



Prueba de concepto

- Carlos Gustavo Valladares Corral
- Rodrigo García de Quevedo
- Martin García Jaime
- Gerardo Fabian Sainz Herrera
- Moisés Tadeo Silva González
- Daniel Isaac Segoviano Solis
- Santiago Jimenez Quintero

Temática

- Juego de vista isométrica de supervivencia con mecánicas roguelite. Similar a juegos como "Hades", "The binding of issac" y "Vampire survivors"



Roles del equipo

Carlos game
designer/progra

Dany director de
arte/animación/ui

RodrigoMechanic
designer

Moyete:Soundtrack
designer/sound
designer

Martin: logo /enemy
art

Gerardo y Santi: main
character/background

Historia

- Sinopsis: La historia es sobre unos personajes de un estudio de animación que deben pelear contra los esbirros de un estudio de animación monopólico que los quiere comprar.
- Conflicto Principal: Los personajes están luchando no solo por conservar su estudio, sino también por defender la libertad creativa en la industria de la animación. A medida que luchan contra los esbirros, cada batalla es una metáfora de los desafíos en la industria, como la censura, la falta de originalidad o la presión por ser "comercial".

Público objetivo

- ERSB T (Teen): A partir de los 13 años.
- Para una historia sobre personajes animados que luchan contra un estudio monopolista, el público objetivo será T (Teen), ya que permite explorar el conflicto y la crítica de una manera que aún resulta accesible para adolescentes y jóvenes.

Estilo Grafico

