

Hunter's Soul

Título	Hunter'Soul
Género	Acción/Aventura en tercera persona, sandbox y con un poco de Third-Person Shooter.
Audiencia	Va dirigido a cualquier tipo de audiencia.
Plataformas	Play Station 4, Xbox One, PC y Nintendo Switch.
Modos de Juego	Campaña single player.
Temática	Histórico-fantástico.
Estética	Realista.

Descripción del Juego

Sinopsis: El juego transcurre en principios del siglo XVIII, comenzando nuestra historia en España. Lope Guerra, el personaje principal, es un huérfano español que se gana la vida como mercenario, aceptando trabajos tanto de guardaespaldas como de asesino. Este personaje tiene un compañero perteneciente a la alta burguesía española, Antonio José García, de secreta ascendencia transilvana, al que solo mueve la fortuna. Nuestro personaje descubrirá una raza de seres de apariencia humana, los Theos, pero con control sobre los elementos. A Lope le será revelado que él es uno de ellos y que García es el asesino de sus padres. Lope se verá incluido en una cazería de Theos, que emplean su poder en su favor y en contra de los humanos, para vengar a sus padres y liberar a la raza humana del yugo de estos personajes.

Los Theos tienen la misma apariencia que los humanos, pero pueden controlar los elementos y una minoría son inmortales al paso del tiempo, pero un Theo puede matar a otro. Un punto importante es que la mezcla de sangre de los Theos desemboca en poderes nuevos, como control sobre el hielo, la oscuridad, ciertos tipos de líquidos o sobre una energía mística que forma los objetos y las personas, llamado comúnmente alma, un poder muy escaso en los Theos y que Lope puede controlar. El villano principal, Antonio José García, tiene control sobre la sangre, pudiendo crear armas a partir de ella. Este personaje afirma ser el hijo del Conde Drácula, siendo los vampiros Theos con control sobre la sangre. Otro personaje será Bernardo Manrique, un Theo entrado en años con control sobre las plantas, el cual era compañero del padre de Lope y será mentor de nuestro personaje. Lope recorrerá diferentes lugares del Mundo (Madrid, Tokio, San Petersburgo y el Puerto de Londres) encontrándose con famosos personajes, como Pedro I el Grande o Edward England.

La jugabilidad consiste en las 4 localizaciones mencionadas anteriormente como ciudades de mundo abierto, siendo el jugador capaz de moverse a altas velocidades y pudiendo escalar edificios. El sistema de combate mezcla técnicas de Hack'n'slash con shooter en 3ª persona (el personaje va provisto con una arma cuerpo a cuerpo y otra a distancia). También hay niveles que están situados dentro de edificios, a los que sólo se puede entrar en los antes mencionados niveles. La peculiaridad del poder de Lope es que puede adquirir habilidades de otros Theos (habilidades de fuego, hielo, etc.). Otro detalle es que el traje y armamento de

Lope cambia al ir a otra ciudad, mejorándose hasta el punto de llegar al nivel final, donde será la versión más mejorada de su armamento.

Personajes

- **Protagonista:** Lope Guerra es un personaje joven, de unos 20 años de edad. Personaje alegre y un pelín bromista, pero con un gran temperamento y de fuertes valores y convicciones. Moreno, mide 1.83 y pesa 75 kg. Le gusta ir bien vestido a pesar de su humilde origen. Es un gran espadachín y pistolero a la vez, y muy inteligente a pesar de que no lo parezca a simple vista.
- **Antagonistas:**
 - **Antonio José García:** Su auténtico nombre es Răzvan Draculea y es de ascendencia transilvana, hijo de Vlad “El Empalador” Draculea. Su poder consiste en controlar la sangre. Al principio parece un personaje jovial y entrañable, pero se descubrirá su verdadera faceta, tacaña y sedienta de poder, cuyo único propósito es ser el más rico, incluso aunque sea a costa de otros. Será el jefe final.
 - **Francisco Fuentes:** Burgués Español y compañero de García. Al igual que a Antonio José, solo lo mueve el dinero y el poder. Vive en Madrid y tiene el poder de controlar fuego. Va armado con una espada larga y un puñal y Lope conseguirá de él la capacidad de cargar sus ataques a distancia para que aumente su daño, y en el nivel final estos ataques exploten.
 - **Domingo Núñez:** Bandolero Español y aliado de García. Su poder consiste en control sobre el aire. Vive en Tokio y conoce a la perfección el combate con katana. Lope conseguirá de él la habilidad de volverse inmaterial, de forma que los ataques enemigos no le afectan y puede atravesar barrotes, jaulas y objetos.
 - **Olga Ivanov:** Rusa aliada de García. Controla el hielo y vive en San Petersburgo. Su objetivo en la vida es el poder y controlar a la gente a su placer. Lope conseguirá de ella un escudo de hielo que le permitirá bloquear ataques sin riesgo de fallo (ya que el bloqueo antes de esta habilidad tiene una probabilidad de fallar).
 - **Edward England:** Su auténtico nombre es Edward Seegar (personaje que existió en la realidad), es un pirata Irlandés que reside en Londres. Originalmente se hará pasar como aliado de Lope, no dejando revelar que él es el representante de García en Londres. Controla las rocas y Lope no conseguirá ninguna habilidad especial de él, sino que recuperará la espada de su padre, que fue robada por England cuando García lo asesinó. Esta espada es la Colada, la espada del Cid que le fue cedida al padre de Lope. Al recuperar la espada, Lope conseguirá nuevos movimientos y aumentará el daño que inflige a los enemigos.



