

High Concept

[Gambler´s Side]

1. DESCRIPCIÓN GENERAL

Adéntrate en el lugar del Crupier de un reconocido Casino, el cual día a día su culpa por ver a las personas perder absolutamente todo en su vida lo consume y deberá combatir los demonios que lo acechan cuando lo transportan al universo de los juegos que él dirige. Una emocionante experiencia de peleas 2D con estéticas sombrías e interesantes que te hará sentir todo tipo de emociones.

Género: Acción, aventura, narrativo, peleas, 2D cenital.

Plataforma: PC

Mood: Introspectivo, empatía, emocionante, redención.

2. PÚBLICO OBJETIVO

El juego está dirigido para mayores de 13 años, tanto para entretenerse con una historia interesante así para mostrar los riesgos de la Ludopatía, con lo que se jugaría de manera casual y para campañas de combate de adicción a juegos de azar.

3. ARGUMENTOS DE VENTA

- Universo ambientado en un casino y cada nivel estará tematizado en los distintos juegos (BlackJack, Ruleta, Tragamonedas).

- Jugador empaticable, trabajador insaciable, pero con un sentido de la responsabilidad que lo coloca en una posición emocional que deberá luchar por salirse.
- Historias trágicas que se contarán de las personas que más tocaron el alma de nuestro personaje, y serán a quienes debamos enfrentarnos como Jefes.

4. RETORNO DE LA INVERSIÓN

El juego tendrá un único pago para vivir la experiencia completa, sin necesidad de micro transacciones internas ni expansiones estéticas, más si la posibilidad de DLC de expansión de historia en un futuro.

Una forma de recaudación sería conversar con organismos públicos y hacer campañas con el juego concientizando a jóvenes y adultos acerca de la Ludopatía y las consecuencias que esta conlleva, cobrando por la misma o en modo de publicidad.

5. GAMEPLAY (JUGABILIDAD)

5.1. Objetivo del juego:

Estará ambientado en el mundo del casino, en el que nuestro personaje es transportado a una dimensión donde cada juego, como blackjack; ruleta; poquer; es un nivel a vencer con sus desafíos particulares.

Nuestro avatar deberá enfrentar a las almas de las personas que fueron perjudicadas como jefes finales de cada juego, venciendo entre tanto a enemigos y desafíos ambientados en los mismos.

Deberá superar su culpa y enojo para poder curar su alma y así continuar con su vida, utilizando las habilidades adquiridas en el este universo alterno, así como entender a cada persona que terminó arruinada.

5.2. Condición de derrota:

Nuestro personaje posee una barra de vida que irá disminuyendo, con puntos de control distribuidos con lo que no hay forma de perder definitivamente, permitiendo al jugador disfrutar la experiencia narrativa sin temor a morir permanentemente y perder el progreso.

5.3. Mecánicas:

Avatar: Es el mejor crupier del casino y supervisor, el cual se encarga de rotar en todos los juegos con habilidades impresionantes de digitación y sigilo en sus movimientos, así como también es una buena persona que fue corrompida con el tiempo.

Controles: Cómo interactúa le jugadore con el juego? Cómo controla su avatar o como toma decisiones?]

Obstáculos: Para volver a la normalidad debe enfrentar a las almas en pena de las personas perjudicadas distribuidas por distintos juegos y cada mundo tiene sus reglas y particularidades.

Elemento adicional: La personalidad de combate del personaje, ya que mezcla ingenio, habilidades llamativas e interesantes así como una progresión que irá acompañada con su evolución personal.

5.4. Estructura:

El crupier deberá pasar por cada una de las mesas de los juegos típicos de casino, superando enemigos nuevos, mecánicas diferentes, así como el boss de cada área para ayudar las almas de las personas perjudicadas por cada clase.

Será una aventura que combinará un viaje introspectivo, emocionante y lleno de peleas majestuosas.

6. ASPECTO VISUAL

El juego es ambientado en un estilo 2D cenital, con colores sombríos, inspirado fuertemente en el animé pero con mas detalles permitiendo una inmersión más realista.

Una paleta que nos recuerdes a casinos de noche pero con muchas luces, emoción pero a la vez sintiéndose tétrico y encerrado.



1) D'Arby the Gambler de JoJo Bizarre Adventure.



2) Gotoh de Hunter x Hunter / Poder de arrojar monedas.

