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.

**Personaje Principal e Historia**

**Cris es un turista que acampa ilegalmente en el páramo de Chingaza. Al momento de botar basura en el piso, 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, como en super Mario Sunshine.

El agua que tiene la pistola es limitada. Puede recargarla disparándole a las bolsas de agua de los zombies. Además, el agua que dispara se convierte en plantas que el jugador puede disparar para recargar el agua.

Si se dispara a la joroba se recarga toda el agua, si se dispara a las plantas recarga el 20%.

Hay una probabilidad de 1 / 10 de cuando mate un zombie salga una planta.

**Signaling de cuando hay un zombie cerca**

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

A picture containing text

Description automatically generated

1. Las pistolas del jugador vibran si se oprime un botón y el jugador le está apuntando a un zombi.

**Dinámicas**

Se puede mojar el piso para que los zombies se resbalen o vayan más lento.

Se puede disparar a las bolsas que tienen los zombies para que pierdan toda el agua.

**Escenario**

**El escenario es desolado, van a ver montañas y los zombies saldrán detrás de estas.**

**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 zombies. Cada horda hace que aparezcan más zombies 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.**

**Audiencia Objetivo**

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

**Competidores y Referencias**

Half Life Alyx

Super Mario Sunshine