

SUSANA PERALTA, ALBA MOLAS, CRISTINA MAYOR, NOELIA MONROY, CLAUDIA GARCIA

SPECTARE

En un mundo en el que la imagen propia está sujeta constantemente a la opinión ajena y en el que un número se ha convertido en la vara de medir de la validez humana, ¿dónde queda la individualidad?

Te despiertas en un lugar desconocido, obligada a aceptar las circunstancias que te rodean.

Se escucha el hipnotizante sonido del ventilador de un ordenador.

Pero...¿qué es lo que aparece en la pantalla?

Los murmullos no cesan. Alguien está presentando un espectáculo que nunca termina.

Decides salir para toparte con lo que una vez fue un lugar para la diversión, un circo y sin embargo, cámaras y cámaras se agolpan en cada esquina.

Un enigmático laberinto circular se alza ante ti y la única forma de averiguar qué ocurre es adentrándote en él.

¿Quién serás al terminar?

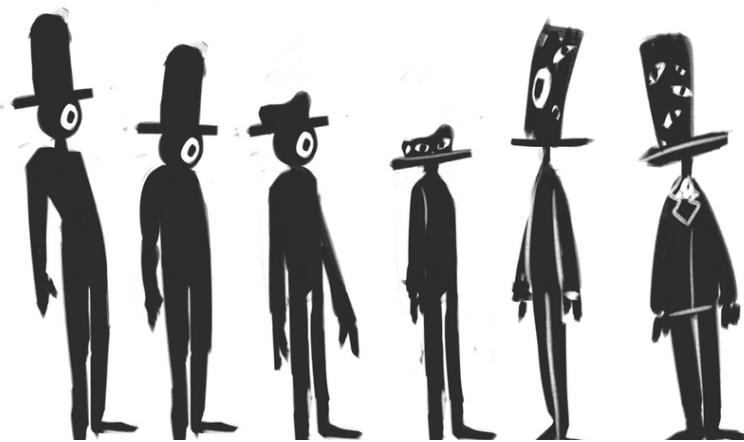


"Most people are other people. Their thoughts are someone else's opinions, their lives a mimicry, their passions a quotation".— Oscar Wilde, De Profundis

DEL RESPECTARE AL SPECTARE

Basándonos en la literalidad de que "Respeto" significa "mirar hacia atrás": un mirar de nuevo, con distancia, y la diferencia con la mirada próxima del espectáculo; queremos crear una metáfora gráfica para criticar uno de los elementos más significativos de nuestra sociedad actual: la mirada ajena pendiente de nosotros y cómo modifica nuestro comportamiento.

SPECTARE supondrá un inpass en los serious game, pretendiendo despertar una cuestión clave al jugador: **¿qué serías si no te expusieras en un mundo en el que la existencia presupone siempre ser visto?**



Un circo reconvertido en una prisión.

Presos en busca del **aplauso** ajeno, pendientes de forma compulsiva del **Otro**.

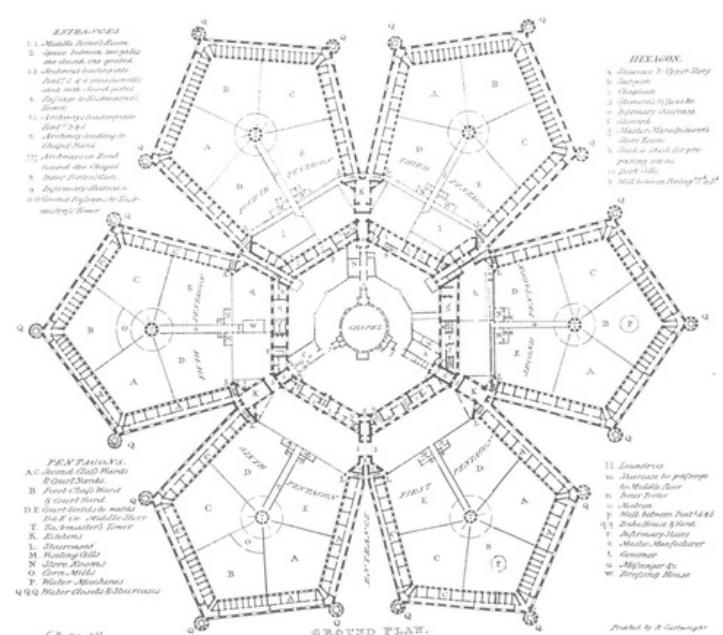
Y un laberinto que replanteará la mismísima naturaleza de las relaciones humanas.

Bienvenido a Narcissus, aquello que se esconde bajo el párpado.

3D PUZZLE DE HORROR PARA PC

El elemento fundamental para dar cuerpo a dicha crítica es utilizar el antiguo **panóptico** de Foucault, una prisión circular en la que las **celdas** están colocadas sobre el perímetro y están siendo controladas por un observador omnipresente colocado en el centro de la prisión.

El panóptico resulta útil como **analogía** al uso de las **redes sociales**, en las que millones de usuarios son observados por una sola mirada: aquella que proviene de la pantalla. Y sin embargo esos mismos usuarios son a la vez observadores de otros.



Y precisamente porque nos encontramos en la sociedad del espectáculo, la prisión que enmarca el juego será un circo reformado. Nuestra protagonista despertará en un lugar que no ha escogido, tal y como le ocurre al ser humano en cualquier era, y deberá investigar las distintas habitaciones hasta conocer dónde verdaderamente se encuentra y poder tomar la decisión final.

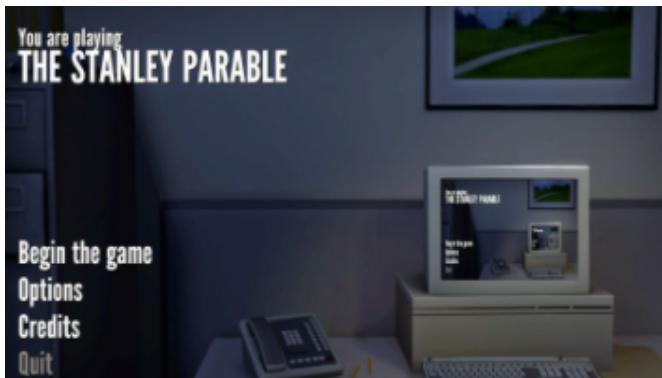
Cada una de las celdas y habitaciones contendrán un enigma o puzzle a resolver. Todos los puzzles se basarán en interactuar: o bien recogiéndolos o bien investigándolos para desentrañar sus secretos.

