

High Concept: Cemetery Gates

1. DESCRIPCIÓN GENERAL

Cemetery Gates es un juego de plataformas 2D de acción, donde los jugadores se enfrentan a hordas de criaturas de ultratumba, como vampiros y zombies, en un ambiente oscuro y tétrico. El juego combina intensos combates con la exploración de lúgubres cementerios, mientras los jugadores intentan descubrir y destruir la fuente de una maldición que está levantando a los muertos de sus tumbas.

- **Género** : Plataformas / Acción / Combate
- **Plataforma** : PC
- **Estado de ánimo** : Aterrador, oscuro, frenético.

2. OBJETIVO PÚBLICO

Este juego está dirigido a jugadores que disfruten de títulos de acción con una temática de terror, así como a fanáticos de los juegos de plataformas. Ideal para adolescentes y adultos jóvenes (de 15 a 60 años) que buscan una experiencia emocionante y un desafío constante en un entorno espeluznante.

- **Justificación de la franja etaria** :
 - La franja inferior de 15 años se explica por el tono oscuro y los aspectos visuales y temáticos que no son aptos para menores de esa edad.
 - El límite superior de 60 años se justifica porque, en general, este tipo de juegos tiende a resonar más con un público joven o adulto que busca experiencias rápidas y desafiantes, aunque esto no excluye a jugadores mayores. Además, es una franja de edad que está altamente representada en el mercado de videojuegos de acción y plataformas.

3. ARGUMENTOS DE VENTA

- **Ambientación Oscura** : Un ambiente tétrico lleno de cementerios, criptas y catacumbas, acompañado de una atmósfera siniestra.
- **Enemigos Sobrenaturales** : Enfrentate a vampiros sedientos de sangre, zombies y otras criaturas de la noche.
- **Jefes Épicos** : Lucha contra poderosos jefes que personifican el terror, como el Señor de los Vampiros o la Reina de los Zombis.
- **Niveles aleatorios y dificultad incremental** : A medida que el jugador avanza, los niveles se generan de manera aleatoria, y la dificultad aumenta progresivamente, garantizando una experiencia dinámica y desafiante en cada partida.

4. RETORNO DE LA INVERSIÓN

El modelo de negocio más apropiado para **Cemetery Gates** será el **Premium** , donde el juego se ofrecerá por un precio único. Esto está alineado con otros títulos indie de plataformas y acción que buscan un público específico. Se planteará un precio inicial

competitivo (alrededor de 10-15 USD) para atraer a jugadores amantes de los juegos de terror y acción 2D.

Aunque no es el enfoque principal del proyecto, el juego también servirá para el desarrollo de habilidades en diseño de videojuegos, programación y arte, contribuyendo a la construcción de portafolios para futuros proyectos.

5. JUGABILIDAD

Objetivo del juego :

El jugador debe explorar diversos cementerios y catacumbas para encontrar y destruir el artefacto o entidad que está reviviendo a los muertos. En cada nivel, el jugador se acerca más al enfrentamiento final con el maestro de los vampiros o la fuente del mal.

Condición de derrota :

El jugador pierde si su personaje queda sin salud. Esto obligará a reiniciar el nivel actual.

Mecánicas :

- **Avatar** : El jugador controla a un cazador de vampiros oa un guardián de cementerios que utiliza armas cuerpo a cuerpo ya distancia.
- **Controles** : Movimiento con las teclas de flechas o WASD; Ataques con las teclas Z y X; salto con la tecla Espacio; y habilidades especiales con la tecla C.
- **Obstáculos** : Criaturas sobrenaturales, trampas y acertijos que bloquean el camino hacia el objetivo.

Estructura de niveles :

El juego presenta niveles que se generan aleatoriamente, lo que garantiza una rejugabilidad alta. Cada nivel tiene una mezcla de plataformas, enemigos y rompecabezas, todos ajustados a la dificultad incremental que aumenta a medida que el jugador progresa.

6. ASPECTO VISUAL

El juego tendrá un estilo de **pixel art 2D** , con una paleta de colores oscuros y apagados que reflejan la atmósfera sombría de los cementerios y criptas. Los personajes y enemigos estarán diseñados para evocar un sentimiento de terror y peligro, con detalles sombríos y movimientos fluidos.

- **Recursos necesarios :**

- Un equipo de artistas 2D para crear sprites y animaciones de los personajes y enemigos.
- Herramientas de diseño como Photoshop o Aseprite para crear los activos visuales.

- **Referencias gráficas:**

Se podrían tomar como inspiración elementos visuales de juegos como **Castlevania** o **Hollow Knight** , centrándose en los aspectos de terror gótico y ambientes oscuros, pero evitando copiar directamente elementos característicos de estos juegos.

7. ASPECTO SONORO

La banda sonora será ambiental, con tonos oscuros y lúgubres para acompañar el ambiente tétrico del juego. La música será clave para mantener la atmósfera de terror y suspenso en todo momento.

- **Efectos de sonido:** Los gruñidos de los zombies, los sonidos de las armas y los ecos de las criptas contribuirán a la inmersión del jugador en este mundo siniestro.

Referencias sonoras:

Se podrían utilizar como inspiración sonora juegos como **Dark Souls** o películas de terror, para capturar ese ambiente de horror y tensión constante.

8. COMPETENCIA

El juego competirá con títulos como Hades o Dead Cells, ambos con temáticas de plataformas 2D, exploración y combate. Cemetery Gates buscará diferenciarse por su enfoque en el horror gótico y su jugabilidad con niveles aleatorios y dificultad incremental.