

Identificación

Título: Trust

Plataforma: PC y/o Mobile

Género: Puzzle, Co-op, Escape Room

Audiencia objetivo: jóvenes/adultos (16-40)

Introducción

Te encuentras atrapado en una habitación, logras comunicarte con un experto que te ayuda a escapar, pero las cosas no empiezan a salir como planeaban. El jugador atrapado también se involucrará como mente en los puzzles y, en el desarrollo se generarán conflictos de confianza dado que el “camino correcto” genera problemas.

Descripción

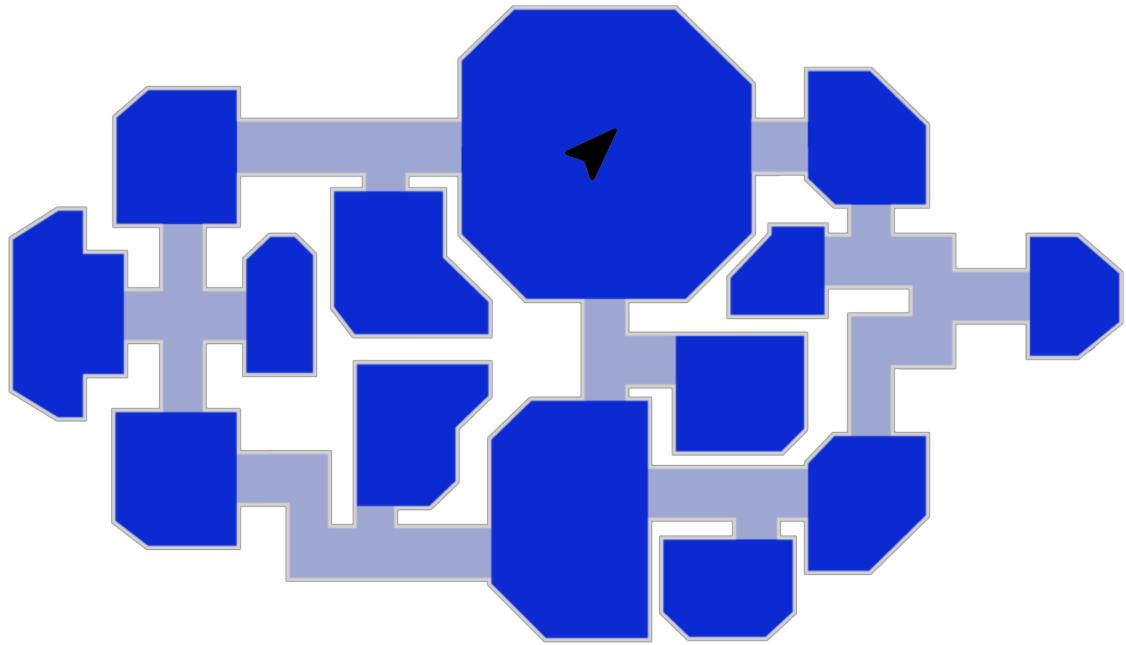
Trust empieza con un jugador atrapado en una habitación, pero que logra establecer una conexión con un experto. El objetivo es que el jugador atrapado escape con la ayuda del experto. Para avanzar en el juego tendrán que resolver puzzles y acertijos, donde el experto tiene las instrucciones, pero ambas partes deberán pensar. Asimismo, tendrán que tomar decisiones, donde el jugador atrapado tomará la decisión final, al ser quién se mueve y quién se está escapando. Estas decisiones y otras a lo largo del camino podrán generar un conflicto entre ambas partes.

Trust es un juego colaborativo entre 2 o más jugadores (1 o más jugadores pueden hacer de expertos). Toma la idea de un Escape Room, pero se tiene la ayuda del experto con las instrucciones y la dificultad no se centra en encontrar la forma de escapar, sino en los puzzles o acertijos para escapar. Asimismo, las instrucciones y el mapa no son absolutas, es decir, no dan la solución a todo. *Trust* se podría jugar en un computador con dos monitores o en dos dispositivos conectados por LAN.

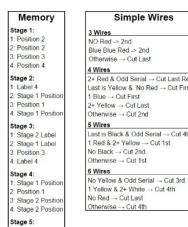
La vista inicial del jugador atrapado sería estando en una habitación, sin razón aparente, con solo una salida y el puzzle inicial.



