



Ars moriendi

Catalin Airimitoae

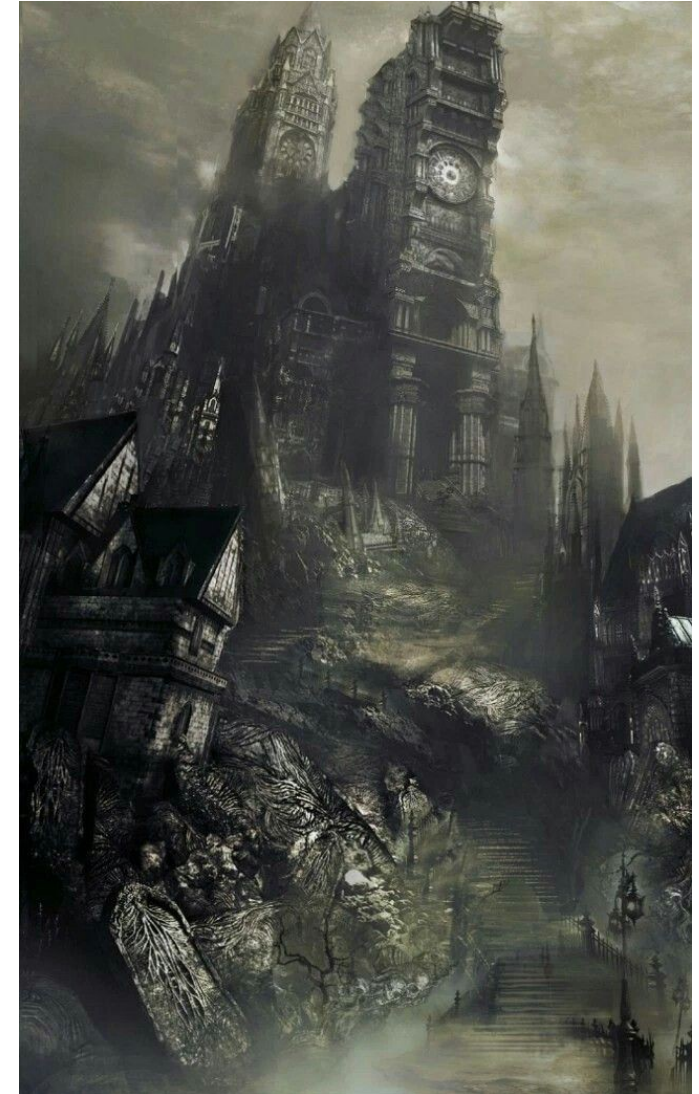


Visión general

- **Concepto.** Una experiencia gótico-psicodelica sobre la muerte y la reencarnación
- **Género.** Sandbox de supervivencia con visión isométrica y arte 32bit.
- **Metáfora.** Sobrevivir a 6 hercúleas pruebas sobre la vida y la muerte en un escenario del siglo XV.
- **Plataforma.** PC.
- **Público.** Mayores de edad.

Análisis competitivo

- **Referentes.** Soma, Atom RPG,
 - S.T.A.L.K.E.R, Bloodborne, Gothic
- **Competencia.** Otros juegos con perspectiva isométrica que quieran contar una historia
- **Características diferenciadoras.**
Inmersión en la historia de todas las mecánicas, incluidas la muerte, resurrección e interfaz. Juego completamente abierto con un complejo árbol de decisiones.



Narrativa

- **Personaje principal** genérico, personalizable.
- **Antagonista.** Diferentes *jefes* que corresponderán a diferentes temáticas de los textos *El arte de morir*
- Después de un día duro de trabajo, te despiertas en el mundo del siglo XV imaginado por un fanático de lo gótico. Tendrás que explorar este nuevo mundo para poder volver al tuyo.
- 6 capítulos con diferente número de niveles cada uno.

Jugabilidad

- **Objetivo.** Escapar
 - **Mecánicas básicas.** Correr o caminar y otras ocultas
 - **Obstáculos.** Desde NPCs hasta enemigos y escenarios. Básicamente cualquier elemento es potencialmente un obstáculo
 - **Recursos.** Vida no cuantificable a ojos del jugador y, en algunos casos, tiempo. Además de ciertos consumibles.
- El juego no permite ganar per se, únicamente sobrevivir, pues no existe ningún otro objetivo.