

DEMON KING



ALBA ELIAS, EVA AGRAMUNT, MARTÍ MEDINA, ALBA RONCERO

FICHA DEL JUEGO

Título: **Demon King**

Estudio: **Escape Games**

Público: **+12**

Engine: **Unity**

Estética: **Realista, 3D**

Fecha lanzamiento: **Junio de 2021**

Ambientación: **Actual, casa antigua y poco cuidada**

Plataforma: **PC**

Género: **Puzzles y terror**

Descripción general de la jugabilidad: **Juego en primera persona donde controlas el personaje y la cámara, resolviendo puzzles.**

Descripción general del tipo de arte: **Estilo realista**

Referencias a nivel de jugabilidad y referencias a nivel artístico: **Dead by Daylight, Until Dawn, The Last Door, Resident Evil 7, Evil Inside**



SINOPSIS

¿Qué harías si de repente te levantas en un oscuro y desconocido sótano sin ningún recuerdo de haber llegado allí? Realiza tu mejor movimiento para descubrir cómo acabaste allí y conseguir salir sana y salva.

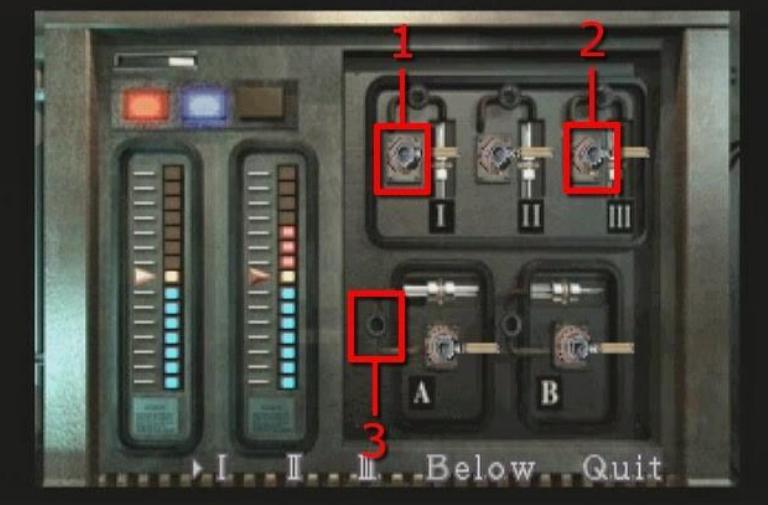
RESUMEN

Emily Brown se despierta en un sótano sin recordar nada de lo sucedido, a partir de ese momento tiene que salir de la casa en la que está encerrada. Al principio tendrá que salir del sótano y una vez salga tendrá que investigar y resolver los puzzles para salir de la casa y descubrir lo que pasó. Irá apareciendo James Ramírez, su secuestrador, a medida que avance, ya que la está vigilando en todo momento para evitar que salga de la casa y así poder matarla.

CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES DEL PROYECTO

El objetivo de nuestro videojuego es poner al límite al jugador, creando una sensación de tensión mientras se completa un puzzle.

A diferencia de otros videojuegos queremos que el jugador sienta terror, a la vez que tenga la posibilidad de hacer puzzles, investigar la zona y colecciónar elementos para ir conociendo la historia.



TIPOS DE JUGADOR



Explorador

TIPOS DE DIVERSIÓN

Descubrimiento, reto, razonamiento espacial, coleccionar.

3C

CHARACTER



Nombre	Emily Brown
Edad	23 años
Género	Femenino
Apariencia	Rubia, ojos azules, 165cm de altura, caucásica
Profesión	Jugadora profesional de eSports en ajedrez
Vestimenta	Chaqueta negra y roja, pantalones vaqueros blancos, lleva un pañuelo atado en la muñeca, botas negras y riñonera negra.
Rasgos positivos	Intrépida, inteligente
Rasgos negativos	Impulsiva y temeraria
Defectos	Tendrá alucinaciones (culpa del asesino)
Miedos	Payasos y arañas
Historia	Es una joven fan de los videojuegos que se aficionó a jugar al ajedrez virtual desde bien pequeña. Empezó haciendo streams de sus partidas y ahora ha llegado a estar en el TOP 3 de mejores jugadores de eSports en la categoría de ajedrez del mundo.

3C

CHARACTER



Nombre	James Ramírez
Edad	29 años
Género	Masculino
Apariencia	Constitución robusta, cabeza rapada, 182 cm de altura, Caucásico
Profesión	Sin profesión
Vestimenta	Se viste para sus víctimas con una capa y un cráneo de carnero en su cabeza. Va sin camiseta, viste con unos pantalones largos y zapatos viejos.
Rasgos positivos	Alta destreza en organizar estrategias
Rasgos negativos	Paranóico
Defectos	Le dan ataques de rabia cuando alguien descifra sus estrategias o intenciones.
Miedos	Al infierno, al fracaso
Historia	Después de salir del asilo de enfermos mentales de Los Ángeles sano, un suceso traumático le hará cambiar y desencadenará en un impulso de secuestrar y jugar con sus víctimas hasta su muerte.

AMBIENTACIÓN Y LOCALIZACIONES

SÓTANO

Como primer nivel se nos presenta el sótano, donde lo único que ilumina es un proyector y una bombilla defectuosa, parpadeando de forma seguida. Con esta dificultad queremos que sea un escenario difícil de explorar y, por lo tanto, un ambiente incómodo.

El objetivo es buscar la linterna debido a que no es posible hacerlo cómodamente. Esto está basado en The Last Door, donde, al inicio del juego, sólo tenemos acceso a las habitaciones mínimamente iluminadas y, de hecho, no podemos acceder a estas sin luz.



