

SteamMania

7



André Escrich González

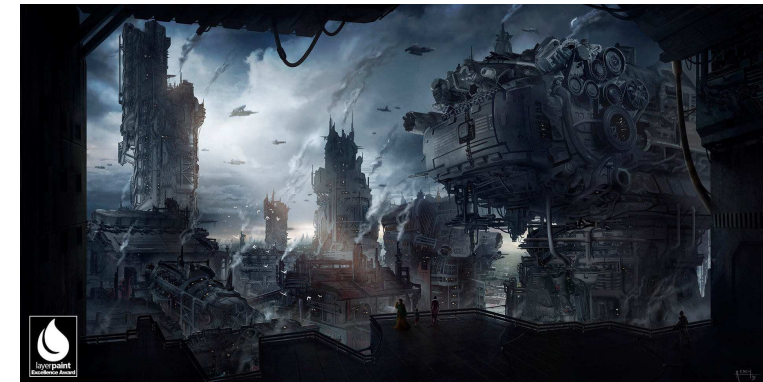
**DURACIÓN MÁXIMA DE LA
PRESENTACION: ¡¡3 MINUTOS!!**

Visión general

- **Concept:** Distopia Steampunk.
- **Género:** Survival third person perspective
- **Tema, escenario, metáfora:** Mundo postapocalíptico reinado por robots a vapor y humanidad al borde de la extinción.
- **Plataforma:** Windows
- **Mercado. Público objetivo. Tipo de jugador. Franja de edades:** Edades mayores de 16 que les guste juegos de supervivencia y recolección.

Análisis competitivo

- **Referentes. Juegos conocidos similares y aspectos incluidos en el juego:**
- DayZ, Rust, Ark, The Forest....
- **Competencia. Una lista de juegos existentes o en desarrollo contra los que competirá el juego a desarrollar:**
- Anteriores juegos mencionados que siguen activos.
- **Características diferenciadoras.**
- El fuerte de se basará en la estética steampunk y la recolección, loot... Lore influenciado por obras como MadMax y Nier Autómata. Se tomará como referencia de herramientas como en el anime Koutetsujou no kabaneri donde usan rifles a vapor.



Narrativa

7

- **Protagonista:** Valentine, una de las pocas humanas restantes tras la revolución.
- **Antagonistas:** Androides/máquinas a vapor.
- **Historia de fondo, complicación y resolución:** Año 360 d.g (después de la guerra). Los humanos han perdido y los supervivientes se agrupan en pequeños asentamientos. Valentine, una joven ingeniera, se adentra en las ruinas de las ciudades llenas de máquinas asesinas en busca de restos útiles.

Jugabilidad

- **Objetivos del juego:** Sobrevivir a las maquinas enemigas y buscar materiales para sobrevivir.
- **Mecánicas básicas:** Movimiento 3d básico y combate shooter basado en armas de vapor y construcción a través de materiales encontrados
- **Obstáculos que determinan la dificultad de realizar las acciones de la mecánica:** Escenario y mecánicas diferenciadas de las maquinas en función de que maquina sea. Necesidad de cubrir las necesidades humanas del personaje, beber, comer, refugiarse...
- **Recursos utilizados para "alimentar" la mecánica:** Necesidad de tener controlado el consumo de carbón y no dejar que se calienten las herramientas forzando así el uso de lo que tengas disponible. Tecnología steampunk que ayude a sobrevivir.
- **Formas en que esos recursos se producen y consumen:** restos de máquinas destruidas permitirán encontrar materiales que podrán ser combinados para la supervivencia.