

The resurrection

Documento de Concepto

<14/06/2025>

<Enzo Dalmasso>

DOCUMENTO DE CONCEPTO

1. Visión General del Juego

1.1. Introducción

Un juego de plataformas en 2D donde controlas a un mago enfrentando hordas de esqueletos en un mundo de fantasía oscura.

1.2. Descripción General

The resurrection es un videojuego de acción y plataformas en 2D que pone al jugador en la piel de un poderoso mago que debe abrirse paso a través de niveles plagados de enemigos esqueléticos. Con hechizos ofensivos, movimientos ágiles y una ambientación tenebrosa, el juego propone un reto dinámico y entretenido con una estética retro pixel art. La beta contará con dos a tres niveles y está pensada para ofrecer una muestra intensa del gameplay.

1.3. Características Principales

- Combate dinámico con hechizos: ataques mágicos de menor tamaño y mayor.
- Doble estilo de ataque mágico: un disparo lento y débil, y otro rápido y más poderoso.
- Tres tipos de enemigos únicos: cada uno con patrones de ataque diferentes (Arco, Espada, Lanza).
- Estética retro pixel art: gráficos inspirados en los clásicos de los 90s.
- Dificultad progresiva: niveles con mecánicas que aumentan el desafío a medida que se avanza.
- Ambientación mística y natural: escenarios de bosque con distintas tonalidades, desde lo sombrío hasta lo luminoso, con un enfoque de fantasía pixel art.

1.4. Juegos de ejemplo

Inspirado en clásicos como Castlevania, Hollow Knight y Dead Cells, The resurrection busca capturar el espíritu desafiante de estos títulos pero con un enfoque más accesible y de corta duración. La mezcla de magia y enemigos esqueléticos está basada en la estética y mecánicas que marcaron los juegos de fantasía oscura.

1.5. Audiencia y Tecnologías Soportadas

The resurrection está dirigido a jugadores mayores de 12 años que disfrutan de juegos de acción en 2D, especialmente aquellos que crecieron con títulos retro o son fanáticos de la estética pixel art. El juego será lanzado como beta en PC.

1.6. Historia

Lucenor, un joven mago proveniente de un pequeño pueblo con tradición mágica, emprende una peligrosa travesía para enfrentarse a hordas de esqueletos que han devastado su hogar. Estos seres oscuros fueron los responsables de la muerte de su padre, un poderoso hechicero. Impulsado por el deseo de cambiar el destino, Lucenor busca un mítico portal de piedra oculto en lo profundo del bosque. Este portal, según las leyendas, le permitiría viajar

al pasado y alterar el curso de la historia. La ambientación del juego es sombría y antigua, con una atmósfera cargada de misterio y oscuridad.

1.7. Arte y Música

El arte será en estilo pixel art utilizando tilemaps de bosques detallados: 'Pixel Art Woods Tileset and Background' y '2D Pixel Art Platformer Biome: American Forest'. Ambos aportan una ambientación natural y mística con una paleta de colores rica y contrastante. La música será ambiental con tintes oscuros, combinando melodías de órgano, sintetizadores suaves y efectos de sonido que refuercen la tensión del entorno.

1.8. Gameplay

El jugador controla al mago usando las teclas A y D para moverse, Espacio para saltar, y la tecla P para realizar el disparo básico. Se puede cargar un ataque especial manteniendo presionado el botón O. La mecánica incluye plataformas, combates con enemigos, pequeños puzzles de entorno, y desplazamiento lateral. La beta incluirá 2 o 3 niveles con dificultad creciente.

1.9. Elementos Importantes del Gameplay

- *Jugador/Mago: con hechizos básicos y ataques cargados.*
- *Skeleton Archer: ataca a distancia con flechas.*
- *Skeleton Sword: combate cercano, persigue al jugador.*
- *Skeleton Lance: ataque de medio alcance con carga frontal.*
- *Ataque cargado: si se mantiene presionado el botón de ataque, lanza un hechizo más poderoso.*
- *Power-ups: esferas de maná y vida ocultas en el escenario.*
- *Plataformas móviles y trampas: que aumentan el reto y la movilidad.*