

# *HIGH CONCEPT*

## “Zombie Zurvivors”

### 1. Descripción general

Un desolado mundo post-apocalíptico plagado por hordas de zombies mutantes: adéntrate en este hostil escenario en **Zombie Zurvivors**, un juego **2D, con vista top-down, roguelike y de supervivencia** en el que la civilización humana sucumbe ante un misterioso gas tóxico llamado “Kazam” liberado luego de un experimento fallido.

Toma control de Ardyl, un soldado genéticamente modificado y parcialmente afectado por el gas que debe encontrar una cura antes de ser consumido por el “Kazam”. Obtén mejoras y recompensas en cada nivel, explora una profunda narrativa basada en ciencia ficción que da más a conocer sobre los orígenes de la plaga, y combate contra grotescos enemigos que te asediarán implacablemente.

**Los zombies no son una amenaza para vos, vos sos una amenaza para los zombies.**

**Género:** Supervivencia, estrategia, acción, roguelike y bullet hell.

**Plataforma:** PC.

**Mood:** Intenso, frenético, tenso y caótico.

### 2. Público objetivo

El juego está dirigido a aquellos que **disfrutan los juegos de acción con estética retro y de estilo roguelike y bullet hell**. Apunta a quienes buscan una intensa experiencia de combate y un sistema de recompensas y progresión adictivo.

### 3. Argumentos de venta

- **Fusión de acción y estrategia:** enfréntate a tus enemigos mutantes en este juego de ritmo rápido y partidas dinámicas. Toma decisiones tácticamente inteligentes según los personajes y sus habilidades.
- **Sistema de progresión atrapante:** los personajes, acompañantes y habilidades desbloqueados a través del atractivo sistema de recompensas del juego mantendrán el interés de los jugadores y los incentivarán a seguir explorando.
- **Narrativa integrada:** vence a tus enemigos y supera cada nivel para conocer más sobre Ardyl y su mundo.
- **Estilo visual retro:** la estética pixel art recuerda a los juegos de la década de 1980 para apelar a la nostalgia de los jugadores. Un beneficio a destacar de este estilo es que optimiza el rendimiento multiplataforma del juego.
- **Ambientación post-apocalíptica:** los niveles incorporan elementos modernos al entorno para sugerir un pasado “normal” al mundo en ruinas en el que se encuentra nuestro protagonista. Explora las consecuencias de la zombificación de la población a través de distintos entornos y se testigo de cómo el “Kazam” afectó a Nueva Zelanda.

## 4. Retorno de la inversión

Zombie Zurvivor se lanzará en **Steam** como un juego de pago único para **PC** con un precio de venta de \$5 USD, valor similar al de otros juegos indie del género. El retorno de la inversión incrementará a través de los siguientes medios:

- **Expansiones (DLCs pagos):** los jugadores podrán adquirir contenido descargable adicional que expanda su experiencia de juego. Serán lanzados de forma espaciada y periódica para extender la longevidad y relevancia del juego.
- **Recompensas estéticas:** se contempla vender recompensas estéticas tales como skins para obtener ingresos sostenidos.

## 5. Gameplay

### 5.1. Objetivo del juego

**El propósito de nuestro personaje es encontrar la cura para el virus.** Para lograr esto, tendrá que eliminar a los zombies mutantes que lo atacan. Podrá dispararles con balas que los dañan y obligan a retroceder, utilizar habilidades o defenderse de ellos.

En caso de cumplir con los objetivos de cada nivel **dentro del tiempo establecido**, el jugador podrá utilizar el antídoto para garantizar la supervivencia de Ardyl y restaurar el orden de la civilización.

### 5.2. Condición de derrota

El jugador pierde si no cumple con el objetivo establecido antes de que se acabe el tiempo o cuando su barra de vida se agota al ser dañado por los enemigos.

### 5.3. Mecánicas

- **Avatar:** el jugador controlará a Ardyl, un super soldado neozelandés el cual fue parte de un experimento que llevó a cabo el gobierno de su país y ahora se encuentra parcialmente afectado. Su diseño es de estética militar, basado en los héroes de acción de la década de 1980. Debido a los efectos del “Kazam” tiene acceso a increíbles poderes mutantes pero tiene que estar constantemente buscando formas de evitar ser consumido totalmente por el gas.
- **Controles:**
  - Teclas WASD: controlar el movimiento del personaje.
  - Teclas numéricas (1-5): activar habilidades especiales.
  - Click derecho: activar el escudo.
- **Obstáculos:** Variedad de zombies mutantes y jefes con diferentes patrones de ataque y mecánicas con los que probar tus habilidades. También te encontrarás con obstáculos que forman parte del entorno los cuales deberás sortear para que no te alcancen los enemigos.
- **Habilidades/poderes:** existe un sistema de debilidades entre los tipos de enemigos y las habilidades del jugador, lo cual añade un factor estratégico al combate. Estos poderes tendrán distintos efectos y tipos de daño (fuego, frío, veneno, etc) y su efectividad será variable según la clase de enemigo

- **Escudo:** el jugador podrá bloquear los ataques de los zombies mutantes con un escudo. Este será consumido en lugar de la vida del protagonista a medida que el jugador reciba daño de los enemigos, y podrá rellenarse gracias a los objetos que obtenga al eliminarlos.