AMBIENTACIÓN Y LOCALIZACIONES

CASA

Una vez salgamos del sótano tendremos acceso a la casa.

Ambientación inspirada en Evil Inside, Resident Evil 7 y Outlast.

Una vez más, la oscuridad será un factor importante.

Para aumentar la dificultad del juego, tendremos al enemigo patrullando (inspirado en Outlast y los enemigos que van vigilando la zona), creando un ambiente más tenso.

La casa, además, tendrá varias habitaciones, a algunas de ellas podremos acceder y otras no.



REFERENCIAS ESTÉTICAS

Para el apartado estético, nos hemos basado principalmente en **Evil Inside, Resident Evil 7, Until Dawn y Dead by Daylight**.

Principalmente una estética realista y actual. Por ello, juegos como Evil Inside, RE7 y Until Dawn nos han servido de inspiración para la apariencia de props y escenarios. Todos ellos tienen zona de interior en la que basarnos.

En cuanto a los personajes, nos hemos basado más en la estética de Dead by Daylight y Evil Inside. Debido a que no tenemos los mismos recursos RE7 y Until Dawn (sistema de reconocimiento facial), consideramos que nuestras capacidades son más cercanas a estos juegos. Life is Strange ha sido inspiración para la estética del personaje.



CAMERA

Primera persona, movimiento lento al marearse el jugador, efectos visuales cuando el personaje se siente mareado.

CONTROLS

W → Andar hacia delante.

S → Andar hacia atrás.

A → Andar hacia la izquierda.

D → Andar a la derecha.

Ratón → Movimiento de la cámara.

E → Interactuar con objetos.

I → Inventario

P → Menú pausa



OBJETIVOS

PRINCIPAL

Resolver puzzles para salir.

SECUNDARIO

Conseguir los coleccionables que explican el pasado del enemigo.

ASPECTOS BÁSICOS DEL JUEGO

GRANDES RECOMPENSAS

Conseguir escapar de la casa.

PEQUEÑAS RECOMPENSAS

Superar los puzzles, objetos que ayudan a resolver puzzles.

FLOW

La dificultad de encontrar puzzles por la casa, la ambientación, el control del personaje y la historia.

MICROFLOW

Fase final en la que aparece el enemigo patrullando la casa, por lo que debes hacer los puzzles sin ser descubierto.

FLOW CHART



ASPECTOS BÁSICOS DEL JUEGO

SECUENCIADO

Tiempo real.

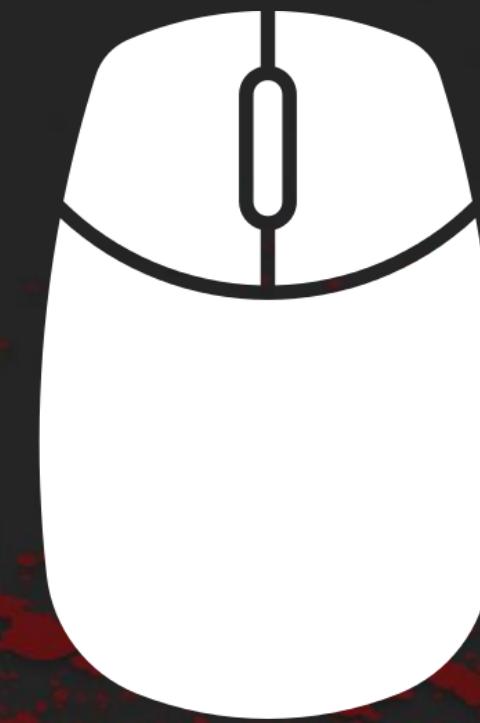
RETROALIMENTACIONES

En nuestro juego no tenemos ninguna retroalimentación ni positiva ni negativa que pueda influenciar al jugador.

