

Scape prison



María Nieves Martínez

Visión general

- Concept. Estas atrapado en una antigua cárcel y tienes que consigues escapar resolviendo acertijos, en el menor tiempo posible.
- Género. Videojuego scape room.
- Metafora. Zonas de una cárcel que tienes que ir abriendo, para poder salir, antes de que se te acabe el tiempo y mueras.
- Plataforma. Pc/Mac
- Mercado. Público objetivo. Tipo de jugador. Franja de edades Mayores de 16 años, que los gusten los enigmas.

Análisis competitivo

- **Referentes.** Vane
- **Competencia.** Accounting, Escape Artist
- **Características diferenciadoras.**
- 3D, low poly con un ambiente oscuro en el que las luces cobraran una gran importancia.
- Las texturas de los modelados serán realistas.



Narrativa

- Tu eres el protagonista.
- El antagonistas es el tiempo.
- Entrás en una antigua cárcel, por que se cuentan historias de que en ese lugar vive un fantasma y por eso nunca nadie ha salido de alli, pero lo que realmente pasa es la cárcel tiene un sistema de cierre que solo se puede abrir resolviendo una serie de acertijos, que la mayoría no puede resolver por lo que acaban pereciendo.
- Hay 4 niveles de juego, cambias de nivel cuando consigues desbloquear una puerta y entrar en la siguiente parte de la cárcel.

Jugabilidad

- **Objetivos del juego.** escapar de la cárcel
- **Mecánicas básicas.** andar, correr y agarrara cosas.
- **Obstáculos que determinan la dificultad de realizar las acciones de la mecánica.** Las distintas puertas y el tiempo.
- **Recursos.** El tiempo.
- Ganas si consigues salir antes de que se acabe el juego, en el caso contrario perderas y el juego comenzara desde el principio.