



Puebla, 25 de Enero de 2026

Proyecto:

GDD

Materia:

Videojuegos Multigugador

Nombres:

Perla Betzabe Gonzalez Ramirez

Paola Hernandez Reyes

Nombre del juego (provisional)

“Ecos entre nosotros”

Género: Terror

Plataforma: pc

Número de jugadores

Minimo/Maximo: 2 Jugadores

Plataforma objetivo: Pc

Core Idea

Los jugadores enfrentan puzzles donde la información está dividida: uno ve el entorno, el otro escucha las señales. Solo comunicándose pueden avanzar, pero el juego pone a prueba si esa comunicación es honesta o interesada.

Roles del los jugadores

- El que ve:
- El que escucha

Los roles cambian

Mecánicas principales

- Comunicación verbal entre jugadores (Voice chat)
- Interpretación de sonidos
- Colocación de objetos.
- Orden lógico/secuencial.
- Cambio de roles.

Diseño del puzzle

Primer puzzle

Objetivo: Obtener la primera llave.

Descripción: Un mecanismo antiguo se activa mediante **señales en código morse** (puntos y rayas).

Elementos:

- 3 letras objetivo (ej. R, V, Z)

- 3 receptores/orígenes
- Emisor de señal

Roles:

- **El que ve:**
 - Ve las **letras objetivo** y su ubicación correcta.
 - Activa el emisor visual (luces) generando **puntos y rayas**.
- **El que escucha:**
 - Escucha los **pitidos** correspondientes al código morse.
 - Interpreta si la secuencia es correcta.

Mecánica:

- Punto = pitido corto / luz breve
- Raya = pitido largo / luz prolongada

Segundo puzzle Intercambio de Roles (Swap)

Objetivo: Obtener la segunda llave.

Descripción: Un coro de estatuas debe activarse siguiendo el orden correcto de una oración ritual.

Elementos:

- 6 estatuas
- Algunas dañadas o agrietadas

Roles:

- El que ve:
 - Identifica qué estatuas están más dañadas.
 - Coloca y mueve las estatuas con cuidado.
- El que escucha:
 - Escucha fragmentos incompletos de una oración.
 - Indica el orden correcto de activación.

Condición de error:

- Activar una estatua fuera de orden provoca un grito colectivo.
- Ruido extremo y aparición del monstruo.

Mecánica Central: La oración debe activarse en el orden correcto, combinando estado visual y retroalimentación sonora.

Tercer puzzle

Objetivo: Obtener la tercera llave.

Elementos:

- Piano con **4 teclas activas** (una tecla extra para confundir).
- Cada tecla tiene una letra o símbolo.

Mecánica:

- Existe un orden correcto para tocar las teclas.
- Tocar una tecla correcta fuera de orden genera un sonido disonante.

Roles:

- **El que ve:**
 - Ve los símbolos grabados en las teclas.
 - Interpreta pistas visuales en el entorno.
 - Presiona las teclas.
- **El que escucha:**
 - Evalúa si el sonido es armónico o disonante.
 - Percibe la reacción del monstruo al sonido.

Progresión:

El juego se divide en **3 áreas principales**, cada una representando un nivel de tensión mayor y una mecánica más compleja:

Área 1 – El Vestíbulo

Tutorial implícito.

Introduce el sistema de roles y comunicación mediante el puzzle del código morse.

Nivel de amenaza bajo.

El monstruo solo se escucha a lo lejos.

Área 2 – La Galería de Estatuas

Se introduce el intercambio de roles.

Aumenta la presión psicológica mediante gritos ambientales y sombras en movimiento.

Primer contacto visual parcial con el monstruo.

Área 3 – La Sala del Piano

Zona final.

Los sonidos afectan directamente al comportamiento del monstruo.

La comunicación debe ser precisa.

Cualquier error tiene consecuencias inmediatas.

Cada puzzle otorga una llave.

Las tres llaves desbloquean la salida final.

Estilo visual y sonoro

- Terror atmosférico y arquitectura antigua y abandonada
- Paleta fría: verdes, azules apagados, grises
- Iluminación puntual (velas, lámparas rotas, luces intermitentes)
- Texturas agrietadas y humedad en paredes
- El monstruo se muestra solo parcialmente (silueta, extremidades, sombra)

Sonoro:

Susurros aleatorios, pisadas del monstruo según cercanía, música ambiental mínima y silencio estratégico

Define reglas claras.

- **Victoria:** conseguir todas las llaves
- **Fallo:** mala comunicación, errores repetidos, tiempo excedido
- No castigar demasiado, pero sí generar tensión

Condiciones de victoria y fallo

Los jugadores ganan cuando:

Consiguen las 3 llaves

Llegan a la puerta final

Activan el mecanismo de salida

Ambos sobreviven

Condiciones de fallo

1. Fallo por errores acumulados:Cada puzzle tiene un contador invisible.
2. Fallo por mala comunicación:Si el jugador que escucha da instrucciones equivocadas y el que ve activa cosas incorrectas:
3. Fallo por ruido excesivo: Cada sonido fuerte suma un valor si el medidor llega al máximo, el monstruo entra en persecución.Si alcanza a un jugador derrota inmediatamente.
4. Fallo por tiempo:Cada área tiene un límite de tiempo oculto.Si tardan demasiado ambiente se vuelve agresivo