

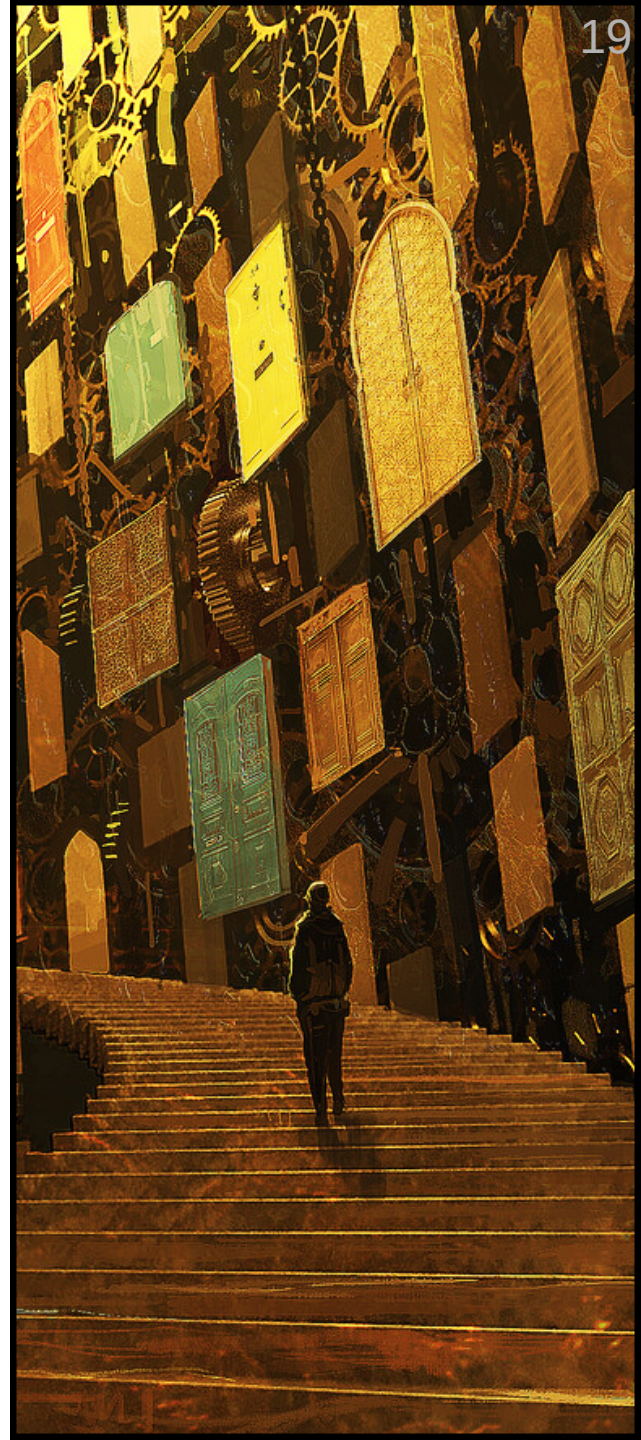


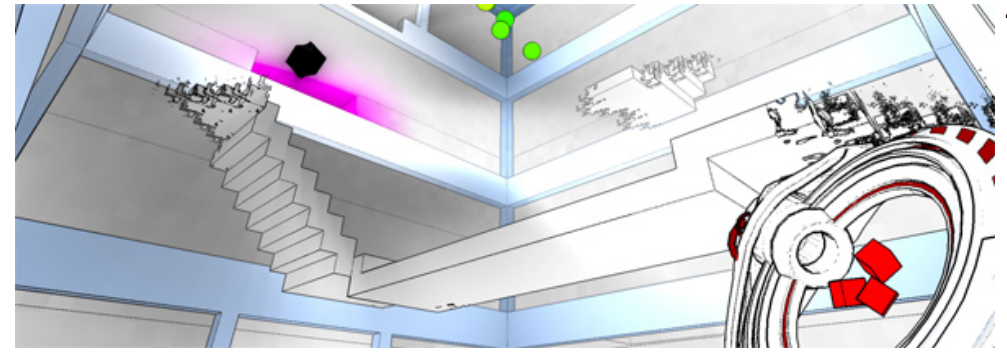
Lostmap

David Martí Huescar

Visión general

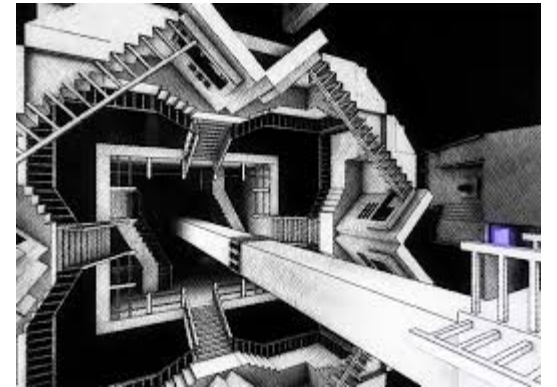
- **Concepto:** Explora un mundo extraño, inmenso e imposible.
- **Género:** Walking simulator, exploración, puzzles.
- **Tema:** Mundo 3D extraño, escapismo, atmósfera única.
- **Plataforma:** PC, consolas.
- **Público objetivo:** Jugadores asiduos de videojuegos, familiarizados con los controles básicos y las referencias a otros juegos e historias que encontrarán.



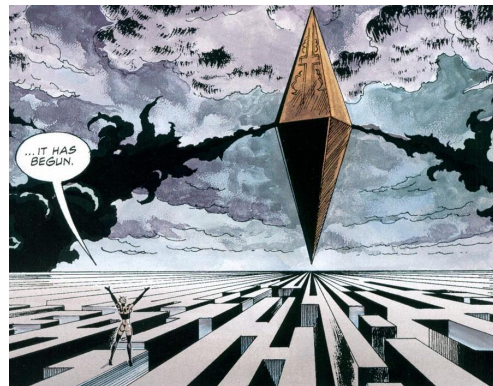


Antichamber

- **Referentes:** NaissanceE, Journey, Antichamber, Fragments of Euclid...
- **Competencia:** Sable (2020), Outer Wilds (2019)
- **Características:**
 - Atmósfera densa, humor “meta” y numerosas referencias.
 - Sensación de pequeñez frente a la inmensidad del mundo a explorar.
 - Lugares extraños y únicos.
 - El mundo comienza relativamente “normal” y se va volviendo más extraño y abstracto, como cuadros de Picasso.



Fragments of Euclid



Hellraiser



NaissanceE

Narrativa

- Eres un mandado en busca del diseñador de mapas de Boring Co., un extravagante programador con sueños de artista que ha terminado recreando zonas urbanas para entrenar a soldados con videojuegos.
- Tu misión consiste en sumergirte en el extraño mundo de su creación, en el que ha desaparecido tras agotar sus plazos de entrega y presupuestos. Debes descubrir qué ha estado haciendo, encontrarlo y rescatarlo del mundo que ha creado.
- Historia escueta pero densa, que tocará temas como frustración artística, soledad, corrupción corporativa, adicción, conformismo...

Jugabilidad

- **Objetivos del juego:** Explorar el mundo, avanzar niveles.
- **Mecánicas básicas:** Caminar/correr, modificar la física del mundo.
- **Obstáculos:** Barreras físicas, trampas, puzzles.
- **Recursos:** Vida, tiempo en niveles contrarreloj.
- Si eres imprudente el entorno hostil puede matarte, regeneración de vida automática.
- Juego lineal, con un posible final secreto encontrando los misterios de cada zona del mapa.