TOMA DE DECISIONES

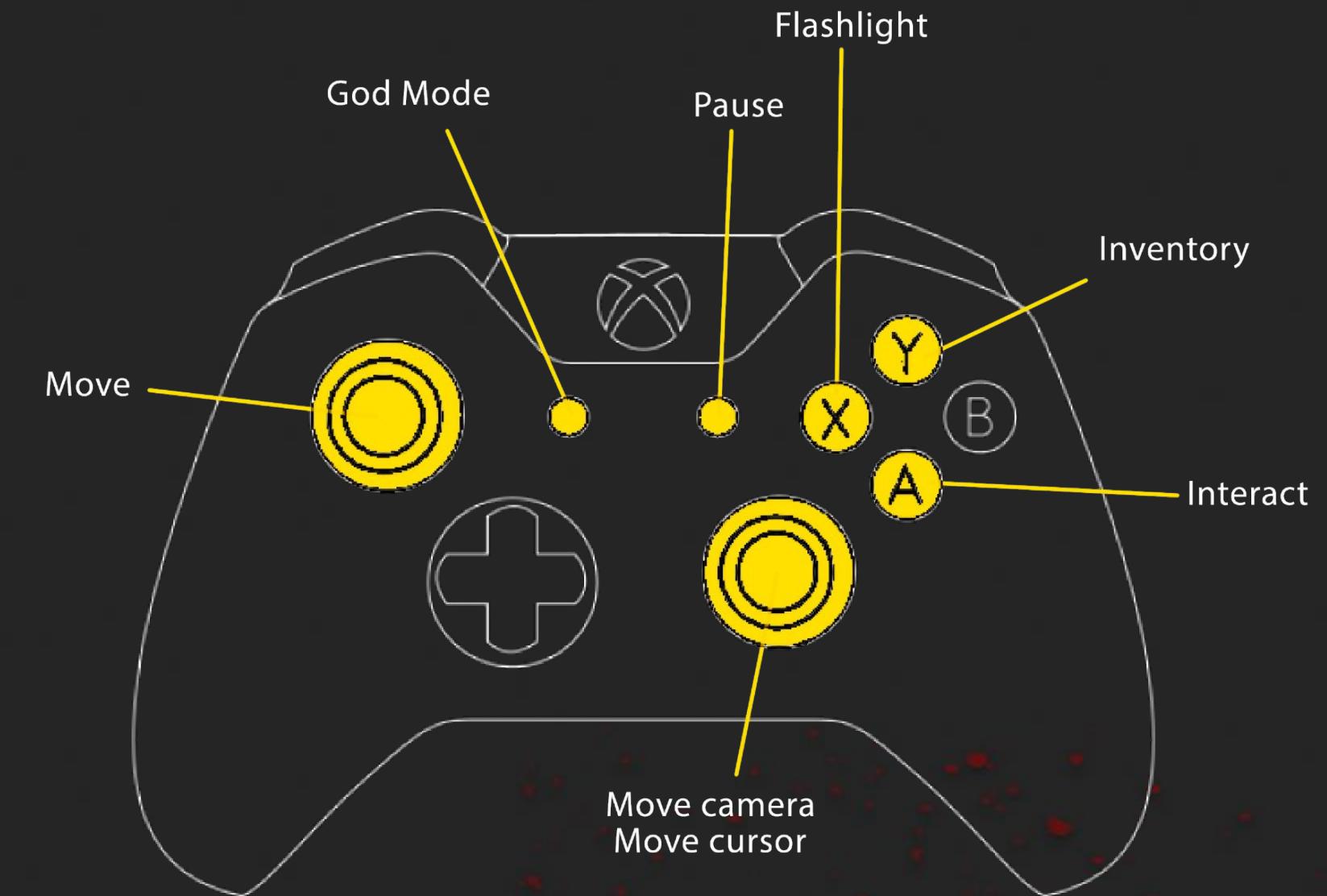
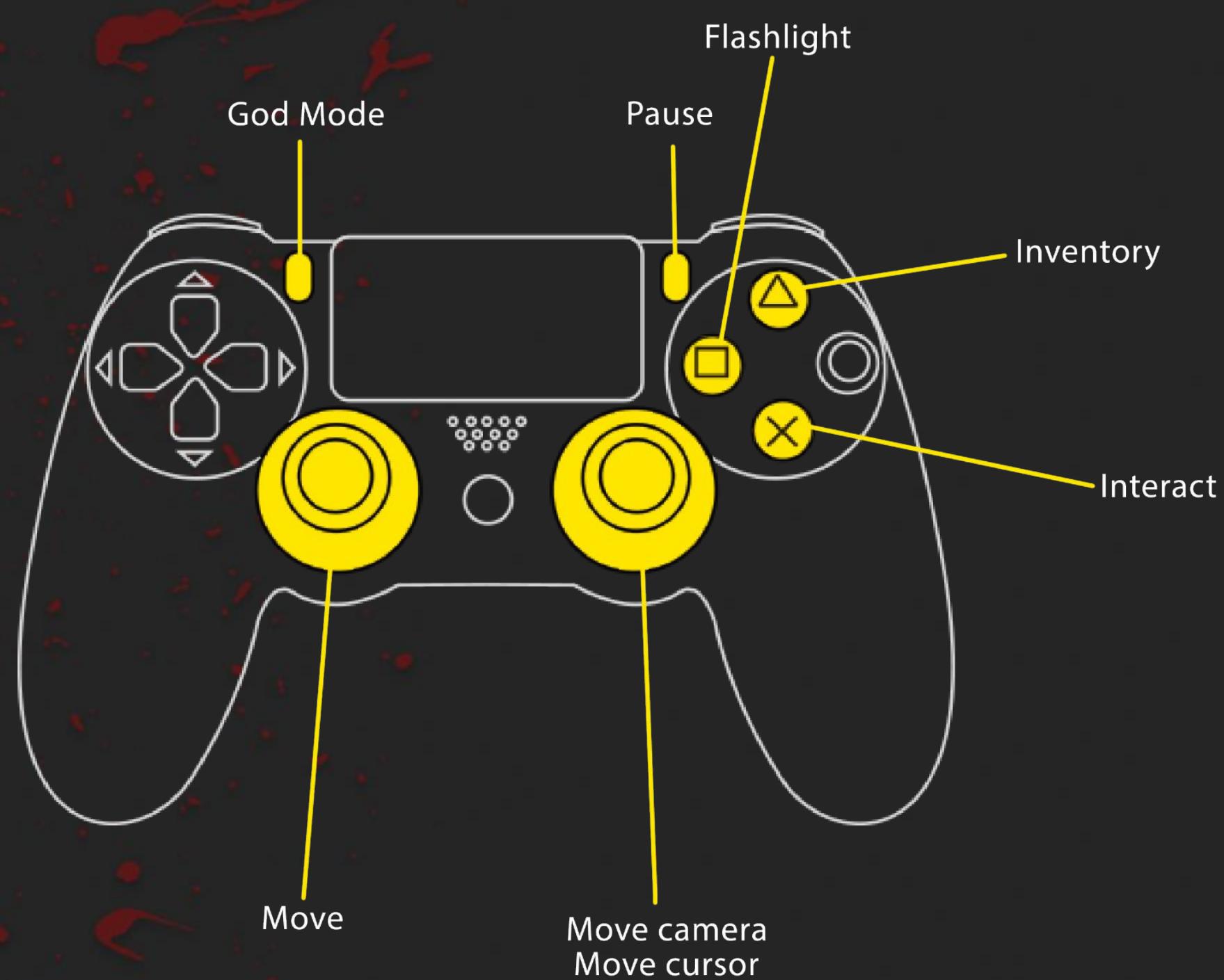
Elecciones, el jugador tiene total libertad de escoger a qué sala quiere ir primero y qué puzzle quiere hacer. Decisiones obvias, al coger un objeto. Factor tiempo, el jugador tiene que decidir dentro de un tiempo limitado.