## 5.4. Estructura

El juego estará dividido en niveles con objetivos únicos, cuya dificultad aumentará progresiva y paulatinamente. Al completarlos, el jugador podrá desbloquear nuevos personajes y armas.

En cada nivel, el jugador deberá enfrentarse a las hordas de zombies que lo atacan incesantemente y esquivar distintos obstáculos que obstruyen su camino.

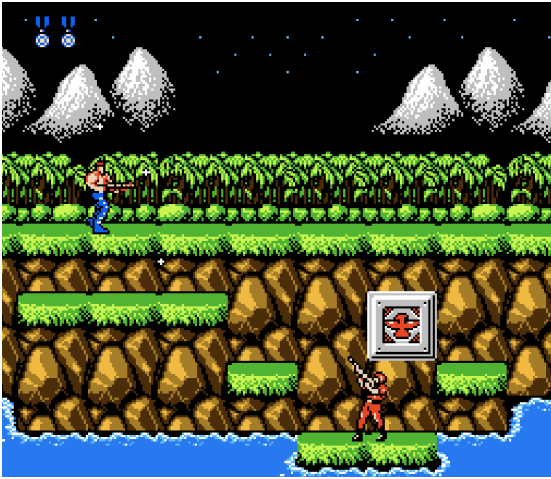
Los obstáculos físicos agregan una capa de dificultad a la navegación del mundo, ya que no será fácil simplemente escapar de los mutantes. Estos elementos serán acordes al ambiente del nivel: equipo técnico en el laboratorio, ruinas en la ciudad, troncos o agua en el bosque.

- **Nivel 1:** es un nivel que introduce al jugador al universo del juego y lo orienta en cuanto a sus movimientos, habilidades básicas y enemigos. Transcurre en un laboratorio y el objetivo principal es llegar a la salida del mismo.
- **Nivel 2:** una vez que el jugador cuenta con más experiencia, se le presentan desafíos más complejos a través de este nivel. Transcurre en los restos de lo que alguna vez fue una ciudad y el objetivo principal es encontrar el escudo que permitirá al protagonista defenderse de los ataques durante el remanente del juego.
- **Nivel 3:** es un nivel de dificultad e intensidad notablemente mayores. Transcurre en un bosque en las afueras de la ciudad y el objetivo principal es eliminar a todo mutante que se interponga en el camino del protagonista, apuntando a llegar a cierta cantidad antes que se acabe el tiempo. Para esto, el jugador podrá utilizar todos las habilidades, poderes y mecánicas ya introducidos en este punto.

## 6. Aspecto visual

- Presenta una **vista 2D de estilo top-down**, de forma que el jugador pueda tener una perspectiva completa de la cantidad de enemigos.
- Utiliza un estilo pixel art inspirado en los juegos de finales de la década de 1980 (Castlevania, Contra y Metroid) con un giro moderno.
- Niveles con una estética post-apocalíptica que reflejan una atmósfera desoladora y un mundo que ya no pertenece a los humanos.
- Colores vibrantes que contrastan con el oscuro ambiente general, evocando la sensación transmitida por las películas de acción clásicas.
- Se incluirá una variedad de enemigos bizarros, resaltando su carácter de mutantes. Sus cuerpos parecen estar en descomposición y transmiten podredumbre, poseen múltiples protuberancias y deformaciones, etc.

**Concepto visual:**



## 7. Aspecto sonoro

La banda sonora del juego estará compuesta por música en 16-bit, inspirada en los juegos y películas de acción retro.

La idea es generar adrenalina pero a la vez hacernos sentir los héroes de la historia. También se buscará generar tensión, ansiedad y urgencia acelerando la música a medida que se nos vaya acabando el tiempo.

**Ejemplos de música que reflejan dicha estética:**

- [Link 1 \(Castlevania\).](#)
- [Link 2 \(Castlevania\).](#)
- [Link 3 \(Street Fighter II\).](#)
- [Link 4 \(Street Fighter II\).](#)

También se utilizarán **efectos de sonido acordes al ambiente** para contribuir a la inmersión del jugador:

- Sonidos desagradables y característicos para los zombies cuando estos están cerca.
- Pistas estruendosas según el arma utilizada. Por ejemplo, sonidos de disparos cuando corresponda.
- Pistas que reflejan el efecto de la habilidad activada por el jugador. Por ejemplo, sonidos que evoquen fuego o congelamiento según corresponda.