**EL PÁJARO ROMPE EL
CASCARÓN. EL
HUEVO ES EL
MUNDO. EL QUE
QUIERE NACER TIENE
QUE ROMPER UN
MUNDO.**

HERMAN HESSE



Mock-Up



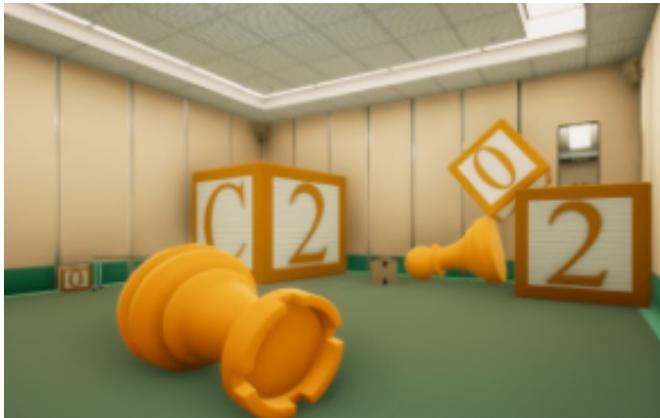
THE STANLEY PARABLE

Componente psicológico. Comunicación entre narrador y jugador, provoca dudas en el usuario.



THE BEGINNER'S GUIDE

Trata temas como la soledad, la presión y la decadencia de forma simbólica. Puzzle psicológico.



SUPERLIMINAL

Personaje atrapado en una realidad que no comprende.



SAINT KOTAR

Atmósfera terrorífica, mecánicas de puzzle e interacción de objetos.



WILLY MORGAN

3D estilizado, mecánicas de puzzle. Atmósfera tenebrosa.



PATHOLOGIC

Primera persona de terror psicológico. Integración del jugador en la historia.

REFERENCIAS ARTÍSTICAS



GYLT

Ambientes dramáticos, tensión en el aire.



GYLT

La luz guía al personaje. Niebla tenue. Envíos cargados con props.



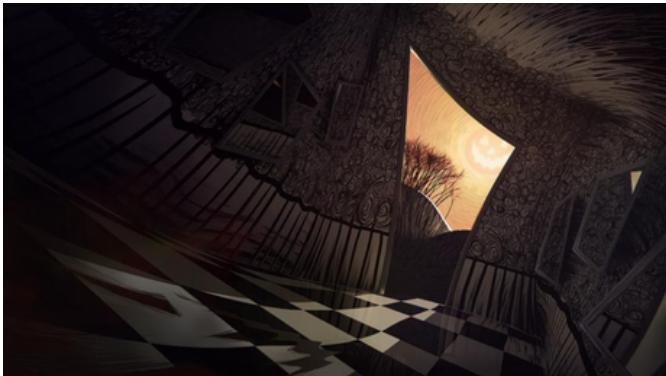
CRIMINAL CASE

Primera persona, cámara dirigida. Elementos circenses y aspecto de envejecimiento en props.



CRIMINAL CASE

Estilizado pero evitar aspecto low poly.



TIM BURTON

Formas y volúmenes exagerados. Las deformaciones acompañan la narrativa.



MOCK UP

Primera persona.

TIPOS DE DIVERSIÓN

NARRATIVA

La esencia de SPECTARE es la narrativa sobre la que construye todo su universo, pretendiendo, de una forma sutil, despertar distintas cuestiones al jugador.

La respuesta emocional más importante que queremos provocar es que el jugador desee conocer qué trata de decirle SPECTARE.

DESCUBRIMIENTO

Acompañado de la narrativa, Spectare busca que el jugador quiera investigar el universo de Narcissus y encuentre todos los secretos de la prisión. De la mano del concepto va la curiosidad por conocer qué ocurre y qué significa, no solamente estar en ese circo, sino qué hay detrás de esa unión entre lo claustrofóbico y la diversión.

TIPOS DE JUGADOR

EXPLORADOR

El tipo de jugador que más disfrutaría de Spectare es aquel que quiere interactuar con el espacio y entender la historia y sus personajes en detalle. La figura del arlequín así como la estructura del universo están construidas para suscitar curiosidad e interés al jugador que busca precisamente desentrañar los secretos y el mensaje del juego.

CHARACTER, CÁMARA Y CONTROLES.

Spectare es un juego en **primera** persona, y el aspecto de la protagonista no será revelado hasta uno de los últimos puzzles, de manera que podemos hacer uso de una cámara que ayuda a una inmersión completa sin perder los beneficios que un **tercera** persona aporta a la narrativa, pues el observado se convierte en observador.

La cámara principal contiene un rango de zoom alto para poder explorar los environments en detalle. En los momentos de baja tensión, la cámara se moverá con completa normalidad acorde al movimiento del mouse.

Todos los cambios de tempo del juego se indicarán de tres formas distintas pero combinadas: cambio de **luces**, impacto **sonoro** y temblores en la **cámara**.

En la Phone Room mostrará una panorámica de dicha habitación para dar al jugador pistas sobre los lugares a explorar. En la Cell Room la cámara sufrirá temblores para ayudar con la tensión que generará el gameplay.

Las teclas principales para el movimiento del personaje son WASD, y el control de cámara será con el movimiento del ratón. Queremos que la complejidad de los controles sea mínima, de ahí que la interacción con objetos sea vía click izquierdo del ratón.

Se accederá al inventario con la Space Bar, y se accederá al menú opciones con la X.

W
A S D

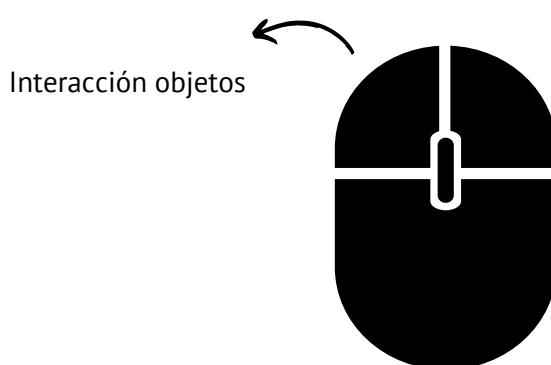
SPACE BAR

X

Movimiento del personaje

Abrir Inventario

Menú Opciones



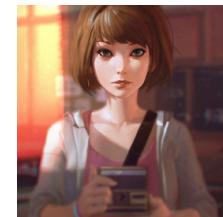
Movimiento de cámara

MOVIMIENTOS DE PERSONAJES

Protagonista en la Sala de los Espejos (se verá en el reflejo).



Movimiento humano natural, actitud introvertida.



Referencia principal: Max en Life Is Strange.

Arlequín



Movimientos similares a un arlequín real. Actitud teatral.



[Referencia 1](#)

[Referencia 2](#)

NPC 1



Movimientos repetitivos con ansiedad, mira a su alrededor.

[Referencia 1](#)

[Referencia 2](#)

NPC 2



Comportamiento tenso, mirada perdida. Algunos ataques de ansiedad.