CONTROLES



Mover cámara (Move camera)

CONTROLES



ELEMENTOS IMPORTANTES

Linterna: Nos permitirá poder avanzar en el juego debido a que estaremos a oscuras prácticamente en todo el mapa.



Llave: Con ella podremos abrir ciertos cajones, taquillas, cajas, etc. Una llave no abre cualquiera de los objetos, cada uno tiene su llave correspondiente.



Pad numérico: Principalmente en puertas, nos permitirá abrirlas.



MOODBOARDS ENVIRONMENT

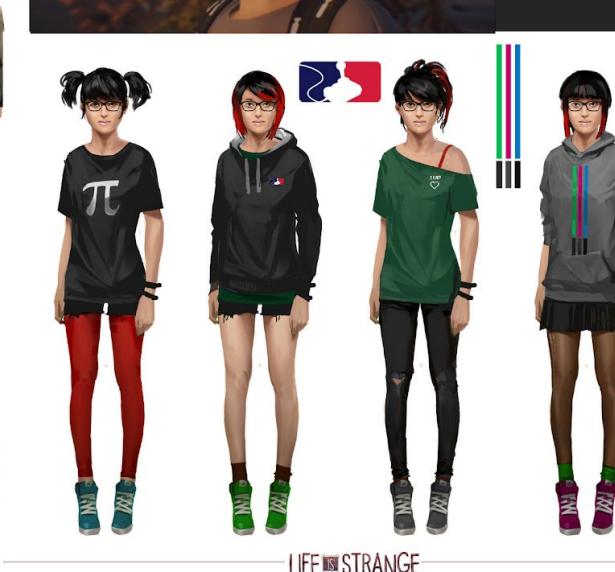
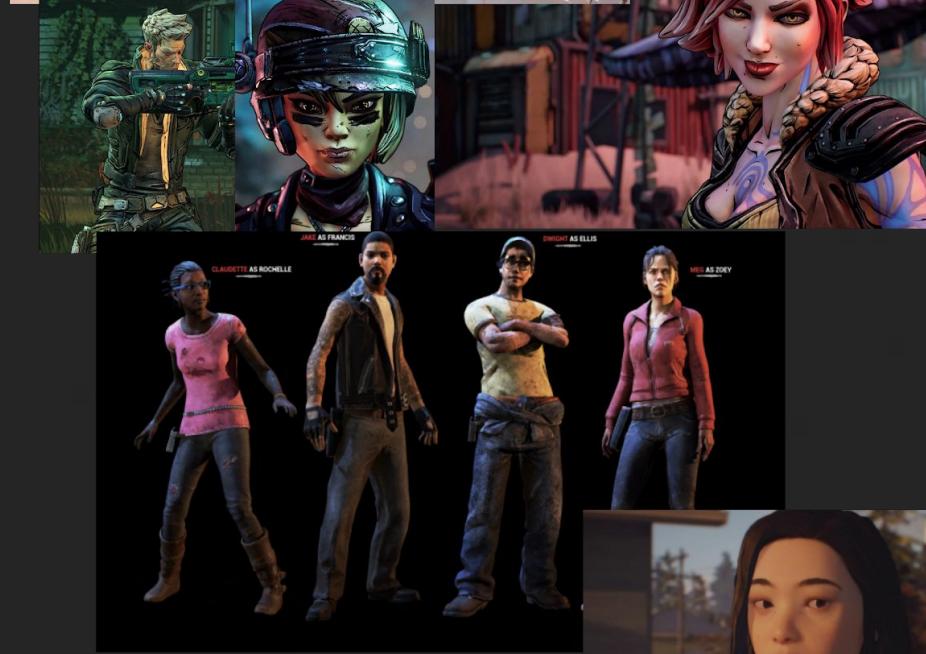


