Páramo 20XX

**Descripción de concepto de juego**

Páramo 20XX es un shooter que tiene lugar en un futuro apocalíptico, en donde te enfrentarás a mutantes surgidos por la falta de agua, debido a las consecuencias que tuvieron tus acciones en el pasado.

**Género**

Juego survival por hordas shooter en VR para el Oculus Quest 2.

**Audiencia Objetivo**

Personas entre 13 y 30 años que les gusten los juegos de zombis. También se quiere enfocar el juego a personas con discapacidad auditiva.

**Personaje Principal e Historia**

**Cris es un turista que acampa ilegalmente en el páramo de Chingaza. Al momento de botar basura en un lago, se transporta al futuro y ve las consecuencias de sus acciones: un lugar desolado, sin agua ni vegetación, pero invadido por criaturas extrañas, mutadas para poder sobrevivir sin agua. Estas criaturas intentarán atacarle, pero gracias a una pistola de agua que traía consigo, Cris podrá dispararles hasta hacerlos explotar. Al momento de derrotar estas criaturas vuelve al tiempo actual, pero si decide volver a botar basura se quedará atrapado en el bucle temporal hasta que aprenda de sus errores.**

**Mecánicas**

Disparar con la pistola de agua. Es diferente a cualquier shooter porque la idea es dispararle a un mutante con la pistola de agua hasta que explote, basado en super Mario Sunshine. Para matar a un enemigo se le debe disparar por 3 segundos, si se le dispara a un punto débil, entonces se muere a los 1.5 segundos.

El agua que tiene la pistola es limitada. Puede recargarla disparándole a las bolsas de agua de los zombis o recogiendo plantas, esto se explica con detalle en la sección de dinámicas.

**Enemigos**

Los puntos de los enemigos donde se dispara (por ejemplo, la joroba) deben ser grandes para que jugador no deba ser preciso. Además, deberían aparecer en ligares distintos para crear variedad, por ejemplo, en la joroba, pierna, brazos.

Cuando un zombi le pega al jugador se debe poner la pantalla en rojo por medio segundo.

Podría haber 3 enemigos distintos, que varíen en forma, tamaño, velocidad y puestos débiles. Referencia: Zombis en The Last of us. Por ejemplo, un enemigo que solo tenga un punto débil y sea rápido, otro que haya que darle en 3 puntos para matarlo, pero sea más lento.

A picture containing person, crowd

Description automatically generatedA close-up of a sculpture

Description automatically generated with low confidence

A la izquierda: corredores de TLOU, zombis que se mueven muy rápido hacia el jugador, pero son fáciles de matar. Derecha: hinchado de TLOU, tiene varios puntos en su cuerpo que hay que destruir para poder matarlo.

A medida que avanzan las hordas de enemigos, deben aparecer más. Además, en la ronda 1 podría salir el enemigo 1, en la segunda el enemigo 2, y luego mezclarlos.

Cuando se pasa una oleada hay silencio, se le deja descansar al jugador, y luego se vuelven a oír los zombis a medida que van saliendo. Referencia: *Call of Duty Black Ops 2 Zombies*.

**Vida**

Habrá una barra de vida tipo Zelda con 3 corazones. Cada golpe de una zombi resta 1 de vida.

Las flores ayudan a recuperar vida.

**UI**

* Cantidad de agua de las pistolas.
* Número de vidas
* Puntaje
* Oleada actual

**Dinámicas**

Se puede disparar a las bolsas que tienen los zombies para que pierdan toda el agua. De esta manera se recarga un 50% del agua de las pistolas.

Cuando muere un zombi hay una probabilidad de que se convierta en una planta que el jugador puede disparar para recargar el agua. La planta crea un área alrededor que ralentiza a los enemigos. Debe haber algún tipo de signaling que resalte las plantas en el suelo.

La planta tiene una barra que indica su estado vital, ya que se irá marchitando con el tiempo. De esta manera si el jugador se demora más en reclamarla, recuperará menos agua de esta, de un 80% a un 10%.

El agua también se va recargando con el tiempo a una velocidad de 1% cada 10 segundos.

Hay una probabilidad de 10% de que cuando se mate un zombi salga una planta.

**Diseño de nivel**

**Se tendrá un primer escenario que debe dejar claro que es un páramo y que el personaje está acampando ilegalmente. Luego, al botar la basura en el lago, se transporta al jugador al escenario apocalíptico, el cuál debe ser una réplica del primero, pero con los elementos destruidos, el lago seco, y basura alrededor. Aparecerán zombis de varias minas situadas alrededor del jugador.**

**Loop de Juego**

**El jugador ve una cinemática inicial, debe presionar un botón para botar la basura, y es transportado al escenario del juego. El jugador debe enfrentarse a hordas de zombis. Entre más avanzada la horda hace que aparezcan más zombis y sean más rápidos. El juego no se puede ganar, sino que el objetivo es sobrevivir la mayor cantidad de hordas posibles. Cuando el jugador muere, vuelve a aparecer en la zona inicial y vuelve a empezar, decidiendo si vuelve a botar la basura en el lago (volver a jugar) o botarla en la basura (terminar el juego). La primera vez que se juegue no debe haber opción de botar la botella en la basura.**

**Signaling de cuando hay un zombi cerca (accesibilidad para personas con discapacidad aditiva)**

1. La pantalla muestra una flecha que señala donde están los zombis que están atacando al jugador. Referencia:

A picture containing text

Description automatically generated

1. Cuando se apunta a un enemigo el control vibra por medio segundo, cuando dispara vibra completamente.

**Referencias de Juegos**

**Call of Duty Black Ops 2**

**The Last of Us**

Half Life Alyx

Super Mario Sunshine