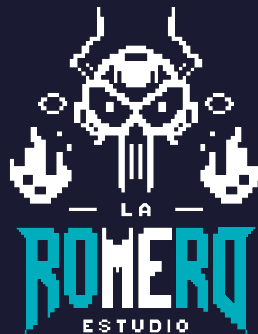


DiscoHorde.mp3

HIGH CONCEPT DOCUMENT

Jeremias Cavallero





Índice general

| | |
|-----------------------------------|----------|
| DiscoHorde.mp3 | 1 |
| HIGH CONCEPT DOCUMENT | 1 |
| DESCRIPCIÓN GENERAL | 1 |
| PÚBLICO OBJETIVO | 2 |
| ARGUMENTOS DE VENTA | 2 |
| RETORNO DE LA INVERSIÓN | 2 |
| GAMEPLAY (JUGABILIDAD) | 3 |
| Objetivo del juego: | 3 |
| Condición de derrota: | 3 |
| Mecánicas: | 3 |
| ASPECTO VISUAL | 3 |
| Enter the Gungeon | 4 |
| Hotline Miami | 4 |
| ASPECTO SONORO | 5 |



DiscoHorde.mp3

HIGH CONCEPT DOCUMENT

- **Autor:** Jeremias Cavallero
- **Fecha:** 2024-07-17

DESCRIPCIÓN GENERAL

El juego es un shooter cenital en el que el jugador controla a un personaje que debe sobrevivir a una horda de zombies. El objetivo es sobrevivir el mayor tiempo posible, mientras se recogen recursos y se mejoran las armas. El juego es frenético y desafiante, con una estética retro pixel art. A diferencia de cualquier otro shooter, el tiempo que el jugador deberá permanecer en el juego es limitado por la canción que él elija para jugar. El desafío es encontrar la canción que mejor se adecúe a sus posibilidades para obtener la mayor cantidad de puntos, ya que el sonido de la canción determina el comportamiento visual y la aparición de enemigos.

- Género: **Top down shooter**
- Plataforma: **PC, consolas**
- Mood: **frenético, aterrador y competitivo**

PÚBLICO OBJETIVO

El juego está orientado a adolescentes - adultos, influencers y streamers que buscan un juego desafiante y diferente. El juego es ideal para jugar en sesiones cortas, ya que la duración de la partida está determinada por la canción que el jugador elija. El juego es ideal para jugar en solitario o en grupo, ya que el jugador puede competir con sus amigos para ver quién obtiene la mayor cantidad de puntos con la misma canción. Debería funcionar como un arcade compartido. Sirve como medio para compartir tiempo, pero también música.

ARGUMENTOS DE VENTA

Este es un juego donde formás parte de la construcción del nivel.

■ Hacerlo tuyo

- La duración de la partida está determinada por la canción que el jugador elija.
- La música determina el comportamiento visual y la aparición de enemigos.

■ King of the hill

- Compartí tu puntuación con tus amigos y competí para ver quién obtiene la mayor cantidad de puntos con la misma canción.
- Compartí tus partidas en redes sociales y desafía a tus seguidores a superarte.

■ Encontrá tu ritmo

- Determina cuál es el recorrido que te permite progresar en el juego.
- Encontrá la canción que mejor se adecue a tus posibilidades para obtener la mayor cantidad de puntos según tus condiciones.

RETORNO DE LA INVERSIÓN

Este es un proyecto que no busca obtener ganancias monetarias, sino que busca explorar y exponer sobre la importancia de la música en los videojuegos. El juego es gratuito y no posee microtransacciones. El juego es una experiencia única y diferente, que busca generar un impacto en la comunidad de jugadores.

GAMEPLAY (JUGABILIDAD)

Objetivo del juego:

El objetivo del juego es sobrevivir el mayor tiempo posible, mientras se recogen recursos y se mejoran las armas. El jugador deberá encontrar la canción que mejor se adecue a sus posibilidades para obtener la mayor cantidad de puntos para luego poder comprar mejoras y así enfrentar nuevas canciones. De esta manera poder acumular puntos y exponerse en el ranking de los mejores jugadores (incluso con sus propios amigos).

Condición de derrota:

Cada vez que los zombies te tocan una vez, perdés y tenes que volver a jugar (perdiendo el progreso hasta el momento).

Mecánicas:

- El juego es un dual stick shooter cenital con lo cual el uso de joystick o mouse y teclado se vuelve obligatorio para una buena experiencia. Se podría incluso trasladar a un juego mobile, pero la experiencia no sería exactamente la misma.
- La visual del juego es oscura ya que el entorno depende de la música y de elementos que podamos usar para iluminar (balas o bengalas).
- Idealmente el juego transcurre en una discoteca donde suena una canción que atrae a los zombies siguiendo el ritmo de la canción.
- Deberían obtenerse powerups a lo largo de la canción a fin de poder subsistir.
- El juego simplemente termina cuando la canción termina o morimos, la rejugabilidad proviene de la metaprogresión que se puede hacer con los puntos obtenidos.

ASPECTO VISUAL

Visualmente el juego debería sentirse parecido al juego "Enter the Gungeon" y "Hotline Miami". La estética retro pixel art es ideal para este tipo de juego, ya que le da un toque retro y a la vez moderno. La paleta de colores es oscura y fría, con elementos lumínicos. La iluminación es un elemento clave en el juego, ya que el entorno depende de la música y de elementos que podamos usar para iluminar ambientado en una discoteca.

Enter the Gungeon



Hotline Miami



ASPECTO SONORO

Lo interesante de este juego es que la música es un elemento clave en el juego. A diferencia de otros juegos, la música deberá ser proporcionada por el jugador y esta determinará el largo de la partida, la visualización y complejidad de la partida. El juego tendrá al menos 3 opciones iniciales para que el jugador pueda tener una experiencia inicial, pero luego quedará a su disposición.