PROPS



MOODBOARDS

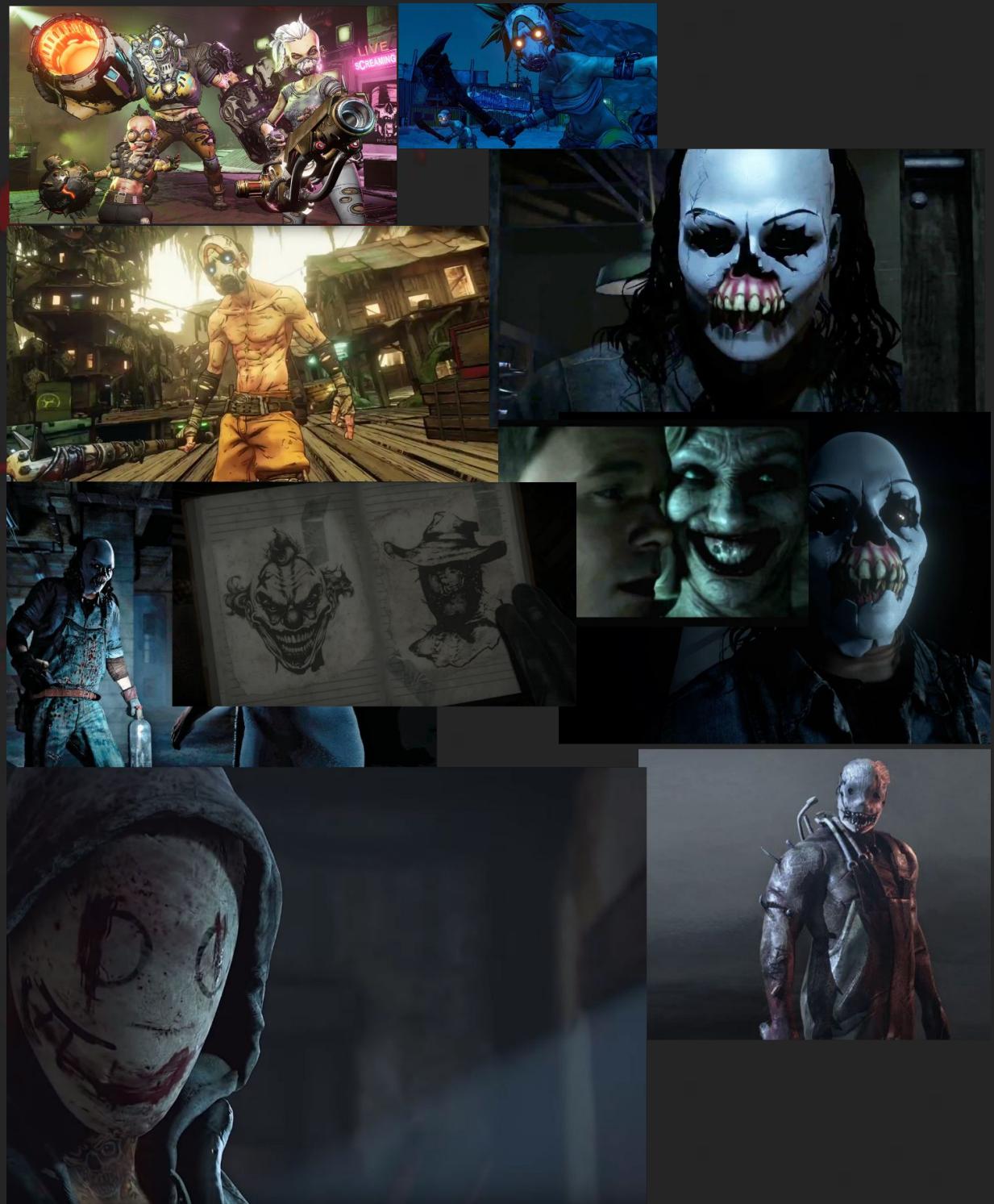
PERSONAJE



