

THE MIRROR BETWEEN US



Estudio

- Magnific Artz Studios

Diseñadores

- María Fernanda Ortiz Cordero
- Sadot Rosales Cruz

1. Información General

Título:

“The Mirror Between Us”

Género:

- Terror Psicológico
- Exploración
- Cooperativo (2 Jugadores)
- Supervivencia

Plataformas:

- PC (Windows)
- (Posible expansión futura a consolas si el proyecto lo permite)

Público objetivo:

Jugadores de 16 años en adelante interesados en experiencias de terror psicológico, juegos cooperativos asimétricos y narrativas atmosféricas.

Clasificación de edad (Rating):

PEGI: 16 / ESRB: Teen (tentativo)

Debido a contenido de terror, tensión psicológica, temática sobrenatural y situaciones de peligro constante.

Modo de juego:

Multijugador cooperativo para dos jugadores (online)

Perspectiva:

Primera persona

Duración estimada:

De 1 a 2 horas por partida, dependiendo del ritmo de exploración y resolución de puzles.

Motor de juego:

Unreal Engine 5

Estado del proyecto:

En desarrollo / Prototipo conceptual.

Documento:

Game Desing Document Version 1.0 Fecha 26/01/2026

2. Visión del Juego

High Concept:

The Mirror Between Us es un videojuego de terror psicológico cooperativo para dos jugadores, con gameplay asimétrico, ambientado en una escuela embrujada dividida en dos dimensiones paralelas: la realidad y el mundo del espejo. Los jugadores deben comunicarse, resolver puzzles interdimensionales y evitar ser atrapados por entidades sobrenaturales para escapar antes de ser atrapados o que la noche llegue a su final.

Fantasía del Jugador:

Los dos jugadores experimentarán la sensación de estar atrapados en una situación paranormal sin control total, donde su única esperanza es la cooperación con otra persona.

La fantasía central es depender emocional y mecánicamente de otro jugador para sobrevivir, sintiendo vulnerabilidad, urgencia y paranoia constante mientras la realidad se distorsiona y la comunicación se convierte en la herramienta más importante.

Pilares de Diseño:

1. Cooperación obligatoria

El progreso solo es posible mediante el trabajo en equipo. Ningún jugador puede avanzar por sí solo.

2. Asimetría significativa

Cada jugador tiene mecánicas, habilidades y limitaciones distintas según la dimensión en la que se encuentre.

3. Comunicación como mecánicas

El chat de voz por proximidad es esencial para resolver puzzles, alertar sobre peligros y coordinar acciones.

4. Terror psicológico y ambiental

El miedo surge de la atmósfera, la incertidumbre y la amenaza constante, más que el combate directo.

5. Consecuencias compartidas

Las decisiones de un jugador afectan directamente la experiencia y supervivencia del otro.

Experiencia Emocional Buscada:

El juego busca que los jugadores se sientan observados, escuchados y perseguidos, incluso cuando no hay una amenaza visible.

3. Sinopsis y Contenido

Sinopsis General:

The Mirror Between Us es un videojuego de terror psicológico cooperativo para dos jugadores, ambientado en una escuela embrujada dividida en dos dimensiones paralelas: la realidad y el mundo del espejo. La historia sigue a dos estudiantes que, movidos por la curiosidad y el desafío, deciden quedarse hasta altas horas de la noche para realizar un ritual de invocación de los fantasmas que, según los rumores, habitan el lugar.

Durante el ritual, algo sale terriblemente mal y el espejo del baño de la escuela se convierte en un portal hacia una dimensión desconocida, atrapando a uno de los protagonistas dentro de su reflejo. Desde ese momento, ambos jugadores quedan separados en dos realidades distintas:

- La dimensión real, donde la escuela comienza a manifestar una actividad paranormal cada vez mas agresiva. (Luces que fallan, sonidos inexplicables y pasillos que parecen cambiar)
- La dimensión del espejo, una versión distorsionada y hostil del mismo lugar, gobernada por reglas diferentes que se va volviendo cada vez más infernal.

Para escapar, ambos jugadores deberán explorar el edificio y colaborar estrechamente, recolectando objetos clave y resolviendo puzzles interdimensionales que solo pueden completarse mediante comunicación y coordinación, para así encontrar las tres llaves que los ayudaran a escapar de la dimensión del espejo y cerrar el portal. Cada acción en una dimensión tiene consecuencias directas en la otra, reforzando la dependencia mutua entre ambos jugadores.

