

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 :
 - o 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.
 - o 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 o a 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 :
 - o Un equipo de artistas 2D para crear sprites y animaciones de los personajes y enemigos.
 - o 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.

Cemetery Gates presenta un estilo de pixel art 2D con gráficos sombríos y detalles tenebrosos. Los colores oscuros y la paleta apagada se alinean con la atmósfera lúgubre del juego, inspirada en el horror gótico. Los personajes y enemigos tienen un diseño sombrío, buscando evocar el peligro y la tensión constante(*Cemetery Gates* (2)). Las referencias visuales proporcionadas muestran los menús de juego, enemigos y configuraciones de nivel que ilustran este enfoque. Las referencias visuales adjuntas están disponibles en un archivo comprimido (Imágenes _Files.zip).

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:

La ambientación sonora es fundamental en *Cemetery Gates*. La música ambiental utiliza tonos lúgubres y oscuros para complementar la atmósfera tétrica, inspirada en juegos como *Dark Souls* y bandas sonoras de películas de terror(*Cemetery Gates* (2)). Los efectos sonoros incluyen gruñidos de zombies, ecos de criptas y sonidos de armas, diseñados para aumentar la inmersión del jugador. Las referencias sonoras adjuntas están disponibles en un archivo comprimido (Sonidos_files.zip).

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.