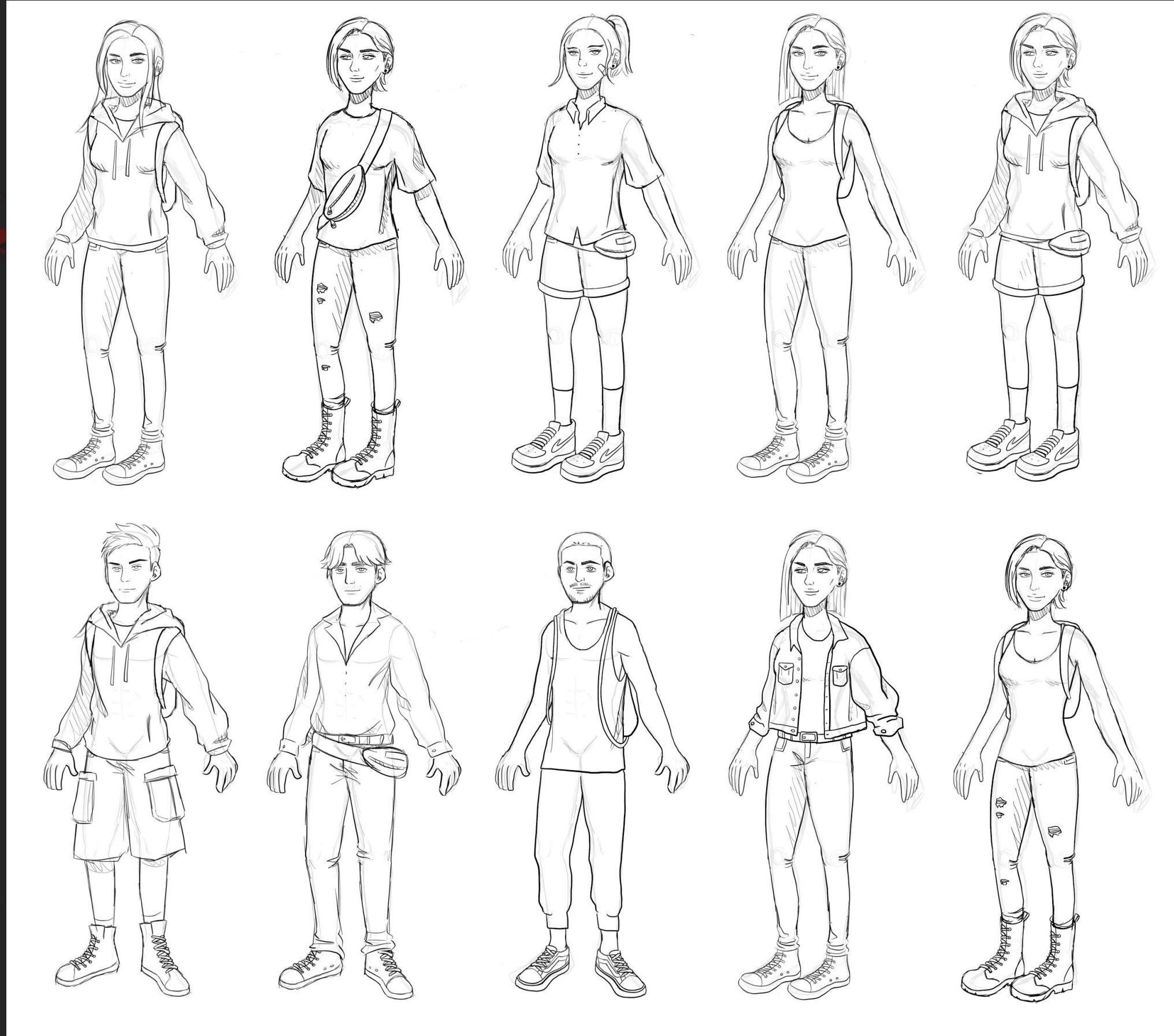
LIFE IS STRANGE

