

High Concept

Nombre del juego: *Dimensional Traveler: Lost Realms*

1. **DESCRIPCIÓN GENERAL** *Dimensional Traveler: Lost Realms* es un juego de acción y supervivencia en 2D con vista cenital, en el que controlas a un explorador interdimensional que, tras un accidente, queda atrapado en una dimensión apocalíptica. Sin su arma de portales, debe luchar por sobrevivir en un mundo lleno de criaturas hostiles mientras busca las piezas para reparar su dispositivo y escapar. Los jugadores recorrerán vastos paisajes devastados, recolectando recursos y enfrentando hordas de enemigos. El juego ofrece una experiencia intensa y frenética, donde la desesperación y la lucha constante por la supervivencia se mezclan con la esperanza de escapar.
 - **Género:** Acción, Supervivencia, (Roguelike).
 - **Plataforma:** PC, Mobile.
 - **Mood:** Frenético, Adrenalínico, Divertido.
2. **PÚBLICO OBJETIVO:** está dirigido a jugadores de entre 16 y 35 años que disfrutan de juegos de acción intensa y supervivencia en entornos hostiles. Ideal para aquellos con poco tiempo para jugar, que buscan experiencias rápidas pero emocionantes.
3. **ARGUMENTOS DE VENTA**
 - **Mundo Apocalíptico Único:** Un vasto mundo devastado, con paisajes y criaturas únicas en cada área.
 - **Supervivencia Extrema:** Recursos limitados, decisiones difíciles, y enemigos desafiantes
 - **Exploración y Recolección:** Descubre nuevas armas, encuentra recursos vitales, y desbloquea nuevos lugares
 - **Mecánicas Roguelike:** Cada partida es diferente, con mapas y enemigos generados mediante avances en el juego
4. **RETORNO DE LA INVERSIÓN** El modelo de negocio será *Premium*, con un precio competitivo en comparación con otros juegos de acción y supervivencia independientes, alrededor de \$15-20 USD. Podría incluir DLCs o expansiones con nuevas dimensiones, enemigos, y desafíos. También se considerará el lanzamiento en consolas, aumentando la base de jugadores y las posibles ventas.
5. **GAMEPLAY (JUGABILIDAD)**
 - **5.1. Objetivo del juego:** El jugador debe encontrar las piezas para reparar su arma de portales y escapar de la dimensión apocalíptica. Cada área del juego tiene una pieza clave que el jugador debe recolectar mientras sobrevive a las hordas enemigas, cada nivel cuenta con 10 rondas de 1 minuto donde él tiene que sobrevivir, mediante va pasando de rondas, va adquiriendo más armas/poder/vida y sus enemigos suben la dificultad. En la ronda 10 se enfrenta a un Boss, que al derrotarlo, le da una pieza faltante en su arma de portales.

- **5.2. Condición de derrota:** El jugador pierde si su salud llega a cero. Morir implica perder progresos y comenzar nuevamente desde el inicio. Lo único que no pierde son las piezas que recolecto niveles anteriores. Ej: Estas en el nivel 2 y los enemigos te derrotan, la pieza que te dio el Boss del nivel 1, la seguís teniendo.
- **5.3. Mecánicas:**
 - **Avatar:** Un explorador interdimensional atrapado en una dimensión hostil.
 - **Controles:** Movimiento con teclado WASD, dispara por proximidad del enemigo, tiene una habilidad especial
 - **Obstáculos:** Enemigos cada vez más poderosos.
- **5.4. Estructura:** El juego se divide en 5 niveles de 10 rondas cada uno con un Boss en la ronda nro 10 de cada nivel. Cada nivel tiene diferentes biomas y se agregan enemigos.
- 6. **ASPECTO VISUAL** El juego presentará un estilo 2D pixel, con un enfoque en colores oscuros y efectos visuales que transmitan la decadencia del mundo apocalíptico. Las criaturas tendrán un diseño grotesco y mutado, mientras que los entornos estarán llenos de ruinas y elementos visuales que refuercen la sensación de desesperanza.

Referencias gráficas:

- *Hyper Light Drifter* (para el estilo visual y la paleta de colores)
- *Dead Cells* (para el diseño de personajes y enemigos)



Personaje principal – Enemigo – Decoración ambiental

- 7. **ASPECTO SONORO** La música será chiptune con melodías pegajosas y ritmos acelerados, utilizando sonidos de sintetizador. El tema tendrá un tono nostálgico y enérgico, mostrando la sensación de aventura y acción rápida.



8bit-music-for-gam
e-68698.mp3

música de fondo