego se presta para ser jugado en PC o Consola.

El juego estará disponible para PC, Xbox One y PS4. Para interactuar en PC usa mouse y teclado o también se puede optar por usar gamepad. En Consolas se usará el gamepad.

## 1.6. Historia

El juego contará con una historia simple pero más que nada concentrada en desarrollar personajes memorables en situaciones únicas. La División Para-Tecnológica del Departamento Policiaco de Herdrich City, la ciudad afectada por un surgir inesperado de eventos paranormales relacionados con ataques de fantasmas a los ciudadanos, es la encargada de tomar riendas en el asunto... para ello se dedican a crear armas especiales que permiten atacar a dichos fantasmas. El jugador interpreta el rol del agente especial Charles "Charly" Rightford de esta división, que será enviado a diferentes misiones y casos a lo largo de la ciudad para dar caza a estos espectros y tratar de descubrir cual es el origen de todo esto: La organización de para-terrorismo, Zpectrez.

## 1.7. Arte

El arte será de un estilo similar a Resident Evil 4, paleta de colores oscuros, marrones, que acompañen el horror que se quiere generar. En situaciones donde se quiera presentar diálogos o "cinemáticas" se usará un estilo semi realista parecido al anime japonés.

## 1.8. Música

Temas sombríos y ambientales se escuchan a lo largo del juego cuando el jugador explora los distintos niveles, acompañado de sonidos ambientales como lo pueden ser goteras, ruidos de pestes como ratas o cucarachas, moscas, además de gemidos fantasmales. En las escenas de acción más tensas se espera tener un apartado más de acción con coros oscuros, en especial para los jefes principales. La intro del juego y el ending van acompañados de un tema principal similar opening de serie de animación japonesa, algo del estilo de las músicas principales de juegos como Devil May Cry, ejemplo: Devil Trigger de DMCV.

# 2. Gameplay

## 2.1. Objetivos

### 2.1.1. Objetivo 1

Eliminar los fantasmas enemigos a lo largo del nivel.

### 2.1.2. Objetivo 2

Descubrir la historia detrás de los ataques.

### 2.1.3. Objetivo 3

Explorar los niveles para encontrar mejoras y secretos que permitan mejorar al jugador.

### 2.1.4. Objetivo 4

Tratar de conseguir la mejor puntuación al finalizar el nivel. Se usarán distintos rankings S, A, B, C, D. También se tomará el tiempo que tarda en terminar el nivel, porcentaje de aciertos en disparos, enemigos abatidos, secretos encontrados, etc.

## **2.2. Gameplay**

Previo a que comience cada nivel se da una cinemática que avanza la historia, conversación entre distintos personajes, etc. Se establece la situación para el nivel.

Una vez que empieza el nivel, el jugador sabe qué es lo que debe lograr en el mismo pero se espera diseñar niveles estilo “wide linear”, es decir, que son niveles lineales que terminan en un mismo punto pero que la forma de llegar al mismo es suficientemente amplia como para darle agencia al jugador para expresar su estilo de juego.

El jugador va derrotando enemigos, consiguiendo esencias paranormales de los mismos, descubriendo secretos, notas ocultas dejadas por residentes a medida que explora el nivel.

Distintos niveles pueden ofrecer cambios en el estilo de juego como lo puede ser niveles más concentrados en resolver algún puzzle específico o alguna situación de nivel especial como puede ser una persecución en auto donde el jugador se concentra en disparar a un gran número de fantasmas que persiguen el auto, durante algún tipo de escape, etc.

Otros niveles pueden ser sobre infiltración en distintos lugares donde no hay fantasmas pero se sabe qué hay enemigos pertenecientes a la organización de para-terrorismo, Zpectrez.

Al final de cada nivel se da un puntaje para el mismo y se le permite al jugador re jugarlo, pasar al siguiente nivel o dirigirse al “hub” principal de la División de Tecnología para mejorarse a sí mismo o sus armas o destrabar armas o mejoras nuevas. El jugador se mejora a sí mismo usando esencias especiales encontradas en lugares secretos de los niveles o al derrotar jefes finales. Los jefes finales aparecen cada cierto número de niveles, no todos los niveles tienen jefes.

## **2.3. Elementos más importantes del Gameplay**

### **2.4.1. Armas**

Es lo que usa el jugador para derrotar a los enemigos.

### **2.4.2. Esencias Paranormales**

Es lo que usa el jugador para destrabar mejoras, armas y mejorar las mismas.

### **2.4.3. Fantasmas**

Son los enemigos que tiene que eliminar el jugador. Distintos tipos de enemigos sueltan distintos tipos de esencias, mientras más poderosos, más esencias sueltan.

### **2.4.4. Esencias Especiales**

Solo encontrada en lugares secretos o al derrotar jefes. Permiten mejorar al jugador en sí mismo, al personaje. Estas mejoras pueden ser más salud, más resistencia, mejor puntería, etc.

### **2.4.5. Munición**

A lo largo de los niveles el jugador puede encontrar munición especial que le permite seguir peleando.

### **2.4.6. Jefes**

Fantasmas únicos que aparecen cada tantos niveles y que es mucho más fuerte de lo normal, impondrá un gran desafío al jugador.

## **2.4. Justificación**

Aunque hay grandes clásicos como Silent Hill o Resident Evil en el género, creo que no hay suficientes juegos como estos que no sean de Japón, por alguna razón. Además qué tratar de representar la misma tensión desde un punto de vista “top down” representa un estilo único que creo es un desafío a afrontar. Si un juego como este tiene éxito abre las puertas a una secuela con más dinero detrás que permita una producción más ambiciosa en 3D.

Me gustaría que un desarrollo indie capture la magia de Capcom o Konami de los 90 y principios de los 2000.