

GAME DESIGN DOCUMENT (GDD)

Título provisional: Lost Signal

Género: Terror cooperativo psicológico / Puzzle / Multijugador (2 jugadores)

Plataforma: PC (Unreal Engine)

1. DESCRIPCIÓN GENERAL DEL JUEGO

Lost Signal es un videojuego cooperativo de terror psicológico para dos jugadores ambientado en una *fábrica abandonada. Los jugadores deben explorar el entorno, recolectar objetos clave y resolver puzzles mientras evitan a una **entidad hostil sensible al sonido*.

El juego enfatiza la cooperación, la comunicación limitada y la toma de decisiones bajo presión. Aunque los jugadores comienzan juntos, el progreso del juego los obliga a separarse temporalmente, haciendo que la comunicación sea una herramienta esencial pero peligrosa.

El objetivo final es recolectar los elementos necesarios para desbloquear la salida y escapar juntos por el mismo camino por el que entraron.

2. EXPERIENCIA DEL JUGADOR

El jugador experimenta:

- * Tensión constante
- * Vulnerabilidad
- * Dependencia del compañero
- * Decisiones morales (“hablar y arriesgarme” o “callar y sobrevivir”)

El terror no se basa en jumpscares, sino en:

- * Sonido
- * Incertidumbre
- * Comunicación interrumpida
- * Presencia constante de la entidad

3. MECÁNICAS PRINCIPALES

3.1 Exploración

- * Movimiento libre en tercera o primera persona.
- * Caminar, correr (genera más ruido).
- * Interacción con objetos y entornos.
- * Zonas con escondites (lockers, maquinaria, escritorios).

3.2 Objetos y progresión

- * El jugador debe recolectar objetos clave (llaves, fusibles, tarjetas).
- * Estos objetos desbloquean:

- * Nuevas áreas
- * Puzzles
- * El camino de escape

La progresión es lineal pero tensa, diseñada para completarse en 5 minutos.

3.3 Puzzles cooperativos

Los puzzles están diseñados para dos jugadores y fomentan la separación:

Puzzles de información compartida

Un jugador ve un código temporal, el otro debe ingresar en otra zona.

Puzzles asimétricos

Acciones en una zona afectan el entorno del otro jugador.

Puzzles bajo presión

Fallar activa alarmas o atrae a la entidad.

Los códigos no quedan guardados, obligando a memorizar y comunicar.

3.4 La entidad

La entidad es una amenaza constante con comportamiento dinámico.

Características:

- * Sensible al sonido (voz, pasos, alarmas).
- * Patrulla el mapa.
- * Cambia de objetivo según estímulos recientes.

Regla clave:

La entidad *no persigue jugadores, persigue **fuentes de atención*.

Esto evita que un solo jugador sea castigado continuamente.

3.5 Alarmas y sonido

* Alarmas distribuidas por el mapa.

* Se activan al:

* Fallar puzzles

* Correr excesivamente

* Activar ciertos triggers

Las alarmas:

* Aumentan la tensión

* Redirigen a la entidad

* Modifican el ritmo del juego

4. SISTEMA DE CHAT DE JUEGO

4.1 Walkie-talkie (chat de voz)

El chat de voz está integrado narrativamente mediante *walkie-talkies*.

Reglas del sistema:

* Push-to-talk.

* Interferencia y distorsión.

* El sonido *existe en el mundo del juego*.

* La entidad puede escucharlo.

Hablar no es seguro: es una decisión estratégica.

4.2 Riesgo de comunicación

* Si un jugador habla cerca de la entidad, puede activar persecución.

* El audio se distorsiona si la entidad se aproxima.

* El walkie puede fallar momentáneamente.

Esto transforma la comunicación en una *mecánica de riesgo*, no solo una herramienta.

6. JUSTIFICACIÓN DE LA EXPERIENCIA (5 MINUTOS)

El juego está diseñado como una ***experiencia corta e intensa***:

- * 1–2 minutos: exploración inicial juntos.
- * 2 minutos: separación y puzzles cooperativos.
- * 1 minuto: clímax con persecución final.
- * Escape sincronizado.

En solo 5 minutos, el jugador:

- * Aprende las reglas.
- * Siente tensión real.
- * Coopera activamente.
- * Vive una narrativa completa.

La corta duración permite:

- * Rejugabilidad
- * Ajuste fino del terror
- * Enfoque en atmósfera y diseño sonoro