

# **Por la Horda! (Documento de Concepto)**

## **Introducción**

Videojuego en el cual deberemos llevar a su muerte a nuestro personaje, para poder avanzar al siguiente nivel, y dependiendo de la condición de victoria de la etapa correspondiente, será el lugar y el tiempo en que el protagonista deba morir.

## **Background**

El concepto del juego trata sobre el sacrificio de un individuo para alcanzar un objetivo colectivo. El nombre “Por la Horda!” proviene de la expresión “mi vida por la horda” utilizada por la raza de los orcos en videojuegos de la saga Warcraft, donde se expresa este mensaje anteriormente dicho y que en este videojuego representa que cuando se trabaja en conjunto priorizando los objetivos comunes y no los individuales, se llega a buen puerto.



## **Descripción**

Al transitar los distintos niveles del juego, te enfrentarás a distintos tipos de enemigos, nuevas mecánicas y otras variantes que deberás utilizar para superar las etapas. Por ejemplo, te topas con un nivel en el que cuentas con 3 vidas y debes apretar 2 botones a la vez para abrir la puerta que permite avanzar al siguiente. Por lo que deberás aprovechar tus primeras 2 vidas para morir sobre estos pulsadores y así mantenerlos oprimidos, de modo que con tu tercer personaje vivo puedas tener la puerta abierta para finalizarlo.

## **Características Especiales**

Su principal característica que lo diferencia de muchos otros juegos, es que, al contrario de lo normal en donde el personaje principal debe sobrevivir a través de los niveles, en este caso, es crucial para la finalización de cada uno de los niveles, que el protagonista muera, en el lugar y tiempo necesario para lograr la ventaja que permita avanzar a la siguiente etapa.

## **Genero**

Se puede encontrar este juego incluido en varios géneros de la industria, tales como Agilidad Mental/Puzzles, casuales y Estrategia.

## **Plataforma**

Está pensado principalmente para dispositivos móviles (Android), para un público joven de entre 10 y 30 años, para aquellos que buscan juegos casuales para jugar durante un período corto de tiempo y seguir con sus actividades.

## Estilo de arte gráfico

Se buscarán trabajar con gráficos simples, de bajo contenido de realismo, con colores vivos y un nivel alto de iluminación, que permitan generar un ambiente cálido y de alegría en el usuario. Un ejemplo de este estilo de arte se puede ver en juegos de la saga Clash Royale o Clash of Clans.