[Referencia 1](#)

[Referencia 2](#)

NPC 3



Movimientos repetitivos y tensos.

[Referencia 1](#)

NIVEL SONORO

Cuando haya **cambios repentinos** de tono/ambientación hacia una **tensión/frenesis** mayor, la música cambiará con ritmos y tempo más rápidos.



También añadirle sonidos de **malfunción de luces** (vibración intermitente).

Además, implementar el sonido de **respiración agitada** a la protagonista, para así darle más sensación de agobio e histeria al jugador. **No durante mucho tiempo**, sólo cuando se calma el ambiente, el sonido de la respiración se va desvaneciendo.

También añadir el sonido de las **carcajadas** del arlequín y los **cascabeles**, así el jugador interpreta con estos sonidos que este personaje significa que algo **mal/peligroso** sucederá.

NIVEL ESTÉTICO

La **iluminación** de Spectare se **transforma** de mano de la narrativa. Cuando más indage el jugador en los misterios más **oscura** e irreal se tornarán las luces. Todas oscilan entre los tonos amarillos y **rojos** en su mayoría. No obstante en una de las salas se utilizará el color **verde** para denotar locura en la sala de los teléfonos y el **rosa** para denotar ansia en la sala de los perseguidos.

En determinados momentos se podría aplicar el **cell shading** en personajes o elementos del entorno para darle un aspecto más **tétrico**.

El recorrido **del pasillo hasta el ascensor** es la zona con mayor tensión (el arlequín cobra protagonismo), por lo que recibirá especial atención.

La sensación de miedo oscilará entre una **tensión leve** durante los inicios, **picos intensos** en las zonas de transición y una **angustia sostenida** a medida que se avanza en las salas hasta el final. Se plantea este esquema para no agotar al jugador y a la vez que no pierda interés.

OBJETIVOS

El objetivo principal es superar los **puzzles**, de modo que se logra avanzar en la historia y desentrañar el motivo de la existencia de la prisión y qué significan todos aquellos **enigmas**, tanto directos como metafóricos, que empapan todo el juego.

Por lo que el **avanzar de un nivel a otro** hasta llegar a la sala final, es la condición de **victoria**.

El objetivo secundario es conseguir todos los **Narcisos**, objetos colecciónables que en el caso que Spectare pudiera llegar a ser más de una demo, conseguirían desbloquear el final definitivo. Los colecciónables no solamente abren la puerta a un nuevo tipo de jugador, sino que se convierten en la **clave ética del juego**.

FLOW

El flow de Spectare se basa en conseguir una **inmersión total** desde el minuto 0, haciendo uso de la cámara, la música, el misterio de la narrativa y las mecánicas de puzzles que mantendrán el dinamismo del juego. La estética y la construcción del environment toma un gran papel en inducir al jugador en un estado de **concentración** e inmersión, pues es el elemento con el que el jugador interactuará constantemente.

La estructura en **bucle** con un tempo in crescendo está pensada para mantener la atención del jugador, y los puzzles aumentarán de dificultad a medida que se avance de nivel para no perder la esencia del reto. De igual manera, la estética del juego se hará más pronunciada y exagerada a medida que se acerque el **desenlace**.

INTERACCIÓN Y OBSERVACIÓN

Ambas mecánicas se entrelazan: es necesario **observar** e **interactuar** con los distintos elementos que hay en la sala, captar los mensajes en los posters, marcas en el suelo, cualquier pequeño desperfecto en los muebles; hay secretos en todas partes. Para poder lograr salir de cada habitación y avanzar hasta el ascensor central que lleva hasta el siguiente nivel es necesario **resolver** distintos puzzles. Todos ellos se desentrañan mediante la **interacción** de distintos objetos, desvelando claves y dándole el sentido que le falta a la narrativa de cada celda. Todas ellas **se abren y se cierran en ellas mismas**.

RAZONAMIENTO ESPACIAL

El jugador explorador deberá fijarse detenidamente en el **espacio** que se presenta ante sus ojos y no dejar atrás ninguna pequeña señal que le llame la atención. Muchas de las resoluciones de los puzzles pasan por adquirir objetos y pensar en cómo podrían usarse para avanzar.

COLECCIÓN

No solamente recolectar objetos es indispensable para resolver los enigmas que abren paso al jugador, sino que un coleccionable concreto es la **clave** y la **esencia** misma de Spectare: el Narciso. Con dicho coleccionable el jugador logrará llegar a la sala final y conseguir desvelar la aventura.

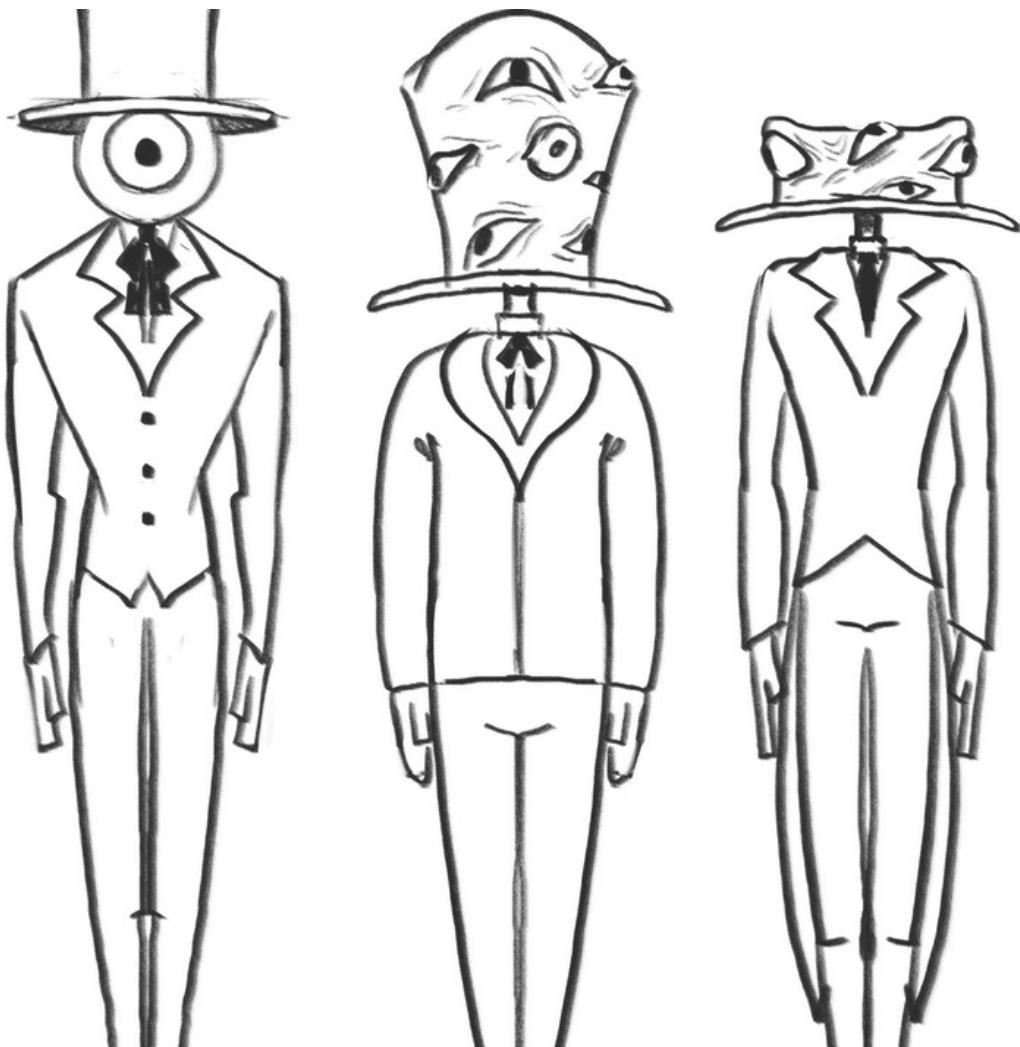
¡Por qué SPECTARE?

