****

**Introducción:**

Nos encontramos en el siglo XXIII. La humanidad se encuentra sobrecogida por una nueva y mortal enfermedad “inserte nombre”. Esta, se ha llevado ya miles de víctimas y va extendiéndose a una velocidad preocupante. Según los estudios, ha brotado en Europa, tal vez en el sur. Muchos son los científicos que la intentan contener y en el mejor de los casos erradicarla pero por el momento, solo uno ha hecho avances reales.  
En un lugar secreto, escondido bajo tierra, se encuentra el enorme laboratorio, dirigido por el exitoso científico Zacarías Lacura. Junto a él, un sobresaliente estudiante busca destacar en este mundo de la mano de un grande, el joven Julián Ponzoña.  
Muchos piensan que, los grandes avances de nuestros protagonistas son debidos a sus mentes brillantes y su pasión por la ciencia, nada más lejos de la realidad.  
Leopoldo, primogénito de Zacarías, sobrevive día a día a esta terrible enfermedad. También lo hace Briadna, joven compañera del señor Julián.  
Entre sus diversos estudios, observan las diferentes reacciones de la enfermedad en especies animales. Estos están acomodados en una especie de vitrinas de exposición, con unos viales por donde prueban las distintas soluciones. Por el momento, sus logros han conseguido mantenerlos con vida, pero a duras penas pueden levantarse.  
Pero ese particular día, la tensión por encontrar la cura ha hecho mella en nuestros protagonistas y, por un pequeño error, podrían perder la vida antes de lo esperado.

**Objetivo del Juego**  
El objetivo de nuestros protagonistas es ante todo, sobrevivir al virus. Para ello, tendrán que buscar por un laboratorio lleno de peligros mutantes, la cura. Y intentar salir del laboratorio estando todos con vida…

**Look and feel**   
Danger Flask sería un juego enfocado en el drama y en el mundo de los juegos de sci fi-horror en 2D, con una tensión constante y un mapa lleno de colores. Además, aunque haya unas pinceladas de comedia, a medida que el juego va llegando a su punto final empezamos a temer más por la vida de nuestros protagonistas, dejando en el jugador una sensación de inseguridad al quitarle de golpe el control sobre la historia con algún que otro giro inesperado.

**La cámara**

El jugador visualizara en su pantalla las diversas habitaciones, pasillos y emplazamientos de los niveles en 2d, como si la cámara estuviera encima de sus cabezas, tipo cámara grúa, poniendo un buen ejemplo como es el caso de pokemón.

**Personajes**

**Interfaz de Usuario**

**Música**

**Controles**

Algunos de los controles serían los siguientes:

Moverse hacia arriba Abrir menú / Cerrar menú

Moverse hacia abajo Interactuar / Atacar / Usar objeto

Moverse hacia la izquierda Abrir inventario / Cerrar inventario

Moverse hacia la derecha Correr