

título (provisional)

género: supervivencia horror tensión

plataforma:pc

duración: 15 a 20 minutos

modo de juego: cooperativo

INTEGRANTES:

Jose Miguel Tostado Martinez

Andres David Mondragón González

Josue Rivas Morales

Es un juego cooperativo de terror donde dos jugadores deben sobrevivir bajo la penumbra de los oscuros en un pequeño automóvil y pocos recursos, siendo necesario la cooperación de ambos ya que ninguno tiene el control completo, teniendo que ser un complemento del otro si quieren sobrevivir otro día.

-experiencia:

- Es un juego cooperativo de terror donde los jugadores enfrentan desafíos individuales mientras dependen de una comunicación y cooperación constantes para sobrevivir. A lo largo de la experiencia, los jugadores se sentirán continuamente observados y perseguidos. La tensión, la frustración y la satisfacción emergen de la convivencia bajo presión de la persecución.

-historia

- En un futuro cercano, la evolución de la raza humana es detenida abruptamente por la llegada de los Oscuros, depredadores naturales capaces de sumir el entorno en una oscuridad absoluta. Esta oscuridad inutiliza la tecnología convencional: la luz artificial, la visión nocturna y la visión calorífica dejan de funcionar, etc... Además, la propia oscuridad corroe el entorno y la maquinaria humana.

Para evitar la extinción, la humanidad desarrolla tecnología avanzada, creando maquinaria, robots y vehículos especialmente diseñados para resistir la corrosión y desplazarse en este nuevo mundo.

Los protagonistas, un piloto y su robot mecánico, formaban parte de un convoy de estos vehículos. Durante una travesía, los Oscuros logran correr un puente, separándolos del resto del grupo. Con el vehículo gravemente dañado y aislados en territorio hostil, deberán cooperar para sobrevivir, reparar su medio de transporte y escapar de la oscuridad que los acecha y regresar con los suyos.

-loop principal

personaje a

- personaje A: va a ser el conductor, va a tener la conducción con poca visibilidad por lo que tendrá que ser guiado por el personaje B, tiene una barra de recursos para dirigir la energía en la funcionalidad de movimiento, de poderes y de la capacidad de

visibilidad del personaje b, además tendrá una pantalla para que le dará el panel al personaje B donde estarán los paneles necesarios a completar para mantener el carro en funcionamiento, o para hacer un poder aplicar una habilidad

nota: si choca la batería baja

- el personaje B: este va a ser el mecánico, el que le diga por donde ir y el que tendrá que hacer los paneles que le mande el personaje A, él tendrá la visibilidad para guiar al personaje A, él también tendrá que apuntar, escuchar y evitar a los oscuros mientras ocupa las habilidades en las situaciones importantes por lo que tendrá que apuntar, dirigir, evitar a los oscuros y usar las habilidades en las situaciones correctas

nota: si no hace bien un panel la batería baja

lo que tendrá que hacer personaje el personaje A y personaje B es ir de un punto a otro evitando al oscuro que estará atacando en ciertos intervalos y en zonas importantes como también será activado cuando no se haga un panel bien o si el carro choca, cada vez que ataque empezara a hacer un sonido bajo y cuando se haga agudo atacará así dándoles a los jugadores tiempo de responder para evitarlo o para atacar así restaurando al oscuro a su fase inicial.

las habilidades (todas temporales)

- -el jugador A puede ver temporalmente lo que el personaje B puede ver, (jugador B va a ver menos por un tiempo)
- -blindaje: choques no quitan batería por un tiempo (después de ese tiempo los choques quitan más batería por un tiempo)
- -recuperación forzada de cierto porcentaje de energía (el auto va más lejos y el personaje A podría perder parte del manual por un tiempo)
- -emisión sonora, sonido que ahuyentan a los oscuros (los oscuros se hacen más violentos por un tiempo)

