

High Concept

Duck Souls

1. DESCRIPCIÓN GENERAL

Idea general del juego: ¿Te gustan los desafíos? ¿Qué sentís respecto de las incoherencias? En este plataformero 2D sos el tierno pato Anatis navegando el peligroso y maléfico bosque de Fordnonia, dónde cualquier paso en falso significaría una dolorosa y sangrienta muerte, con el objetivo de devolver a Anatis a su hogar y demostrar que está preparado para liderar a su bandada frente a los desafíos del mundo ¡Animate a probar tu suerte!

Género: Plataformas

Plataforma: PC

Mood: desafío, cómico, tierno, sorpresivo, violento.

2. PÚBLICO OBJETIVO

Un juego para adolescentes mayores de 13 años que gusten de los desafíos, que no teman perder y que disfruten de redescubrir el juego una y otra vez. Jóvenes que disfruten de las disonancias visuales y el gore.

3. ARGUMENTOS DE VENTA

- ¡Los desafíos no te van a permitir dejar de jugar!
- Atractiva combinación disonante de ternura y gore.
- Hecho para los amantes de los juegos de plataformas dinámicos como Super Meat Boy y Give Up.

4. RETORNO DE LA INVERSIÓN

Va a haber una versión de prueba gratuita o Demo que permitirá jugar los primeros niveles para probarlo y el juego completo va a tener un precio de 5 USD.

5. GAMEPLAY (JUGABILIDAD)

5.1. Objetivo del juego:

El objetivo es lograr que el pequeño pato Anatis pueda volver a su hogar luego de haberse alejado de su bandada para probar que es un pato alfa, intentando agarrar las estrellas del camino.

5.2. Condición de derrota:

Si el jugador colisiona con alguno de los obstáculos de contacto o se cae al vacío el nivel se reinicia.

5.3. Mecánicas:

Avatar: controlamos a un patito con capacidad de salto y movimientos horizontales.

Controles: el control del Anatis será mediante el teclado. Las flechas o WASD para moverse y el espacio para saltar.

Obstáculos: se planean diversos obstáculos como superficies puntiagudas, trampas, precipicios y enemigos patrullando.

Detalles del gameplay: estará enfocado en la dificultad. Se planea que los niveles no sean sencillos de superar en el primer intento, de manera que se deba identificar los distintos obstáculos del nivel para lograr superarlo. Lo más difícil, va a ser llegar a poder completar al 100% el nivel.

5.4. Estructura:

El juego está dividido en 3 mundos, cada uno con 5 niveles. Cada mundo se diferenciaría estéticamente del otro. Para poder desbloquear el siguiente mundo, se deben conseguir 11 estrellas del actual. La demo tendrá solo los primeros 3 niveles.

6. ASPECTO VISUAL

El juego tiene una estética visual animada casi adorable con animalitos y cosas tiernas, la cual contrasta con las mecánicas hardcore del juego y cumple la función de ser frustrante. Tendría colores chillones y fuertes y una idea artística similar a Happy Tree Friends, medio minimalista y simple, en ciertos que momentos podría cruzar al gore.



Happy Tree Friends Episodio 1:

<https://youtu.be/xcvM7Rg6j4?si=qLYXO4XZgB248er>

7. ASPECTO SONORO

El juego contaría con efectos de sonido para la muerte del jugador, al agarrar estrellas o al pasar de nivel. La intención de la música y los efectos de sonido será de provocar al jugador más frustración con algún tipo de música alegre, sencilla, pegadiza y repetitiva y que acompañen la estética caricaturesca del aspecto visual.

Ejemplo de música:

<https://youtu.be/9PhtxqKLvVc?si=93eyZgXWcm76dLrd>

https://youtu.be/8XY62pR48K0?si=Z83JdbiiK2ca_hFQ