En un mundo en el que la imagen propia está sujeta constantemente a la opinión ajena y en el que un número se ha convertido en la vara de medir de la validez humana,
¿dónde queda la individualidad?

SPECTARE supondrá un impass en los serious game, pretendiendo despertar una cuestión clave al jugador: ¿qué serías si no te expusieras en un mundo en el que la existencia presupone siempre ser visto?

SPECTARE es un paso diferente. Una pregunta importante. Una experiencia que quiere demostrar que un juego no necesita ser realista para mostrar **terror psicológico inmersivo**.

Y tú, ¡qué serás al terminar!



ARTE

3D **estilizado**, unas texturas no demasiado elaboradas para alejarnos del realismo que nos provocan las propias redes. Las luces serán guía para el jugador, de ahí que el ambiente será tenue con focos concretos a los que el jugador se dirigirá.

Los elementos **circenses** como metáfora de la actitud teatrera de los usuarios es vital, y para mostrar la otra cara de la moneda, se integrarán con elementos carcelarios.

Uno de los puntos fuertes es que **Spectare** quiere demostrar que un juego no necesita ser realista para mostrar **terror psicológico** inmersivo.

PROTAGONISTA



- 1** COMPLEXIÓN NORMAL. NO ES UN ASPECTO LLAMATIVO. 1,70 DE ALTURA
- 2** 22 AÑOS, MUJER
- 3** PELO LARGO, MARRÓN OSCURO.
- 4** PALETA DE COLORES AZULONA EN CONTRASTE CON SPECTARE.
- 5** ACTITUD INTROSPECTIVA.

HISTORIA

Hija **única** de una familia humilde y de pocos recursos. **No ha tenido mucho contacto con gente** de su alrededor. Debido a esto, su carácter tiende a ser introvertido y desconfiada hacia los demás, lo cual le ha ayudado a ser **independiente**.

No tiene un sueño en específico como generalmente las demás personas suelen tener, así que siempre ha sentido que es diferente y que **no acaba de encajar** en la sociedad.

PSICOLOGÍA

Valores morales fuertes, siempre ha tenido muy presente el sentido de la justicia, **humildad** y bondad, ya que así se lo enseñaron sus padres desde muy pequeña.

Sin embargo, tiende a ser **insegura** de sus decisiones, pensando siempre si es lo correcto, ya que no solo debe **responsabilizarse** de ella misma si no que también tiende a anteponer las personas importantes por encima de ella.

Es una persona valiente y **no suele expresar sus sentimientos** abiertamente, ya que no quiere verse vulnerable para los demás. En ese sentido, es como si tuviera **una máscara** siempre puesta con la intención de únicamente mostrar lo que quiere hacia los demás.

A diferencia de los demás individuos, **ella es capaz de ver al arlequín**. Lo cual es un hecho inexplicable y un misterio, ya que nadie puede verlo excepto ella.

PERCEPCIÓN

La imagen que proyecta es de una persona **inocente, vulnerable** y al ser joven incluso puede parecer débil para algunos individuos.

Sin embargo, debido a su dura vida ha aprendido a no fiarse de nadie y sólo confiar en ella misma, ya que al fin y al cabo su persona es quien va a estar siempre con ella.

ARLEQUÍN



- 1 COMPLEXIÓN DELGADA Y ANGULOSA.
- 2 1,80 CM,
- 3 EDAD DESCONOCIDA
- 4 PALETA DE COLORES MONOCROMÁTICA CON TOQUES ROJOS.
- 5 ACTITUD TEATRERA.

HISTORIA

Sus orígenes y cualquier información sobre él son completamente **desconocidos**.

Sin embargo, todos los demás seres que conviven en este mundo perciben al arlequín como alguien **superior** y de aura misteriosa.

En algunas ocasiones se puede percibir su presencia como si fuera un **observador**, es por esto, que incluso es considerado como un “Dios”, por su **omnipresencia**.

PSICOLOGÍA

El personaje del arlequín consta con una mentalidad típica de villano.

Es alguien **manipulador**, egoísta, **egocéntrico**, inteligente y **muy astuto**. Es **capaz de hacer cualquier cosa** con tal de conseguir sus objetivos, sin importarle el hecho de perjudicar/herir a alguien.

Fácilmente puede manipular a alguien como si fuera una marioneta debido a su **gran capacidad de persuasión**. Sobre todo le funciona con aquellos individuos que ya están **heridos de por sí** (mentalmente/físicamente).

Sin embargo esto no le funciona con la **protagonista**, por este motivo, se dedica a seguirla en muchas ocasiones y así poder captar algún **punto débil**.

PERCEPCIÓN

A simple vista, es alguien con un **aura misteriosa** y oscura pero al mismo tiempo para capturar a sus “presas” tiene una actitud de cara al público **sociable** y alguien que transmite **confianza** a través de sus palabras.

También su manera de moverse es **ágil**, rápida y con movimientos **exagerados** con gracia y elegancia.

Básicamente, cumple el papel perfecto de un **psicópata manipulador**.

F.A.Q

01 →

¿Cómo te definirías en una palabra?

Genio.

02 →

Si ves a alguien que necesita ayuda, ¿qué harías?

Si recibo algo a cambio entonces si ayudaría a esa persona. Obviamente nada es gratis y consumir tiempo en algo que después no me beneficia no tiene sentido.

03 →

¿Cuál es tu mayor miedo?

No le temo a nada, prefiero ser temido por los demás.