La vista inicial del experto sería un mapa con el jugador atrapado y un documento con las instrucciones de los puzzles. El mapa tendría indicada la salida.



En las instrucciones sale que el experto las debe seguir sin importar lo que pase junto con el mapa y que es responsabilidad del experto que el jugador atrapado las siga también.



| Passwords | | | | |
|-----------|-------|-------|-------|-------|
| about | after | again | below | could |
| every | first | found | great | house |
| large | learn | never | other | place |
| plant | point | right | small | sound |
| spell | still | study | their | there |
| these | thing | think | three | water |
| where | which | world | would | write |

| Complex Wires | | | | |
|----------------------|-------------------|-------------------|--|--|
| Red | Blue | Black | | |
| White | — Col | Even Serial | | |
| LED - No | LED - 2+ Battery | | | |
| No Red - | Both - | Both - 2+ Battery | | |
| Yellow - Even Serial | Yellow - 2+ White | | | |
| Red - Even Serial | Red - 2+ Yellow | | | |
| Blue - Parallel | Star - No | Star - Parallel | | |

Parallel Port

Common Indicators

BOB, CAR*, CLR, FRK*, FRQ

IND, NSA, MSA, SIG, SND, TRN

| Red (1&2) - Immediate | Blue (3&4) - Hold | Hold Color |
|------------------------------------|------------------------------------|------------|
| Blue (3&4) - Hold | Red (1&2) - Immediate | Yellow 5 |
| White - Hold | White - Hold | Yellow 5 |
| Black - Hold | Black - Hold | Yellow 5 |
| FRK & H & 3+ Batteries - Immediate | FRK & H & 3+ Batteries - Immediate | Yellow 5 |