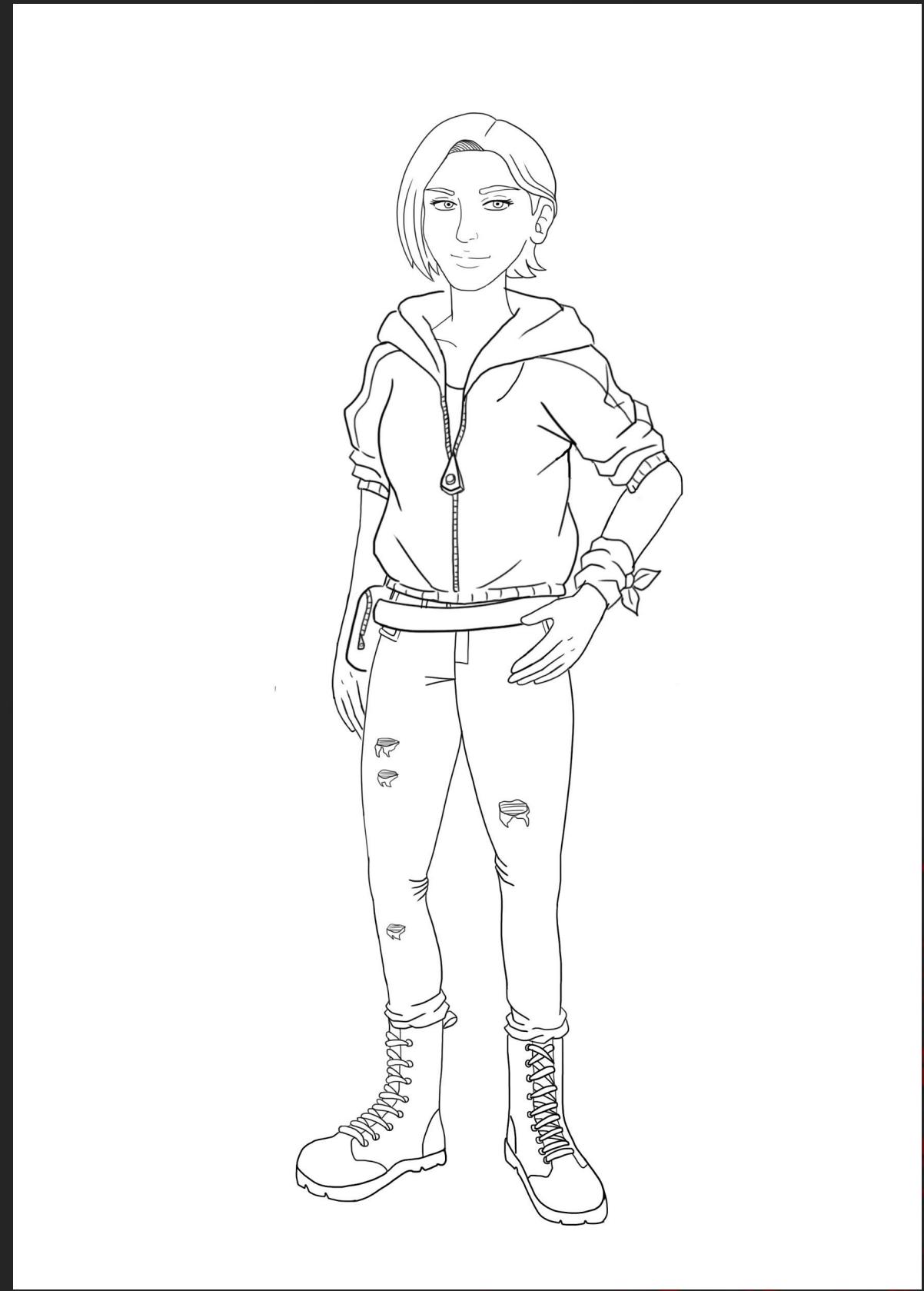
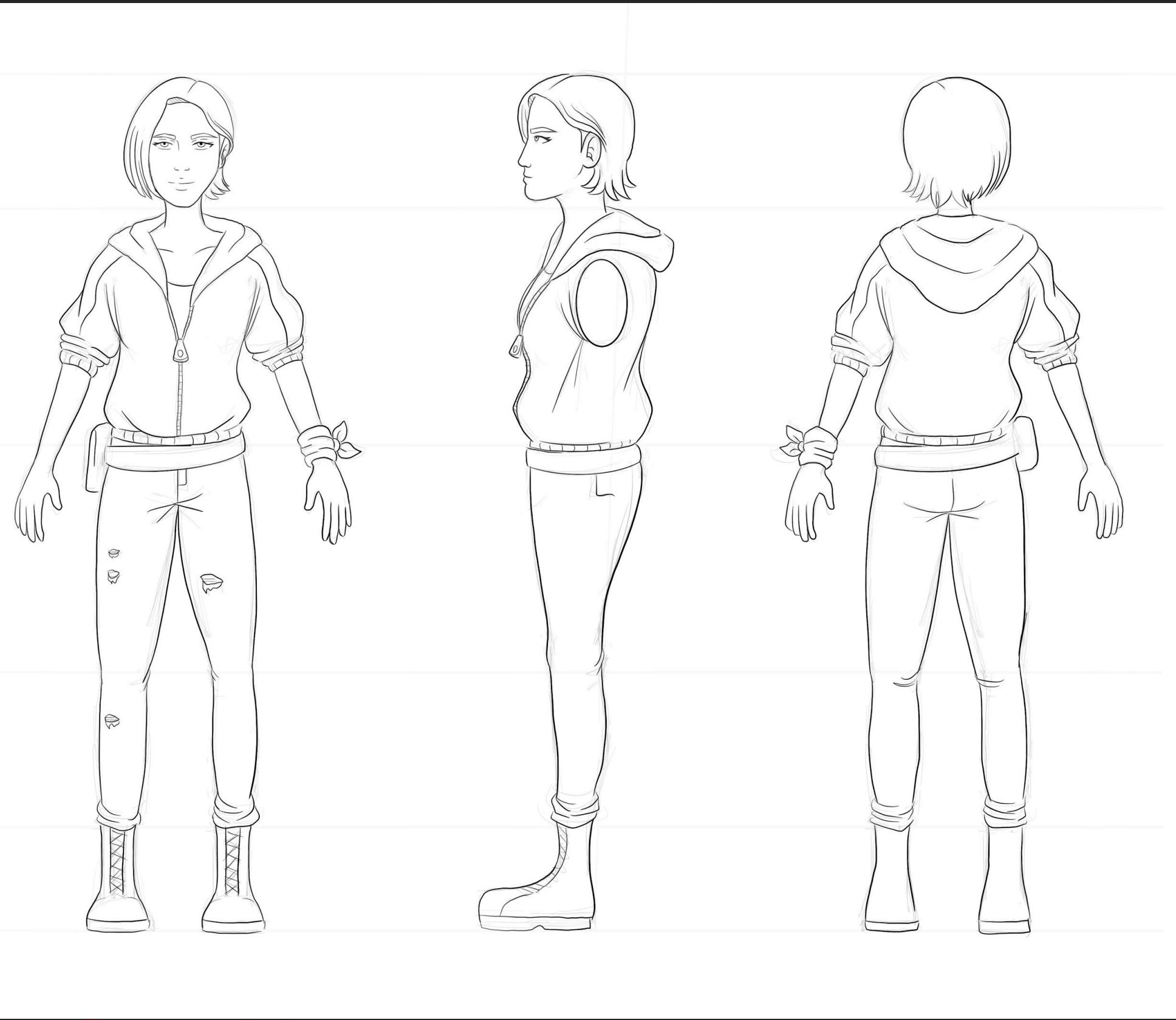
MOODBOARDS

