

DEADLY ESCAPE

Terror, Escape, Supervivencia

Descripción

Deadly Escape es un juego de terror en primera persona en el que el jugador asume el papel de una víctima atrapada en una casa abandonada. Su objetivo es escapar mientras es perseguido por un zombi que ronda el asilo. Para lograrlo, el jugador debe recolectar una serie de llaves distribuidas estratégicamente por la casa para finalmente obtener la llave principal que abre la salida.

Características Técnicas

- **Plataforma:** PC
- **Dispositivos:** Teclado y Ratón

Experiencia de juego

El juego está dirigido principalmente a jugadores mayores de 16 años aficionados al género de terror psicológico. La experiencia ofrece una sensación de tensión y sustos, generando miedo y ansiedad para mantener al jugador en permanente alerta.

Jugabilidad

El jugador puede moverse libremente, correr, interactuar con puertas y objetos y, recoger y gestionar llaves. El principal obstáculo es que el personaje principal debe evitar al zombi mediante estrategias de sigilo y esconderse de éste.

Flujo de juego

El juego comienza con un pequeño tutorial indicando los posibles movimientos del jugador y su posibilidad de interactuar con el entorno. Al final, el jugador recibe la satisfacción de haber superado una experiencia intensa o la posibilidad de reintentar tras una muerte terrorífica.

Diseño de niveles

Los niveles se sitúan en una casa lúgubre y decadente con corredores estrechos, habitaciones oscuras y elementos interactivos como puertas cerradas, cajones, llaves, armarios... El juego posee características visuales y sonoras particulares que contribuyen a la narrativa y tensión ambiental.

Cámara, controles e interfaz

La cámara es en primera persona, controlada mediante ratón para la vista y teclado para el desplazamiento.

El menú principal incluye opciones claras (Jugar, Opciones, Créditos, Salir). El menú de pausa congela completamente el juego y permite continuar o salir.

Narrativa

El jugador despierta sin recuerdos en una casa abandonada. Poco a poco descubre fragmentos que sugieren un oscuro pasado relacionado con la criatura que lo persigue.

Ambientación

La ambientación transcurre en una antigua casa abandonada, en estado de deterioro. Rasgos principales: iluminación escasa, paredes desgastadas, sonidos inquietantes (respiración, por ejemplo) y un enemigo tenebroso que genera suspense.

Diseño de arte

El juego utiliza un estilo artístico realista con énfasis en texturas detalladas, iluminación algo oscura y un ambiente perturbador. La paleta cromática está dominada por tonos oscuros, marrones, grises y rojos para reforzar el ambiente de terror.

Equipo de desarrollo

Nombres	Rol	Descripción
Daniel Campillos Llamas y Omar Errandi	Diseñador	Diseño de niveles, UI,
Daniel Campillos Llamas y Omar Errandi	Programador	Encargado de scripts: pausa, inventario, puertas...
Omar Errandi y Daniel Campillos Llamas	Artista UI	Creación de botones, HUD, screamer y fondos
Omar Errandi y Daniel Campillos Llamas	Sonidista	Grabación efectos horror, screamer, ambiente
Daniel Campillos Llamas y Omar Errandi	Productor	Planificación, coordinación y seguimiento del proyecto