04 →

¿Cómo te gustaría ser recordado?

Como alguien poderoso.

05 →

¿Qué te gustaría hacer en un futuro cercano?

Ahora mismo solo pienso en acabar lo antes posible esta insufrible entrevista para volver a casa.

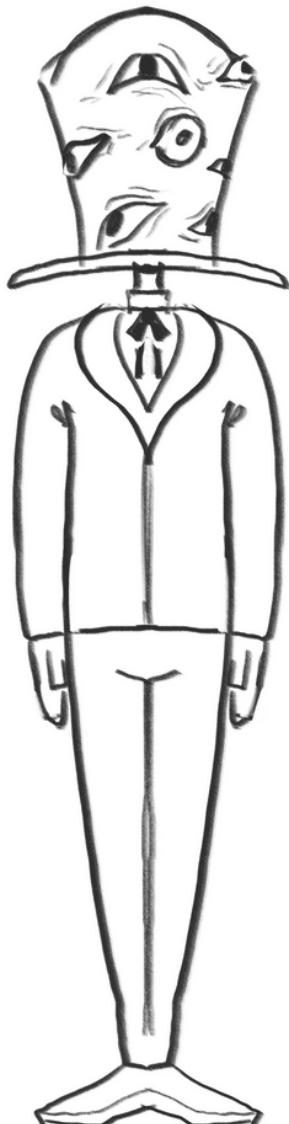
06 →

¿Te importa si tus amigos/familiares te mienten?

No tengo amigos ni familia así que no es necesario contestar esta pregunta. Sin embargo, personalmente creo que mentir no es nada malo. Te puede ser muy útil en muchas ocasiones para conseguir beneficios de los demás y ellos no se dan cuenta si les dices la verdad o no.



NPC 1



1 COMPLEXIÓN DELGADA.

2 1,65 CM,

3 PALETA DE COLORES MONOCROMÁTICA CON TOQUES ROJOS.

HISTORIA

No se conoce mucha información acerca del pasado de este personaje.

A pesar de que vivía felizmente y no le faltara nada, un día cualquiera **desapareció** sin dejar rastro. Su familia estuvo buscandolo durante años pero al ver que la esperanza se iba desvaneciendo, lo dieron por muerto.

Sin embargo, algo que nadie sabe es que todo ese tiempo desaparecido en realidad estuvo **aislado** en la última sala, junto con otros dos misteriosos individuos.

Parece que fue por **decisión propia** ya que ni siquiera muestra remordimiento, culpa o tristeza por haber abandonado a su familia.

PSICOLOGÍA

Después de los hechos, su personalidad cambió a una persona mucho más **solitaria**, vulnerable y **oscura**. En ocasiones, con la mirada perdida daba la impresión de que se había perdido a él mismo y tenía una actitud **suicida**.

Actualmente, no sabe qué hacer para seguir adelante ya que tiene **muchísimas voces** en su cabeza y **no sabe quién es realmente** él mismo.

Ha perdido toda ambición y objetivos que tenía antes en la vida y ahora simplemente ve pasar el tiempo como un alma en pena.

PERCEPCIÓN

Por su manera de actuar, podemos observar que es alguien que **ha perdido el rumbo**, ya que hace siempre los mismos movimientos **repetitivos** con una presente **ansiedad** y pánico.

También constantemente **mira a su alrededor** para ver si hay alguien cerca, ya que también le **teme** a los demás humanos.

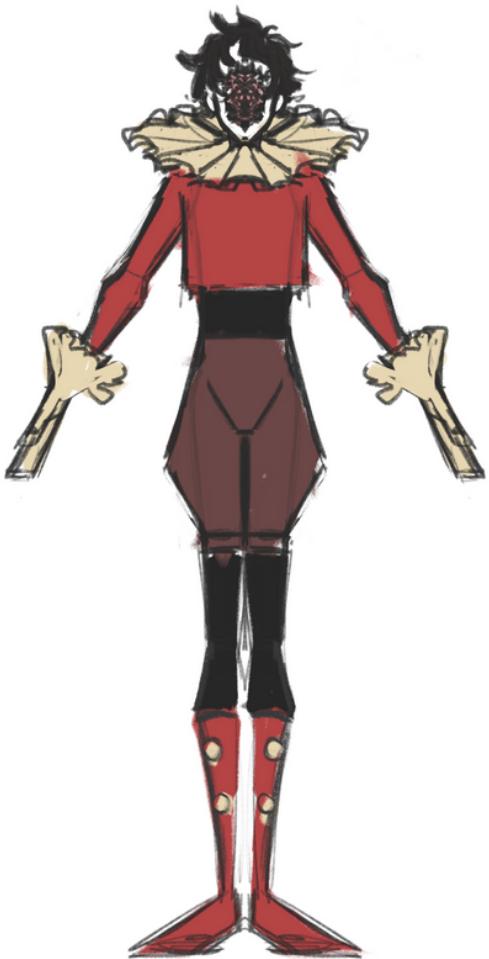
Tiene problemas de **confianza** y un gran trauma por el cual ha acabado en este penoso estado.

La percepción que tenemos de él está muy relacionada con su personalidad y mentalidad actual.

NPC 2



- 1** COMPLEXIÓN DELGADA. _____
- 2** 1,67 CM, _____
- 3** PALETA DE COLORES ROJIZA. _____



HISTORIA

Era un estudiante normal y corriente con una vida ocupada por sus estudios. Empezó a usar las **redes sociales** ya que todo el mundo hablaba de ello y sus amigos se lo recomendaron. Para no quedarse atrás, hizo lo mismo y con el tiempo empezó a desarrollar una **adicción** in crescendo hacia las redes sociales.

Empezó a tener **inseguridades** consigo mismo sobre su físico. Esto fue ocasionado por las miles de publicaciones de cuerpos perfectos y las opiniones y críticas que recibía él en las fotos que publicaba. Las redes sociales le afectaron tanto que llegó a **odiarse** y sentir **asco** con él mismo.

PSICOLOGÍA

Debido a la **adicción**, dejó de estudiar y empezó a **aislarse** de forma que no tenía ningún tipo de contacto humano ni relación social, ni siquiera con sus padres.

También desaparecieron todas sus **ambiciones** y objetivos en su vida. Se convirtió en una persona muy **solitaria** y con graves problemas mentales como **depresión, ansiedad, pánico a todas horas**, muchas inseguridades y baja autoestima.

PERCEPCIÓN

A simple vista, parece una persona normal y corriente. Su cuerpo está en mucho **mejor estado** que el de los otros NPCs.

Debido a que su principal objetivo es llegar a la “**perfección**”, su cuerpo es con el que más nos podríamos **identificar** de todos los NPCs, ya que este personaje siempre está intentando mejorarse a sí mismo, con lo cual tiene más aspecto de persona común.