Otherwise - Hold

4: Stage 2 Label

5: Stage 1 Label

6: Stage 1 Position

7: Stage 1 Position

8: Stage 1 Position

9: Stage 1 Position

10: Stage 1 Position

11: Stage 1 Position

12: Stage 1 Position

13: Stage 1 Position

14: Stage 1 Position

15: Stage 1 Position

16: Stage 1 Position

17: Stage 1 Position

18: Stage 1 Position

19: Stage 1 Position

20: Stage 1 Position

21: Stage 1 Position

22: Stage 1 Position

23: Stage 1 Position

24: Stage 1 Position

25: Stage 1 Position

26: Stage 1 Position

27: Stage 1 Position

28: Stage 1 Position

29: Stage 1 Position

30: Stage 1 Position

31: Stage 1 Position

32: Stage 1 Position

33: Stage 1 Position

34: Stage 1 Position

35: Stage 1 Position

36: Stage 1 Position

37: Stage 1 Position

38: Stage 1 Position

39: Stage 1 Position

40: Stage 1 Position

41: Stage 1 Position

42: Stage 1 Position

43: Stage 1 Position

44: Stage 1 Position

45: Stage 1 Position

46: Stage 1 Position

47: Stage 1 Position

48: Stage 1 Position

49: Stage 1 Position

50: Stage 1 Position

51: Stage 1 Position

52: Stage 1 Position

53: Stage 1 Position

54: Stage 1 Position

55: Stage 1 Position

56: Stage 1 Position

57: Stage 1 Position

58: Stage 1 Position

59: Stage 1 Position

60: Stage 1 Position

61: Stage 1 Position

62: Stage 1 Position

63: Stage 1 Position

64: Stage 1 Position

65: Stage 1 Position

66: Stage 1 Position

67: Stage 1 Position

68: Stage 1 Position

69: Stage 1 Position

70: Stage 1 Position

71: Stage 1 Position

72: Stage 1 Position

73: Stage 1 Position

74: Stage 1 Position

75: Stage 1 Position

76: Stage 1 Position

77: Stage 1 Position

78: Stage 1 Position

79: Stage 1 Position

80: Stage 1 Position

81: Stage 1 Position

82: Stage 1 Position

83: Stage 1 Position

84: Stage 1 Position

85: Stage 1 Position

86: Stage 1 Position

87: Stage 1 Position

88: Stage 1 Position

89: Stage 1 Position

90: Stage 1 Position

91: Stage 1 Position

92: Stage 1 Position

93: Stage 1 Position

94: Stage 1 Position

95: Stage 1 Position

96: Stage 1 Position

97: Stage 1 Position

98: Stage 1 Position

99: Stage 1 Position

100: Stage 1 Position

101: Stage 1 Position

102: Stage 1 Position

103: Stage 1 Position

104: Stage 1 Position

105: Stage 1 Position

106: Stage 1 Position

107: Stage 1 Position

108: Stage 1 Position

109: Stage 1 Position

110: Stage 1 Position

111: Stage 1 Position

112: Stage 1 Position

113: Stage 1 Position

114: Stage 1 Position

115: Stage 1 Position

116: Stage 1 Position

117: Stage 1 Position

118: Stage 1 Position

119: Stage 1 Position

120: Stage 1 Position

121: Stage 1 Position

122: Stage 1 Position

123: Stage 1 Position

124: Stage 1 Position

125: Stage 1 Position

126: Stage 1 Position

127: Stage 1 Position

128: Stage 1 Position

129: Stage 1 Position

130: Stage 1 Position

131: Stage 1 Position

132: Stage 1 Position

133: Stage 1 Position

134: Stage 1 Position

135: Stage 1 Position

136: Stage 1 Position

137: Stage 1 Position

138: Stage 1 Position

139: Stage 1 Position

140: Stage 1 Position

141: Stage 1 Position

142: Stage 1 Position

143: Stage 1 Position

144: Stage 1 Position

145: Stage 1 Position

146: Stage 1 Position

147: Stage 1 Position

148: Stage 1 Position

149: Stage 1 Position

150: Stage 1 Position

151: Stage 1 Position

152: Stage 1 Position

153: Stage 1 Position

154: Stage 1 Position

155: Stage 1 Position

156: Stage 1 Position

157: Stage 1 Position

158: Stage 1 Position

159: Stage 1 Position

160: Stage 1 Position

161: Stage 1 Position

162: Stage 1 Position

163: Stage 1 Position

164: Stage 1 Position

165: Stage 1 Position

166: Stage 1 Position

167: Stage 1 Position

168: Stage 1 Position

169: Stage 1 Position

170: Stage 1 Position

171: Stage 1 Position

172: Stage 1 Position

173: Stage 1 Position

174: Stage 1 Position

175: Stage 1 Position

176: Stage 1 Position

177: Stage 1 Position

178: Stage 1 Position

179: Stage 1 Position

180: Stage 1 Position

181: Stage 1 Position

182: Stage 1 Position

183: Stage 1 Position