Ilustración 1. Colada

- **Personajes secundarios:**
 - **Bernardo Manrique:** Personaje entrado en años y aliado de Lope, controla las plantas. Ronda los 55 años (resaltar que los Theos mantienen la apariencia física a la edad en la que descubren sus habilidades). Al haber descubierto sus habilidades muy tarde, aparenta tener más edad y se cansa con facilidad, por eso no usa su poder demasiado. Pero a pesar de eso es muy sabio y conoce perfectamente a los Theos, por lo que le enseñará todo lo que sabe a Lope. Fue amigo del padre de Lope.
 - **Felipe V de España:** Personaje real. Conoció al padre de Lope y conoce a Manrique. El padre de Lope fue consejero de todos los reyes españoles, incluyendo a Felipe V, por lo que ayudará a Lope en todo lo que esté en su mano e incluso lo nombrará consejero real, a lo que Lope aceptará. En el juego aparecerán su mujer, Isabel de Farnesio, y sus hijos; Luis I, Fernando VI, Carlos III y Mariana Victoria de Borbón.
 - **Miyamoto Musashi:** Personaje real. Será el aliado de Lope en Japón. Samurái con gran dominio de la espada y con control sobre el agua. Fingió su muerte en 1645 para vivir una vida tranquila. Entrenará a Lope en el arte de la espada y le enseñará la habilidad de impulsarse por el suelo o por el aire (Dash).
 - **Pedro I de Rusia (el Grande):** Aliado de Lope en Rusia. Personaje real. Es el zar de Rusia y es un humano normal. Lope y él se conocerán al salvarle Lope la vida de un ataque de Ivanov. Él conoce a los Theos y le ayudará a derrotar a Ivanov. Morirá por una infección de vejiga antes de que Lope marche hacia Londres.
 - **Catalina I de Rusia:** Esposa de Pedro I durante los incidentes del juego. Ella también será salvada por Lope del ataque de Ivanov. También ayudará a Lope en su aventura por Rusia.

Mecánicas del Juego

El mapa será una ciudad en mundo abierto en dónde el jugador podrá moverse a altas velocidades y escalar edificios (también rápido). Los mapas tendrán un variado número de misiones secundarias y terciarias, al igual que algunos coleccionables. El tamaño de los mapas, en principio, será grande.

Respecto al combate será un Hack'n'slash básico, con ataques rápidos, fuertes y combinaciones de estos, sumándole ataque a distancia en los que habrá que apuntar. También estará implementado los llamados duelos, combates de espada de 1 contra 1, que se usarán sobre todo en combates importantes. Estos duelos tendrán la cámara localizada de forma que el jugador está a la izquierda y el enemigo a la derecha. Constarán de una barra de vida y un límite a izquierda y derecha. La barra de vida irá agotándose a medida que el personaje recibe golpes del contrincante. Gana el personaje que reduzca a cero la barra del contrario o que lleve a su enemigo al límite 3 veces.