Sin embargo, debido a sus movimientos y el cómo actúa, pronto nos damos cuenta de que algo **oscuro** ocurre.

NPC 3



1 COMPLEXIÓN DELGADA, PIEL OSCURA

2 1,70 CM

3 PALETA DE COLORES MONOCROMÁTICA CON TOQUES ROJOS.

HISTORIA

Todo iba bien hasta que de repente toda su alegría se desvaneció, convirtiéndose en una persona completamente distinta. Su nueva persona se caracterizaba por ser alguien muy seria, errática y sombría. Estaba **atrapada** en el mismo momento siempre.

Sus padres al ver este repentino cambio se preocuparon mucho por ella y con la intención de mejorar las cosas empezaron a buscar ayuda psicológica de profesionales. Cada vez que esta "niña" (en el momento de estos hechos ya estaba en plena etapa adulta) iba a una terapia, se **cerraba** completamente y no abría en ningún momento la boca.

Finalmente, la chica se **escapó** de su casa dejando una misteriosa nota encima del escritorio de su habitación. Todos pensaron al leerla que era una carta suicida por el uso de las palabras.

En realidad, la chica no se escapó para poner fin a su vida si no porque simplemente **no podía seguir aguantando las miradas de compasión** y pena de todo el mundo hacia ella y tampoco quería seguir causando dolor y sufrimiento a sus padres por no poder ayudarla.

PSICOLOGÍA

Empezó a sentir muchas **inseguridades** sobre ella misma, dudando e sus propias habilidades.

A diferencia de los comentarios que recibía de sus seres queridos, a diario recibía amenazas de muerte, mensajes difamatorios, críticas...le ocurrió lo que se conoce como "**cyberbullying**".

A pesar de que ella sabia que no debía prestarle atención a este tipo de mensajes, algo en su mente le decía que tenían parte de razón y que quizá ella no era quien ella creía que era, comenzando a desarrollar el **Síndrome del Impostor**.

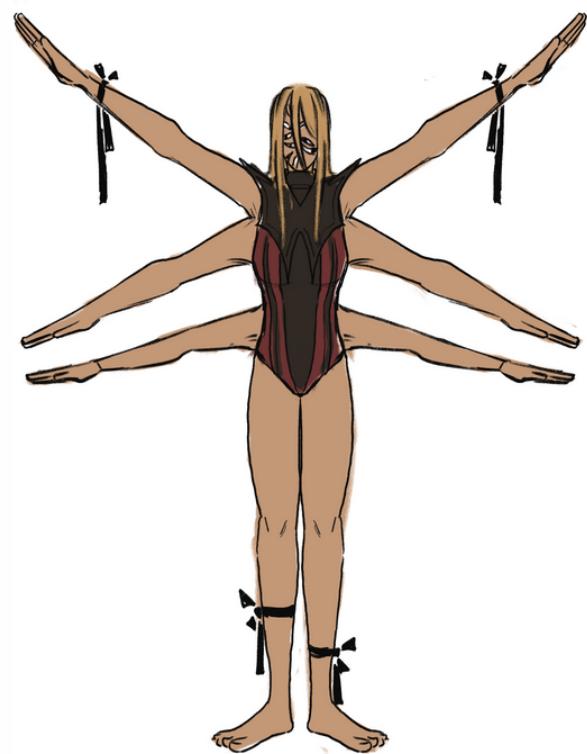
PERCEPCIÓN

Tiene graves deformaciones, como por ejemplo **varios brazos**.

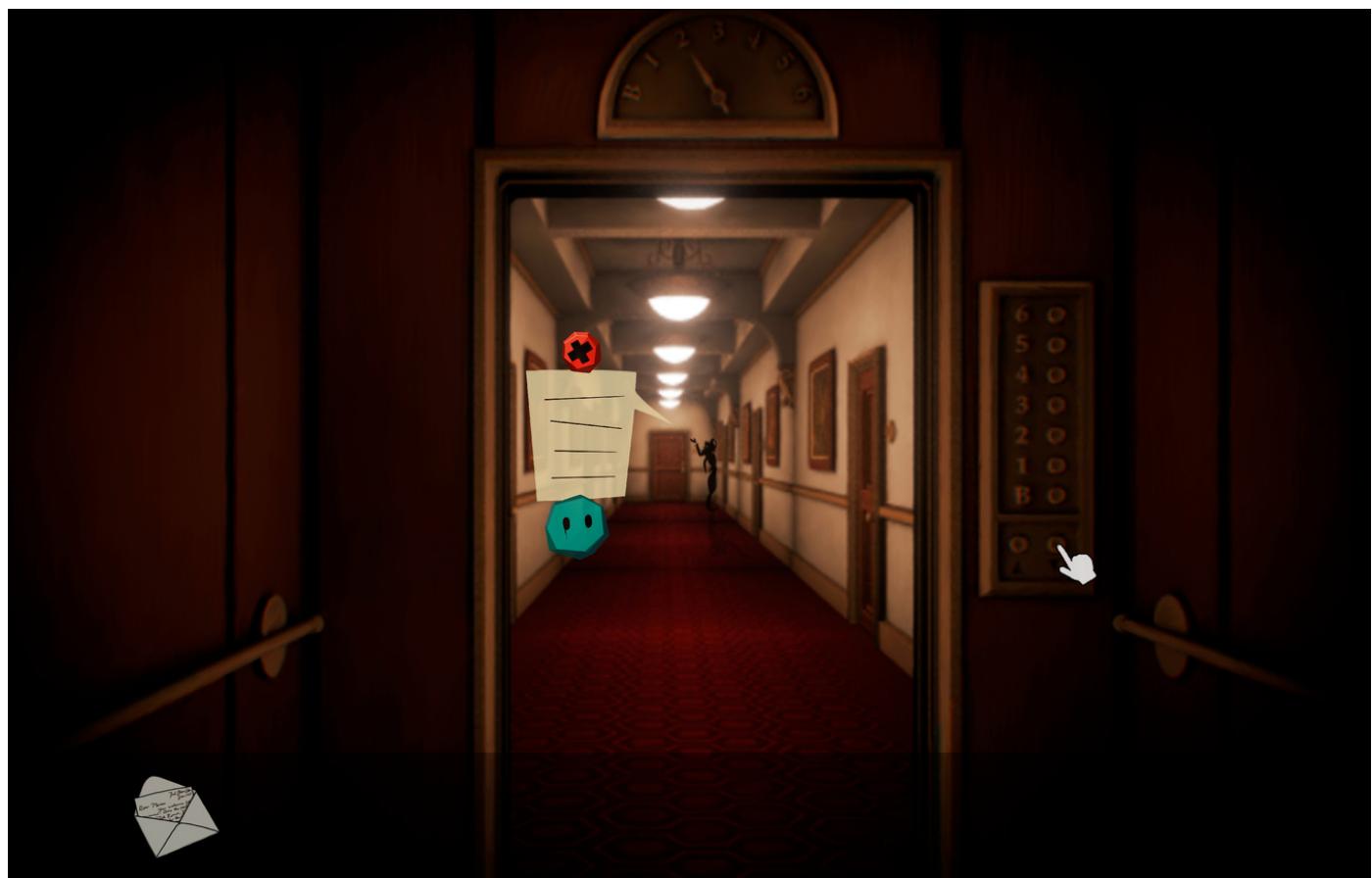
Intentó cambiarse a sí misma para satisfacer lo que los demás pedían de ella en las redes sociales pero **fracasó** y su estado físico hasta prácticamente convertirse en un **monstruo**.