A medida que el tiempo avanza, la amenaza se intensifica: Y si el jugador atrapado no logra salir de espejo antes del amanecer, quedara condenado a esa dimensión para siempre junto al otro jugador.

El juego presenta dos tipos entes principales, uno por cada dimensión, que actúan como antagonistas persistentes que obligan a los jugadores a esconderse, moverse con cautela y tomar decisiones bajo presión.

Core Loop:

- Exploración del entorno en ambas dimensiones.
- Identificación de amenazas y zonas seguras.
- Comunicación constante entre jugadores mediante chat de voz por proximidad.
- Recolección de objetos clave y activación de eventos interdimensionales.
- Resolución de puzzles cooperativos asimétricos.

- Gestión del tiempo restante antes del amanecer
- Evadir o esconderse de entidades y fantasmas
- Progreso narrativo hacia nuevas áreas de la escuela.

Este ciclo se repite bajo una presión temporal constante, reforzando la urgencia y el terror psicológico.

Mecánicas Principales:

- Exploración asimétrica: Cada dimensión presenta variaciones del mismo espacio con rutas obstáculos y reglas distintas.
- Interacción con objetos: Ciertos objetos solo existen o funcionan en una dimensión, pero puede afectar a ambas.
- Sigilo: Los jugadores no pueden combatir directamente; deben esconderse o evitar ser detectados.
- Comunicación por proximidad: El chat de voz por proximidad es la principal forma de comunicación; con esto un jugador puede ayudar, coordinar, guiar y orientar al otro con la recolección de objetos o resolución de puzzles.
- Eventos dinámicos: La presencia de entidades puede alterar el entorno o interrumpir acciones clave.
- Límite de tiempo (Cuenta regresiva): Cada partida tiene una duración aproximada de 1 hora de tiempo real, representando el tiempo restante antes del amanecer.
- Manipulación del tiempo – Relojes de arena: A lo largo de la partida, el jugador de la dimensión espejo puede encontrar relojes de arena rituales que permiten congelar el tiempo por un periodo limitado. (Son objetos escasos y no reutilizables).

Sistema de Vidas y Dificultad

- Los dos jugadores cuentan con 3 vidas. Si uno de los dos pierde una vida ambos lo harán.
- La dificultad escala progresivamente con el pasar del tiempo, aumentando la tensión.

Objetivos del jugador:

- Liberar al jugador atrapado en la dimensión del espejo antes del amanecer.
- Evitar que el jugador de la dimensión real sea atrapado por el espíritu del espejo.
- Decidir estratégicamente cuando usar los relojes de arena para extender la partida.
- Resolver puzzles interdimensionales bajo presión temporal.

Condiciones de Victoria y Derrota:

Victoria:

- Ambos jugadores logran reunirse y escapar antes del amanecer.

Derrota:

- El tiempo llega a cero (amanecer).
- El jugador de espejo queda atrapado permanentemente.
- El jugador de la dimensión real es atrapado por el espíritu del espejo.

Escenario y Mapa

- Una escuela preparatoria compuesta por: Un patio central de tamaño reducido, tres pisos de pasillos, aulas, oficinas y zonas restringidas que dependiendo de la dimensión en la que el jugador se encuentre podrán estar disponibles o cerradas
- Algunas puertas requieren llaves secundarias para avanzar.
- Las tres llaves especiales necesarias para escapar aparecen de forma aleatoria en el mapa, aumentando la rejugabilidad.

Juegos de referencia

- Phasmophobia – Uso del chat de voz como mecánica de terror.
- We Were Here – Cooperativo para 2 jugadores en espacios separados.
- Pacify – Cooperación y persecución constante.
- Corpse Party – Escuela + Ritual fallido
- Devour – Tensión cooperativa y entidades agresivas.

Licencia e Inspiraciones

The Mirror Between Us es una obra original.

Inspiraciones principales:

- Cine de terror psicológico ambientado en espacios cotidianos.
- Experiencias narrativas centradas en el sonido y el silencio.
- Videojuegos de terror cooperativo basados en la comunicación por voz.

No se basa directamente en ningún libro, película o serie específica.