

Nimú emprende la búsqueda de un refugio para sus abuelos enfermos, hermanos pequeños y el pueblo sobreviviente de su localidad.

Nimú encuentra respaldo con una rebelde, quien le pide transportar una incubadora de coral hasta el punto del refugio.

Los obstáculos varían entre las malas condiciones del ambiente, criaturas vagabundas y los suits.

1. Cada nivel intensifica el peligro ambiental, Nimú no puede permanecer mucho tiempo en el nivel.

2. Nimú puede recorrer el mapa sin su casco solo en los niveles del subterráneo.

3. Nimú puede recorrer el mapa sin su casco solo por un (1) minuto en los niveles externos, al pasar ese tiempo se pierde el nivel y Nimú muere.

4. Nimú debe evitar encontrarse con un suits, si se lo topa y no logra escapar, su coral será confiscado.

5. Nimú puede pasar el nivel cuando encuentra un contenedor con un tipo de coral incubado.

6. Dentro de los niveles se deben reunir gotas de agua potable, eso mantendrá saludable a Nimú.

7. Las criaturas vagabundas/ mutantes pueden dañar a Nimú, con tres (3) contactos con estos seres se deberá reiniciar el nivel.



Historia

Reglas básicas

Mapa 1

Mapa 2

Mapa 3

Mapa 4

Mapa 5

Mapa 6

Mapa 7

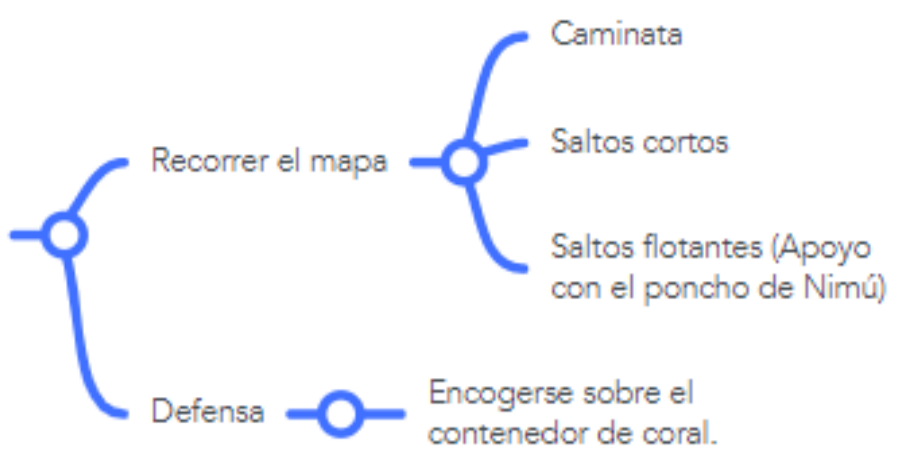
Mapa 8

Mapa 9

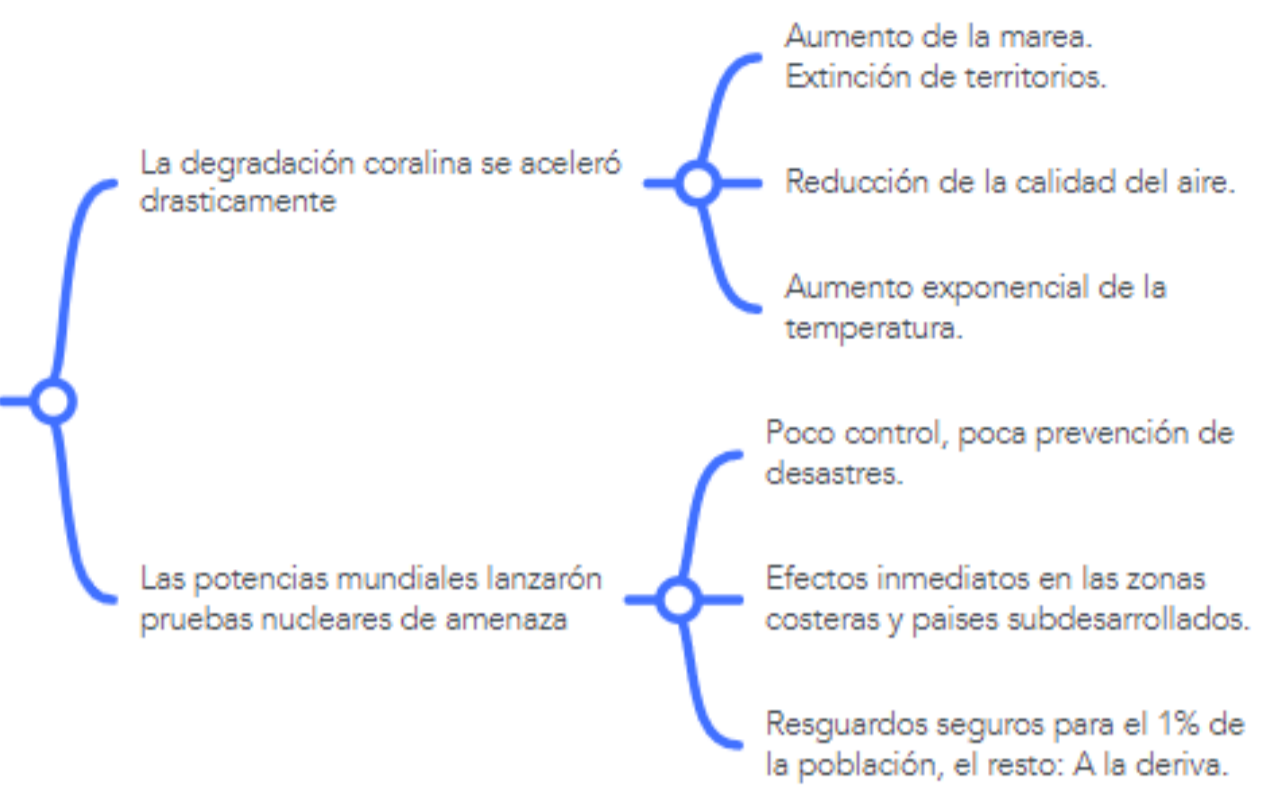
Nimú and the last reef, Game design document.