Al observarla en este nuevo estado, la mayoría de la gente le da miradas de **pena/compasión**, cosa que ella **odia** porque le trae dolorosos recuerdos de justo antes de dejar atrás sus seres queridos y vida anterior.

Debido a su comportamiento **errático** y **ansioso**, da la sensación de que algo muy traumante, malo y doloroso le debió pasar.



MOCK UPS



AMBIENTACIONES Y LOCALIZACIONES

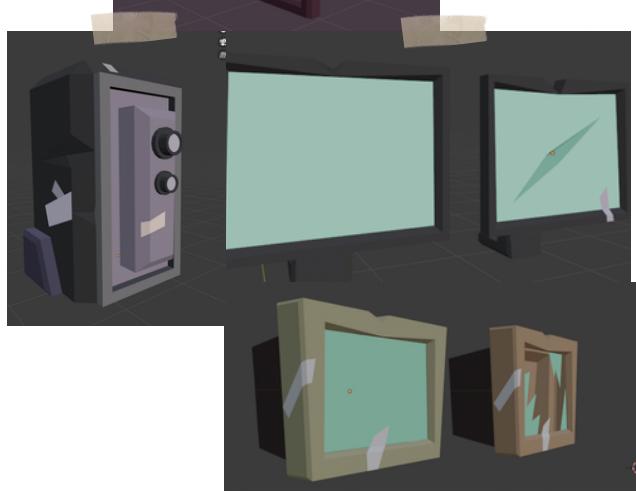
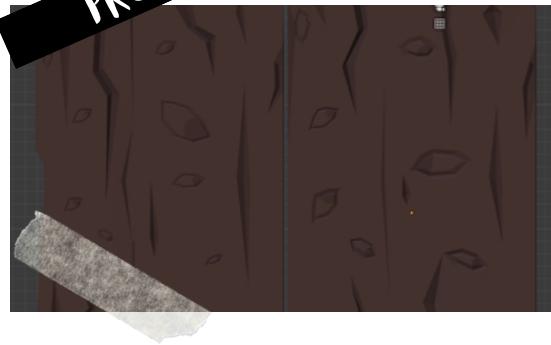
CELL

Lugar en el que despierta la protagonista. Una celda inspirada en las **jaulas** usadas en los antiguos **circos** para encerrar animales. Cuenta con los elementos básicos de una **celda** y decoraciones circenses. Se añaden **pantallas**, cámaras y elementos **tétricos**.
Ojo como elemento protagonista



PROPS

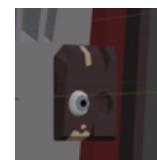
Las vetas de la pared son ojos.



Muebles con formas exageradas y rotos.



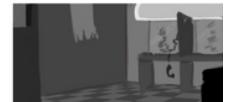
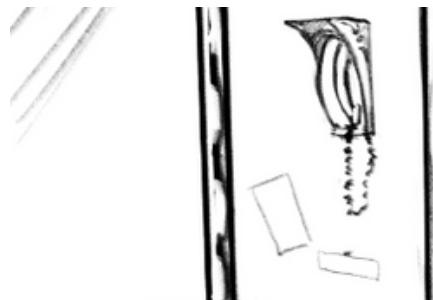
Pantallas y cámaras rotas para dar sensación de vigilancia y decadencia.



Pomo de la puerta: ojos.

PHONE ROOM

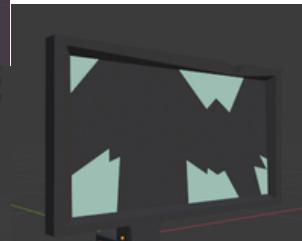
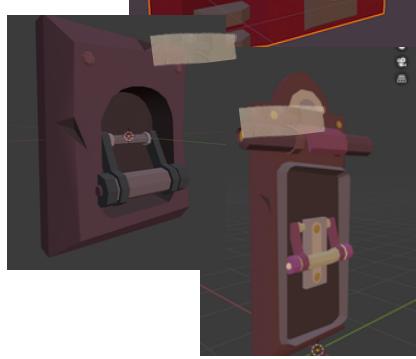
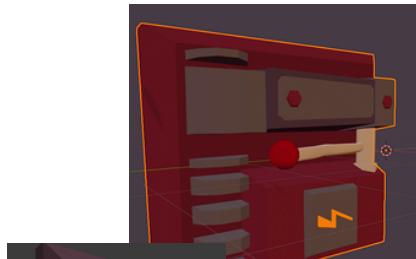
El jugador se encuentra atrapado en la **sala de los teléfonos** de una prisión. Hay una máquina mecánica de feria con una **vidente** dentro que lee el futuro si se le introduce una moneda. En los cristales de las cabinas aparecen **siluetas opacas** de personas que parecen estar al otro lado del cristal, esperando para **comunicarse** con el jugador. Una puerta se enlaza con ellas, pero está bloqueada por un pin-panel. El jugador debe conseguir el **código** para abrir la puerta.

**REFERENCIAS**

Iluminación verdosa para denotar frialdad y locura.



Combinar soledad de una sala de interrogatorios con carteles del circo.

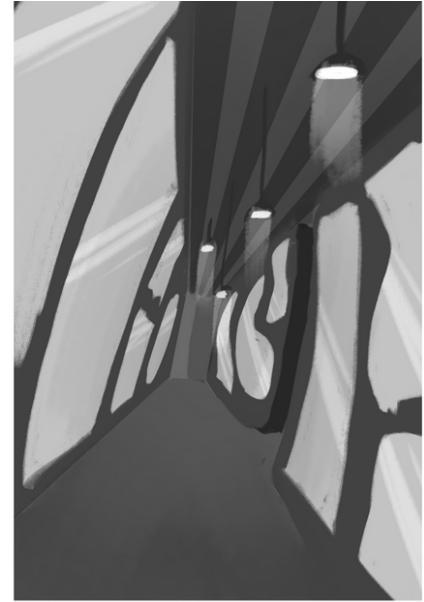


Interruptores, teléfonos y pantallas varias.

