**Conceptualización Base:**

**Nombre tentativo del juego:** El Camino del Horror

**Género del videojuego:** Supervivencia horror / Aventura narrativa

**Resumen de la historia:** En la calma rural de Ticari, un poblado agrícola rodeado de plantaciones bananeras y palmas comienza una racha de muertes inexplicables. Un ser conocido en las leyendas de los abuelos como “El Saca Tripas”, ha despertado... y ha regresado.

Cuentan los ancianos que el "Saca Tripas" fue alguna vez un humilde trabajador rural que murió injustamente a manos de patrones explotadores. En su último aliento, maldijo la tierra y juró volver por venganza. Atrapado entre el mundo de los vivos y los muertos, su alma no pudo descansar. Cada cierto tiempo, cuando la luna se tiñe de rojo y el aire huele a miedo, el Saca Tripas resurge de las sombras, su cuerpo ha dejado de ser humano y parece un alíen venido del espacio con una enorme arma que porta en su mano derecha con la cual juro venganza.

Pero su existencia está marcada por una condena: para mantenerse vivo, debe recolectar almas humanas. Cada alma lo fortalece, lo vuelve más rápido, más letal... y prolonga su permanencia en el mundo terrenal. No es solo venganza: es supervivencia.

**Objetivo principal del jugador:** Debes cazar sigilosamente a tus víctimas a través de distintos escenarios rurales, evitar ser detectado por sobrevivientes y aumentar tu poder con cada alma recolectada. A medida que avanzas, los humanos comenzarán a organizarse y defenderse, por lo que deberás usar tu fuerza, astucia y habilidades sobrenaturales para completar el ritual antes de que te expulsen del plano terrenal para siempre y en el último nivel deberás enfrentar al poderoso benito.

**Descripción de niveles o fases:**

**Ticari:** Introducción al personaje y mecánicas de sigilo/ataque. Meta: eliminar 5 personas.

**La Victoria:** Incrementa la tensión y la agresividad del monstruo. Meta: +5 víctimas. Aparece Benito en una cinemática.

**La U (Universidad Nacional Campus Sarapiquí):** Enfrentamiento decisivo. El jugador deberá enfrentarse en una batalla final a Benito

**Descripción de mecánicas de juego principales (ej: salto, ataque, recolección, navegación, interacción con NPCs, etc.)**

**Recolección de almas:**Cada vez que el jugador elimina a una víctima, su alma es absorbida automáticamente, aumentando la barra de poder del Saca Tripas. Esta barra desbloquea habilidades conforme avanza el juego.

**Ataque silencioso:**El jugador puede acercarse sigilosamente a los NPCs para ejecutar un ataque letal. Si se realiza por la espalda o sin ser visto, el ataque es instantáneo y no alerta a otros personajes.

**Fase de furia final (último nivel):**Si el jugador alcanza las 15 almas antes del amanecer, entra en una fase donde su cuerpo cambia de forma, gana más velocidad, y puede enfrentar a enemigos más fuertes o múltiples NPCs armados.

**No recolectar suficientes almas antes del amanecer:**El alma del Saca Tripas está condenada a desaparecer si no consume al menos 15 almas humanas antes de que termine la noche. Si el tiempo llega a su fin sin alcanzar el objetivo, su energía espiritual se agota y el cuerpo se desintegra.

**Recibir demasiados ataques benditos o letales:**  
Aunque los ataques comunes de humanos solo lo ralentizan, ciertos personajes pueden usar armas especiales (como machetes bendecidos o artefactos espirituales). Si recibe múltiples golpes sin regenerarse, el personaje muere.

**Ser detectado por demasiados NPCs simultáneamente:**  
Si un número considerable de NPCs (trabajadores o habitantes) se da cuenta de la presencia del Saca Tripas y comienzan a perseguirlo o atacarlo coordinadamente, la criatura entra en desventaja.  
Al ser rodeado o acorralado por demasiados enemigos, el Saca Tripas pierde la oportunidad de escapar y es derrotado, forzando una retirada o provocando su muerte si no logra evadir a tiempo.

**Mecánicas de los NPCs (Trabajadores/Habitantes):**

* Los NPCs tienen rutas de patrulla predefinidas o rondan áreas específicas, como sembradíos, casas y caminos
* Pueden detectar movimientos o sonidos sospechosos en un radio limitado. Si el Saca Tripas hace ruido o aparece en su campo visual, se alertan.
* Cuando un NPC detecta al Saca Tripas, grita o hace señales que alertan a otros NPCs cercanos, aumentando la dificultad para el jugador.
* Algunos NPCs huyen y se esconden para salvarse. Otros intentan defenderse con herramientas (palos, machetes) o activan trampas benditas para herir o matar al Saca Tripas. En grupos grandes, intentan acorralar al monstruo.
* NPCs avanzados (como Benito) pueden preparar trampas con fuego bendito, zanjas ocultas o señuelos para atrapar al Saca Tripas

**Diseño de Personajes**

**Modelos 3D de los personajes principales (ya sean seres u objetos). Para efectos de la presentación, se debe incluir capturas frontales, traseras y laterales para notar la mayor cantidad de detalles posible.**