184: Stage 1 Position

185: Stage 1 Position

186: Stage 1 Position

187: Stage 1 Position

188: Stage 1 Position

189: Stage 1 Position

190: Stage 1 Position

191: Stage 1 Position

192: Stage 1 Position

193: Stage 1 Position

194: Stage 1 Position

195: Stage 1 Position

196: Stage 1 Position

197: Stage 1 Position

198: Stage 1 Position

199: Stage 1 Position

200: Stage 1 Position

201: Stage 1 Position

202: Stage 1 Position

203: Stage 1 Position

204: Stage 1 Position

205: Stage 1 Position

206: Stage 1 Position

207: Stage 1 Position

208: Stage 1 Position

209: Stage 1 Position

210: Stage 1 Position

211: Stage 1 Position

212: Stage 1 Position

213: Stage 1 Position

214: Stage 1 Position

215: Stage 1 Position

216: Stage 1 Position

217: Stage 1 Position

218: Stage 1 Position

219: Stage 1 Position

220: Stage 1 Position

221: Stage 1 Position

222: Stage 1 Position

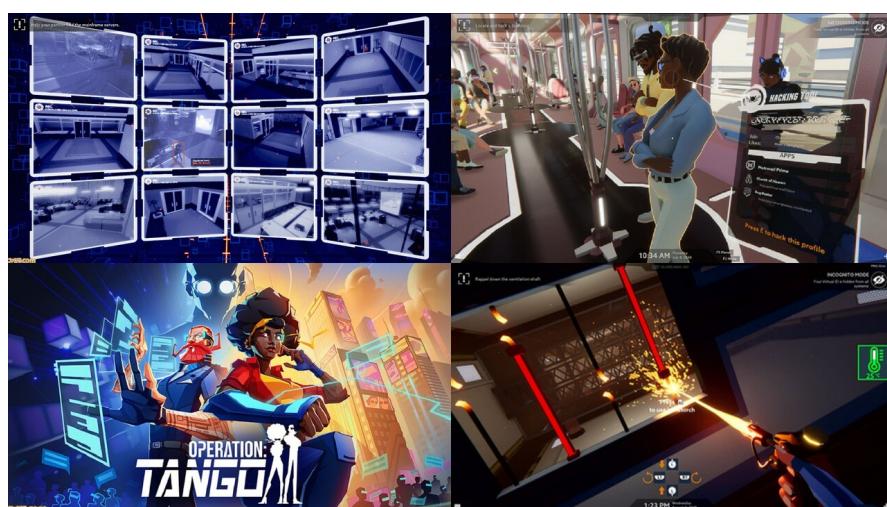
Referencias



Keep Talking and Nobody Explodes



Black Hat Cooperative



Operation: Tango

Identificación

Título: Weapons please

Plataforma: PC – Consola

Género: Multijugador – Casual - Estrategia

Audiencia Objetivo: Adultos jóvenes

Introducción

Comenzó el apocalipsis zombie, y junto a tus amigos debes armar a tus clientes para detener las oleadas de muertos vivientes. Tu objetivo es fabricar las armas que solicita la gente a tiempo, para que ellos puedan salvarlos a todos.

Descripción

La mecánica principal del juego es lograr coordinarse con el resto del equipo y hacer *multitasking* con las distintas tareas necesarias para construir el arma necesitada.

Todo el juego se desarrollará desde un local comercial, donde se comienza con el equipamiento mínimo para preparar armas básicas y a medida que se progresá en las oleadas (y se consigue dinero) se puede ir mejorando este equipamiento o comprando nuevas herramientas para agilizar el trabajo.

La distribución del mapa es un cuadriculado, y en cada cuadrado se puede colocar un solo objeto. Estos objetos pueden ser simples mesas o herramientas que facilitan la mecánica de la creación de armas. Se sigue el mismo sistema que en *PlateUp!*.



Al mismo tiempo, se busca lograr un equilibrio entre todos los miembros del equipo, donde deben repartirse tareas y coordinarse para lograr el producto final a tiempo, haciendo distintas tareas a la vez y teniendo un buen *timing* para hacer las cosas de manera eficiente, tal como se hace en *Overcooked*.



La cantidad de zombies que llegan en cada oleada es incremental y, por lo tanto, cada oleada llega más clientes y va subiendo en dificultad. Los jugadores deben completar los pedidos que tenga cada cliente antes de un cierto tiempo, ya que si no lo logran el npc no podrá eliminar a un zombie que se acerca al local, y perderán el juego. Esta mecánica se inspira en Plants VS Zombies, donde hay distintos carriles de enemigos y cada planta (en este caso clientes) solo pueden eliminar a quien esté en su carril.



Se tendrá un sistema donde se pueden usar monedas para mejorar los objetos que ya se poseen o para comprar objetos nuevos. Los objetos nuevos se consiguen de una tienda que solo es accesible entre oleadas y que tiene objetos aleatorios, con algunos más raros que otros. Además de poder mejorar los objetos, se puede mejorar el local, comprando elementos para ralentizar los zombies, o para hacer que los clientes salgan más rápido del local, entre otras cosas.

Por último, se podrán desbloquear nuevos elementos del juego al superar ciertas oleadas, por ejemplo, al superar la oleada 20 se puede desbloquear un nuevo modo donde se deben fabricar espadas mágicas para pelear contra los ogros, permitiendo así progresar en el juego a pesar de ser un *endless*.

Selling Points

Este juego toma elementos que ya han sido exitosos anteriormente de otros juegos y los combina de forma innovadora, además de darle un giro a algunos puntos de vista, tal como ser quien fabrica el arma, no quien la dispara.

Referencias

- Overcooked
- PlateUp!
- Plantas VS Zombies