

Escapa del Laberinto

Diego Ros Pagan

**DURACIÓN MÁXIMA DE LA
PRESENTACION: ¡¡3 MINUTOS!!**

Visión general

- **Concept.** Escapa del laberinto, resuelve los misterios y escapa de las trampas para sobrevivir.
- **Género.** Aventura, Puzzles, Supervivencia, Casual
- **Tema, escenario, metáfora.** Consigue herramientas, resuelve misterios y avanza en el laberinto sin morir en el intento
- **Plataforma.** PC
- **Mercado.** Jugadores de 12 a 50 años, capaces de relacionar conceptos

Análisis competitivo



- **Referentes.** Escape room, Doom(Laberintico), Resident evil 2 Remake (movilidad)
- Características diferenciadoras.
 - 1 persona. En un laberinto(No mucha visibilidad), personaje no muy fuerte ni con mucha estamina.
 - Tienes que encontrar objetos, resolver acertijos para poder seguir avanzando (p.ej encontrar llaves, pico...) para abrir puertas paredes, solucionar obstáculos....(No puedes llevar encima más de 1-2 objetos)
 - Hay pequeños monstruos/animales, de los que deveras huir o enfrentarte(sin objetos nunca podrás matarlos).
 - El principio, final de nivel es un punto de guardado para los objetos.

Narrativa

- El protagonista es un Hombre/Mujer de 40 años, no sabe donde está ni quien es, tiene amnesia, quiere escapar, saber quien es y porqué esta ahí.
- Metafóricamente está tratando de escapar de su vida, así qué progresivamente se muestran mensajes o señales de cosas(problemas) en su vida.
- Al final del juego vuelve al principio.
- Aproximadamente 10 niveles y 2 o 3 puntos de guardado por nivel.

Jugabilidad

- **Objetivos del juego** Avanzar de nivel, solucionar los acertijos y sobrevivir.
- **Mecánicas básicas** Correr, caminar, saltar, girar la cámara, y utilizar objeto equipado
- **Obstáculos** Puertas, hoyos, escaleras, animales/monstruos....
- **Recursos** Vida, energía. Correr, utilizar objetos gasta la energía, ambos se recuperan al pasar tiempo.
- Si te mueres vuelves al último punto de guardado.