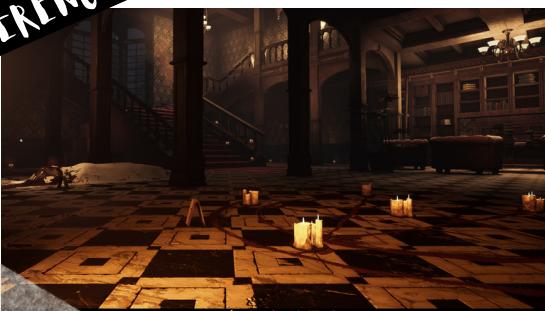
AMBIENTACIONES Y LOCALIZACIONES

SALA ESPEJOS

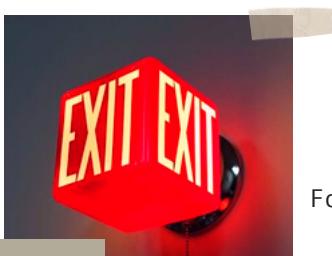
Laberinto de espejos, se trata de conseguir escapar. Primer momento de tensión dura del juego.



REFERENCIAS



Iluminación envolvente y tenue. Aspecto sombrío.



Formas exageradas y fantásticas. Denotan locura e irreabilidad.

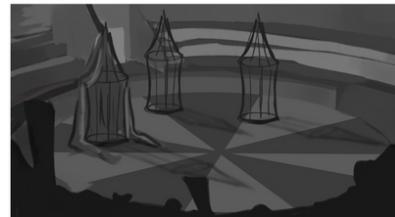
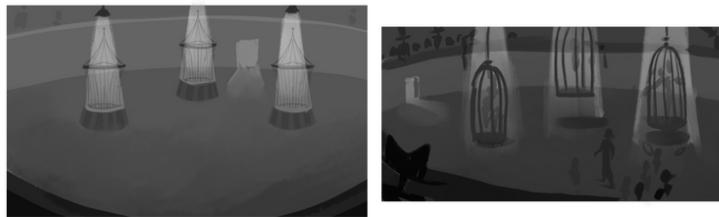
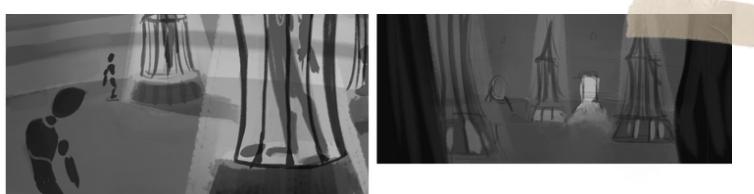


Señalizaciones de salida sin sentido.

AMBIENTACIONES Y LOCALIZACIONES

SALA
PERSEGUIDO

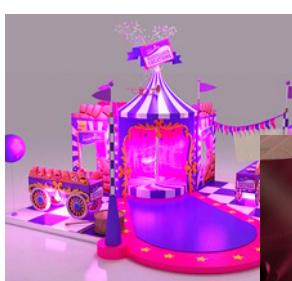
Sala llena de maniquíes y jaulas, sucede en un patio de circo alterado. Aparecen personajes escalofriantes.



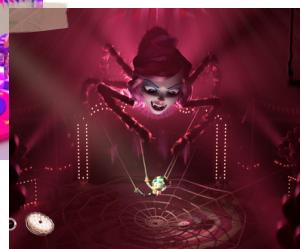
REFERENCIAS



Carpa y arena principal de un circo.



Props circenses rotas. Los NPC constituyen cada uno distintas deformaciones identitarias.



Iluminación roja/fucsia para denotar la cúspide de la locura.





SONIDOS Y AMBIENTACIÓN

SPECTARE tiene una ambientación misteriosa, psicológica y de suspense, debe transmitir incertidumbre, nerviosismo y miedo. En ocasiones incluso agobio.

Buscamos sonidos reales para abrir/cerrar puertas, pisadas y los distintivos cascabeles del arlequín. No se contempla trabajo de diseño sonoro.

Queremos evitar sonidos medievales como el órgano y música ambiental de carácter tranquilo.

SONIDOS Y AMBIENTACIÓN

Para lograr dicha ambientación misteriosa y en ocasiones errática, queremos añadir piano, triángulo y algunos detalles con violín y violonchelo. En los momentos de tensión buscamos recurrir a Engines de estilo Apprehension.



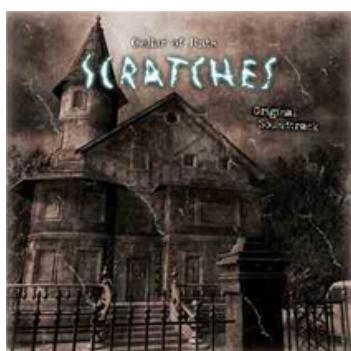
DEAD SILENCE THEME SONG

Ambiente de terror, piano y triángulo, nutre la atmósfera de nerviosismo e incertidumbre.



FRAN BOW

Melodías de piano y cuerda, notas muy largas que alimentan la pesadez del ambiente. No recargan demasiado y son sombrías.



SCRATCHES

Para ciertos momentos de terror, exagera el hecho de que está a punto de ocurrir algo importante. Mantiene al jugador alerta. Muy inmersivo.



BOOK OF CIRCUS OST

Melodías circenses inspiradas en el siglo XIX en plena época victoriana. Se utilizarán para momentos claves de animáticas del arlequín.

DESGLOSE

- Audio menú principal y sonidos
- Melodía intro
- Ambientación general nivel 1.
- Sonido para la caja de música. Ejemplo: https://www.youtube.com/watch?v=_xABEpnkht8
- Audio para la sala de espejos: voces, sonido al romper el cristal, abrir la caja
- Sonidos de las pisadas, cascabeles, interacción con objetos/personajes, abrir/cerrar puertas
- Sonidos de la interfaz (interacción con los objetos, abrir inventario...)
- Sonidos del arlequín (cascabeles, pisadas, friegue de ropa, risas demoníacas, voz...)
- Sonidos de la protagonista (pisadas, respiración agitada en algunas ocasiones, voz)
- Música del ascensor (sonido de notificación) + sonidos
- Música distinta por cada planta/nivel
- Música de la sala de persecución + sonidos y voces de los NPC
- Música sala telefonos + sonidos (abrir taquilla, introducir la moneda en el puesto de adivino, abrir puerta, voces de la otra sala)
- Música final al escapar del circo/cárcel
- Música para los créditos
- Música para el trailer + sonidos
- Sonido de tuberías