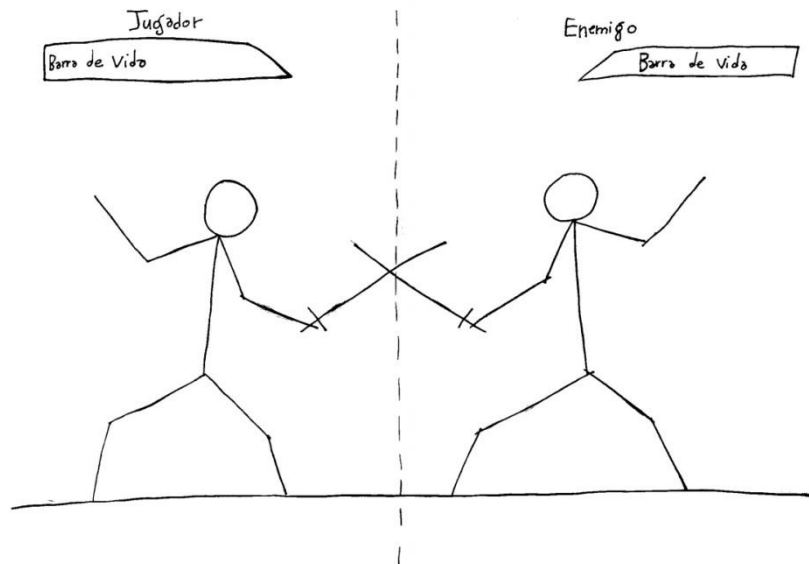


Ilustración 2. Croquis de un Duelo

El personaje tendrá diferentes habilidades, como un Dash, un bloqueo, esquivar, etc.

Respecto a los Jefes, tendrán 2 fases. La primera consistirá en un combate normal, donde el escenario tendrá diferentes ambientes y diferentes mecánicas. La segunda consistirá en un duelo.

Controles

A continuación dispongo una tabla enumerando los botones del mado de PS4, XBOX ONE, Switch y PC; junto con su acción.

Botón	Acción
Joystick Analógico Izquierdo/ WASD	Mover Personaje
X/A/B/Espacio	Saltar (Se puede pulsar una vez más para efectuar un Salto doble)
□/X/Y/Click Izquierdo	Ataque rápido (Cuerpo a Cuerpo)
△/Y/X/Click Derecho	Atque fuerte (Cuerpo a Cuerpo)
○/B/A/Ctrl	Bloqueo (Escudo de hielo cuando se desbloquee)
Bloqueo+Movimiento	Esquivar (Volverse intangible cuando se desbloquee)
L1/LB/L/Q	Apuntar arma a distancia (Se ralentiza el tiempo si se efectúa en el aire)
L1+R1/LB+RB/L+R/Q+Click	Disparar arma a distancia (Dispara bala explosiva al cargar)

izquierdo	y cuando se desbloquee)
Joystick Analógico Derecho/ Ratón	Control de la Cámara (Incluido cuando se apunta)
L2/LT/ZL/E	Apuntar poder de copias (Se ralentiza el tiempo siempre)
R2/RT/ZR/E+Click Izquierdo	Crear copia en lugar indicado
R1/RB/R (Switch)/R (Teclado)	Ataque "definitivo" (Ataque en área el cual irá aumentado su rango y daño a medida que avance el juego, así como su aspecto)
R3/L (Xbox)/Pulsar Joystick Izquierdo/Shift	Activar Modo Velocidad (La velocidad punta de Lope se verá incrementada, y algunos controles serán alterados. Los que no se mencionen significarán que no cambian. Se desactiva pulsando otra vez el mismo botón. El apuntado tanto de arma como de copia siempre ralentizará el tiempo.
Modo velocidad+R1/RB/R/Click Derecho	Impulso hacia adelante o Dash (Tanto en el aire como en tierra)
Mantener pulsado X/A/B/Espacio	Planear (descender lentamente en el aire)
Modo Velocidad + Ataque rápido o fuerte (Cerca de un enemigo desprevenido)	Eliminación rápida (Mata al enemigo de un sólo ataque, pero tiene que estar cerca y desprevenido)
Modo Velocidad+o/B/A/Ctrl	El personaje se vuelve intangible durante unos segundos.

Puntos Clave

Los puntos destacados son su historia, su jugabilidad; sencilla de aprender pero que puede llegar a complicarse al final; y el ambiente, el cuál me gustaría que fuese lo más similar a la historia.

