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 zombies. También queremos enfocar el juego a personas con discapacidad auditiva.

**Competidores y Referencias**

Half Life Alyx

Super Mario Sunshine

**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. 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 zombies. Además, cuando muere un zombie se convierte 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.

Si se dispara a la joroba se recarga toda el agua, si se dispara a las plantas recarga del 80% a 0% ya que la planta se marchita a medida que pasa el tiempo.

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

**Enemigos**

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

Cuando un zombie 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: Zombies 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 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 zombies a medida que van saliendo.

A picture containing person, crowd

Description automatically generated A close-up of a sculpture

Description automatically generated with low confidence

**Vida**

**Habrá una barra de vida tipo zelda con 3 corazones. Cada golpe de un zombie resta 1 de vida.**

**Las flores ayudan a recuperar vida.**

**Signaling de cuando hay un zombie cerca**

1. La pantalla muestra una flecha que señala donde están los zombies que están suficientemente cerca 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.

**UI**

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

**Dinámicas**

Las plantas crean un área alrededor que ralentiza a los enemigos.

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

**Escenario**

**El juego tiene dos escenarios: El páramo done empieza el jugador, y al momento de botar la basura se transporta al mismo escenario, pero desolado, con signos de contaminación por la minería.**

**Los zombies deben aparecer siempre desde el interior de estas minas, es decir, en puntos predefinidos.**

**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.**