**Descripción de habilidades o comportamientos de cada personaje. La idea es comprender si dispara, flota, se cae, camina, salta, gira, explota, etc:**

**Saca Tripas (Jugador)**

***Modelo:*** Criatura humanoide con rasgos alienígenas, arma incorporada en su brazo derecho.

***Habilidades:*** Ataques cuerpo a cuerpo, sigilo, grito intimidante.

***Rol:*** Protagonista. Recolector de almas.

* El Saca Tripas puede caminar y moverse lentamente para evitar hacer ruido y pasar desapercibido ante los NPCs. Tiene un modo “silencioso” para acercarse sin ser detectado.
* Puede atacar a NPCs desde atrás o en modo sigilo para eliminarlos instantáneamente. Un ataque directo desde el frente puede alertar a otros y es menos efectivo.
* Visión espiritual: Detecta NPCs a través de obstáculos durante un tiempo limitado.
* Al eliminar un NPC, absorbe su alma automáticamente, aumentando su poder y desbloqueando nuevas habilidades.
* Puede correr para escapar de situaciones peligrosas, pero hacerlo demasiado rápido genera ruido y aumenta el riesgo de ser detectado.
* Debe recolectar un número mínimo de almas antes del amanecer, de lo contrario pierde la partida. así mismo también puede morir si muchos npcs lo detectan, lo acorralan o también luchando contra ellos.

**Benito:**

***Modelo:*** Joven campesino con machete y atuendo rural.

***Habilidades:*** Investigación, evasión, colocación de trampas.

***Rol:*** Protagonista humano que busca detener la amenaza**.**

* Benito se mueve por el escenario recolectando evidencias sobre el Saca Tripas, como huellas, restos o testimonios. Esto se traduce en una ruta semiautónoma donde analiza áreas importantes (En los primeros niveles solo se ven cinemáticas).
* Benito prepara trampas estratégicas — zanjas ocultas, señuelos con sangre de cerdo, y fuego bendito — para intentar capturar o dañar al Saca Tripas. Estas trampas requieren tiempo para armarse y deben evitarse o ser desactivadas por el jugador (En los primeros niveles solo se ven cinematicas).
* En el nivel final, Benito toma un rol activo con su machete y trampas, enfrentando directamente al Saca Tripas en un combate que depende del jugador y su progreso.

**Elementos del Escenario**

ESCENARIO 1: Ticari

* Objetivo: El jugador controla a Saca Tripas.
* Acción: El personaje se mueve sigilosamente entre los sembradíos, atacando trabajadores desprevenidos.
* Meta: Matar a 5 personas.
* Transición: Un efecto visual muestra cómo el espíritu oscuro se dirige hacia el siguiente lugar... (mostrar una imagen)

**ESCENARIO 2: La Victoria**

* La atmósfera se vuelve más tensa. Las familias están encerradas en sus casas.
* Saca Tripas se vuelve más agresivo, la música se intensifica y se escucha su sonido característico: “Te voy a sacar las tripas”
* Objetos interactivos: Cuerdas que activan alertas, escondites, puertas.
* Acción: Saca Tripas es más agresivo; los NPCs están más atentos y se pueden alertar entre ellos.
* Meta: Matar otras 5 personas (acumulando 10).
* Sorpresa: Aparece una cinemática corta en la que un joven llamado Benito, habitante de la victoria, escucha gritos y comienza a sospechar que no es una simple bestia y algo fuera de lo común está pasando y piensa en tomar acciones.

**ESCENARIO FINAL: La U**

* Entorno: Edificio abandonado con aulas cerradas, corredores vacíos y zonas oscuras.
* Objetos interactivos: Trampas hechas por Benito, puertas cerradas, señuelos.
* Benito ha armado una trampa y tiene un cuchillo (machete en la mano): ha creado un señuelo con sangre de cerdo, ha cavado zanjas ocultas...
* Acción: Enfrentamiento directo entre Saca Tripas y Benito. Benito usa trampas y un machete.
* **Gameplay**: Se activa el modo de enfrentamiento:
  + El jugador de be enfrentar a **Benito** que intenta frenar al Saca Tripas.

**Sonido y Música**

Listado de sonidos que se utilizarán (foleys): efectos de movimiento, golpes, disparos, ambiente, etc. (preferiblemente grabados por ustedes).

Música de fondo para las distintas pantallas (puede ser de bibliotecas libres).

**Opciones de Final:**

1. **Final Bueno**: Benito logra machetear y quemar el cuerpo del Saca Tripas con fuego bendito. Paz vuelve a las fincas.
2. **Final Malo**: Saca Tripas mata a Benito y desaparece en las sombras. Aparece una frase:

***“La tierra no olvida... y la sangre llama otra vez.”***

**Jugabilidad adicional:**

* Cinemáticas entre escenarios con texto animado.
* Mecánicas de susto: gritos, pasos, cuervos volando.
* Sonidos o foles de caminar, gritos, etc.
* Diario de Benito recolectando datos del monstruo.

**Extras:**

* Diálogos breves entre escenas.
* Modo de juego: vista superior 3D con controles simples (caminar, correr, atacar, interactuar).
* Ambientación sonora: sonidos de selva, gritos lejanos, viento fuerte.
* Transiciones con narración textual entre niveles.