El arco narrativo es interesante, mezcla historia con fantasía y puede promover a la gente el gusto por la historia.

Audio

En el apartado musical, el juego contará con un tema principal que será el mismo con diferentes instrumentos y estilos musicales dependiendo del lugar. La música en los diferentes niveles sería: en Madrid tendrá un ritmo de flamenco (lento cuando se encuentre en estado pasivo en el juego y más rápido en las secciones de batalla), interpretado por una guitarra española como melodía principal y con el apoyo de una fuerte percusión en las secciones de batalla, acompañado de otros instrumentos de fondo; en Tokio encontramos la música efectuada al estilo gagaku, estilo musical tradicional de japon, con ritmo relajado e interpretados por shakuhachis y biwas, pero en las secciones de batallas escucharemos una marcha samurái de combate; en San Petersburgo el tema principal estará interpretado por una balalaica, alegre pero sin llegar a ser rápido, y para las batallas una danza al estilo de kalinka (Compuesta por Iván Petróvich Lariónov); y en el Puerto de Londres encontramos música de viola, suave y relajada, que se volverá rápida y acompañada por violines, violonchelos y gritos pirata. Destacar que por la noche se oirán canciones piratas al estilo "Yoho, Yoho, un gran pirata soy" o "La Botella de Ron".

En los efectos de sonido se utiliza el propio de cada arma. Los poderes de Lope sonarán como una ráfaga de viento, y cuando corra su personaje, el sonido que produce será repetido numerosas veces mientras se difuminan.

Habrá diálogos, y los personajes hablarán de una forma “moderna”, pero usando palabras antiguas, como “vos”, para el caso de los españoles. El resto de los personajes no usarán ninguna de estas palabras. Lope y los antagonistas hablarán de una forma solemne, y sus diálogos serán largos en varias ocasiones., llegando a tocar temas como cuestionar si Lope es el bueno, que si todas las matanzas que lleva a cabo podrían considerarse propias de un defensor.

Nota de prensa

Hunter's Soul, el nuevo juego del año.

Hunter's Soul es un nuevo juego singleplayer sandbox de Acción/Aventura en tercera persona de gran narrativa desarrollado por Antonio Martínez Casado.

El juego nos situará en el año 1720, donde un grupo de seres de capacidades excepcionales llamados Theos viven a la sombra, sin revelarse, explotando a los humanos para conseguir el poder que tanto anhelan y ambicionan. Únete a Lope Guerra, un Theo que se pondrá con el objetivo de acabar con estos malvados Theos y asesinos de sus padres, llevando a cabo una cacería por los lugares más importantes del continente Eurasiático. Recorre Madrid, Tokio, San Petersburgo y Londres; todo para lograr extirpar la tiranía de este mundo.

El juego será presentado en la Gamescom de este año, y el juego está previsto para ser lanzado el 25 de Junio de 2018, para los sistemas PlayStation 4, Xbox ONE, Nintendo Switch y PC.

Flujo y Narrativa

Se inicia el juego y aparece la plaza mayor de Madrid, abarrotada de gente. Un muchacho sujeta una serie de almanaques, mientras los patrocina. La gente se agrupa alrededor del vendedor para comprar un ejemplar y un hombre que vestía sombrero de ala ancha cae en la cuenta de que se lo han robado. Lope aparece en medio de la plaza con el sombrero, una capa larga y riéndose. En ese momento te dan el control, y tienes que salir del tumulto antes de que te descubra. Ves enfrente de ti una salida a un callejón, pero ya es tarde, te han visto. Hay mucha gente y no puedes llegar a la salida, pero ves unas cajas apiladas cerca de un muro. Las subes y llegas a los tejados. Un grupo de guardias es alertado e intentan darte caza, mientras sigues corriendo. Hasta que te acorralan, sacas tu mosquete y peleas, aquí aparece el tutorial de lucha. Una vez que derrotas a unos cuantos, el resto huye. Lope se ríe bajo el embozo de la capa y se da la vuelta en busca de lo que estaba buscando.

Respecto a los mundos, como ya expliqué, son 4 ciudades, mundo abierto con algunos coleccionables y misiones. Algunas misiones principales serán dentro de edificios. Se visitarán las ciudades en el orden: Madrid, Tokio, San Petersburgo, Londres y retorno a Madrid.

Describe el texto en un Tweet

