

Lukeiner

High Concept

Dragon Rage

1. DESCRIPCIÓN GENERAL

Encarnás el lugar de una madre dragona, a la cual sus huevos han sido robados por una civilización avanzada humana, los cuales deberás rescatar con tu arsenal de habilidades y las que aprendas en el trayecto. ¿Podrás hacerlo antes de que eclosionen?

Género: De disparos, niveles.

Plataforma: PC

Mood: Épico, emotivo, frenético.

2. PÚBLICO OBJETIVO

El juego está pensado para todas las edades al no tener violencia explícita, con una historia entrañable apta para todo público y mecánicas sencillas pero divertidas.

3. ARGUMENTOS DE VENTA

- Mejoras en base a habilidades que te proveen tus hijos.
- Historia entrañable con giros de trama.
- Arte propio.

RETORNO DE LA INVERSIÓN

Proyecto de portfolio orientado a demostrar capacidades de diseño y desarrollo en Unity.

4. GAMEPLAY (JUGABILIDAD)

4.1. Objetivo del juego:

El objetivo del juego se basa en rescatar a tus hijos secuestrados cuando aún eran huevos.

4.2. Condición de derrota:

Se pierde cuando tu contador de vidas llega a cero y se debe reiniciar desde el principio.

4.3. Mecánicas:

Avatar: La mamá dragona que puede desplazarse por el escenario y disparar.

Controles: El jugador puede mover al avatar utilizando tanto las flechas como las teclas WASD.

Obstáculos: Las oleadas de humanos harán todo para evitar el avance del jugador.

Elemento adicional: Cada hijo rescatado le dará habilidades nuevas para que el trayecto sea más frenético y divertido.

4.4. Estructura:

La estructura es de cuatro niveles:

- Primer nivel: Rescatas a tu hijo huevo que eclosiona frente tuyo y ganás un acompañante que oscila alrededor del avatar disparando pasivamente a los enemigos.
- Segundo nivel: Te enfrentás a tu hijo, que ya eclosionó mientras estaba con los humanos, los cuales le convencieron de seguir sus órdenes y lo modificaron con tecnología. Al ganar su pelea te enseña a cargar un cilindro de fuego en dirección elegida para provocar más daño.
- Tercer nivel: Encontrás a tu hija que le recrimina el haberlos descuidado, es un combate más ágil y a ganarle te enseña a esquivar ataques con un cooldown.
- Cuarto Nivel: La hora de atacar al jefe de la civilización que posee un arsenal de ataques mecánicos con el apoyo de todos tus hijos.

5. ASPECTO VISUAL

El juego será diseñado con Pixel Art, con diferenciación de estilos para la madre y sus hijos con estilos más épicos y medievales, mezclando luces, texturas de reliquias y elementos fantásticos. Contrastando con la civilización donde sus estilos serán mas avanzados, tecnológicos, gamas de grises y brillos.



Imagen 1: Dragona. Imagen 2: Primer huevo rescatado

6. ASPECTO SONORO

La música del juego combina piezas orquestales épicas con momentos emotivos y delicados, acompañando el viaje de la dragona desde la desesperación hasta el reencuentro. Los niveles de acción contarán con temas de percusión intensa y cuerdas dinámicas, mientras que los momentos narrativos —como el enfrentamiento con los hijos— se acompañarán de melodías más íntimas. Los efectos de sonido reforzarán las mecánicas: cada habilidad nueva tendrá su propio sonido distintivo para que el jugador la identifique con claridad. Todas las piezas serán de uso libre y libres de derechos de autor.