Vista general

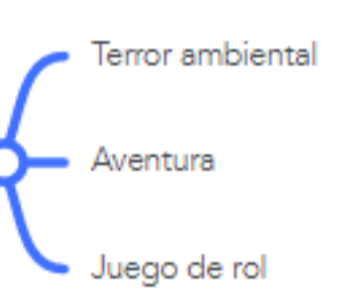
Mecánicas



Concepto

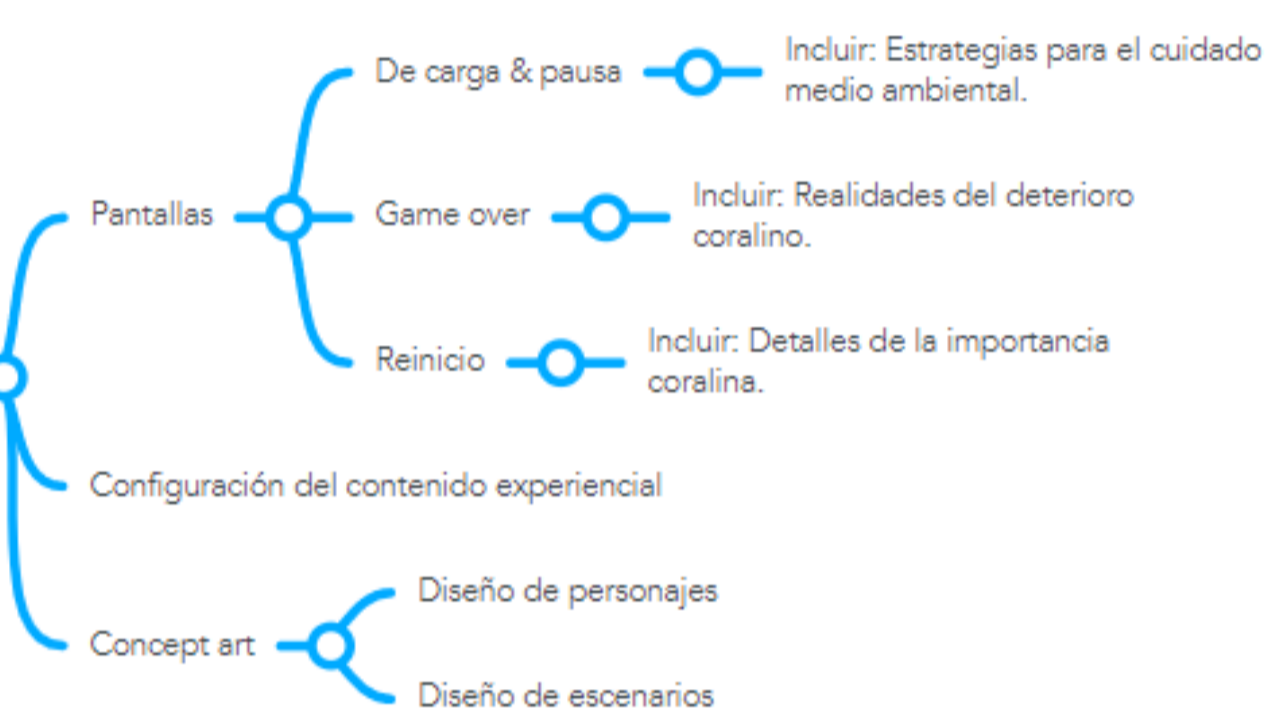


Género

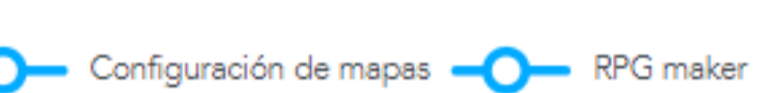


Assets

2D

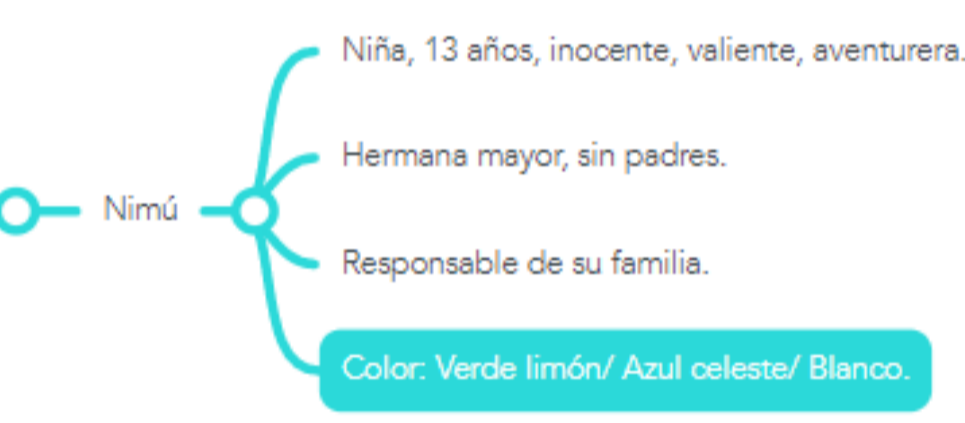


3D



Personajes

Protagonista



Antagonista



Estructurales