VILLANO



CONCEPT ART PROTAGONISTA: EMILY BROWN





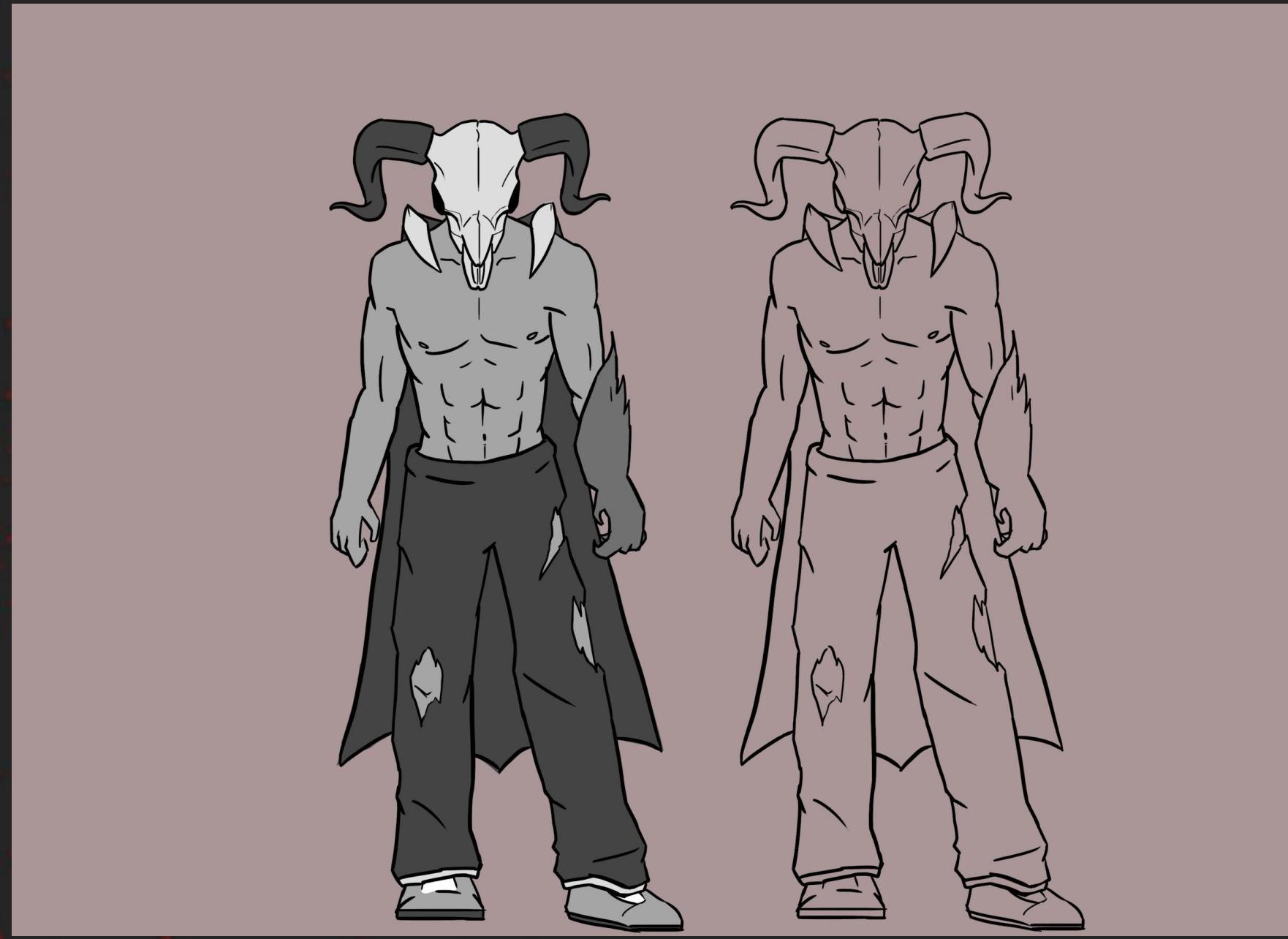


MODELO 3D: EMILY BROWN



CONCEPT ART
ENEMIGO:
JAMES RAMÍREZ



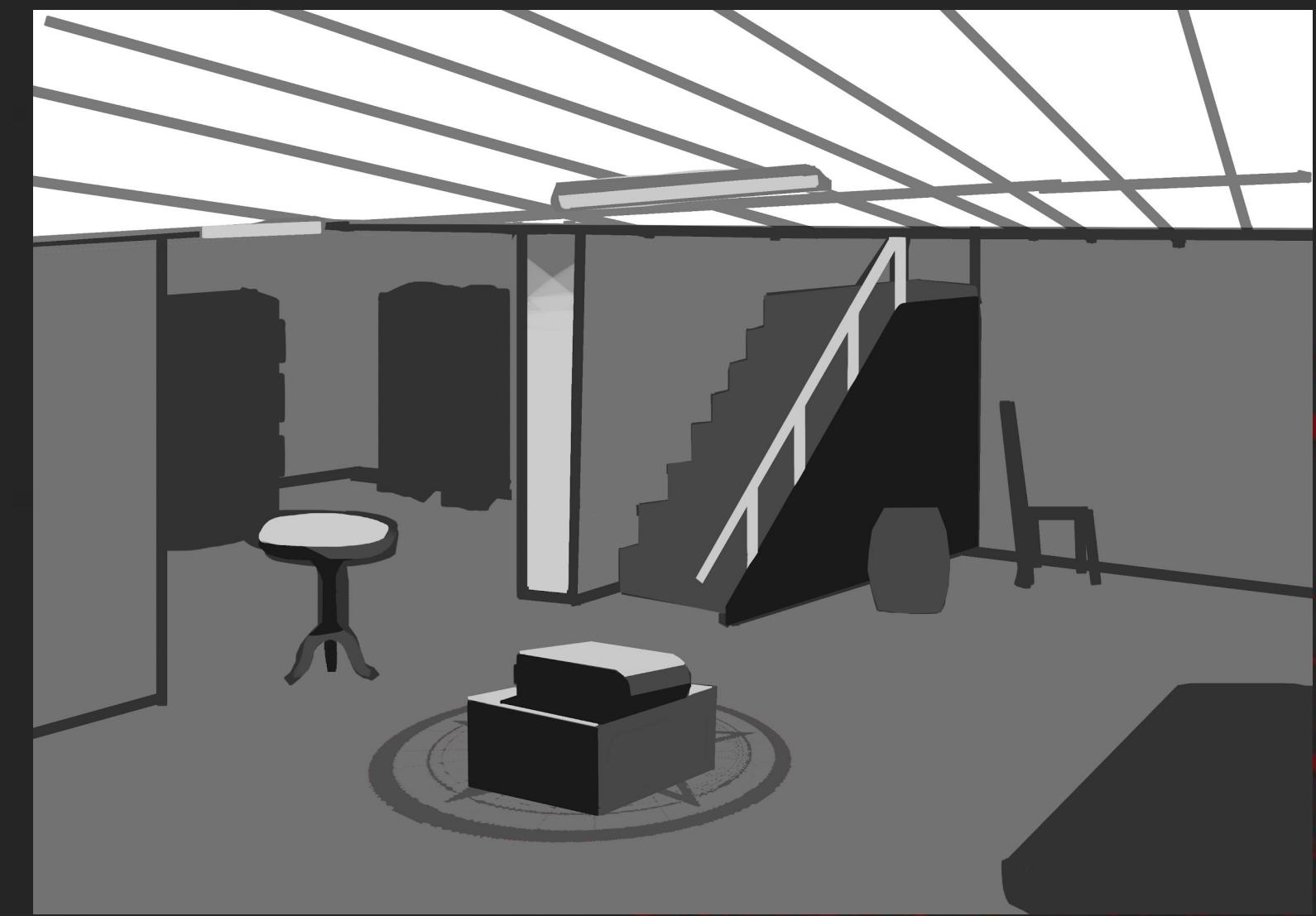
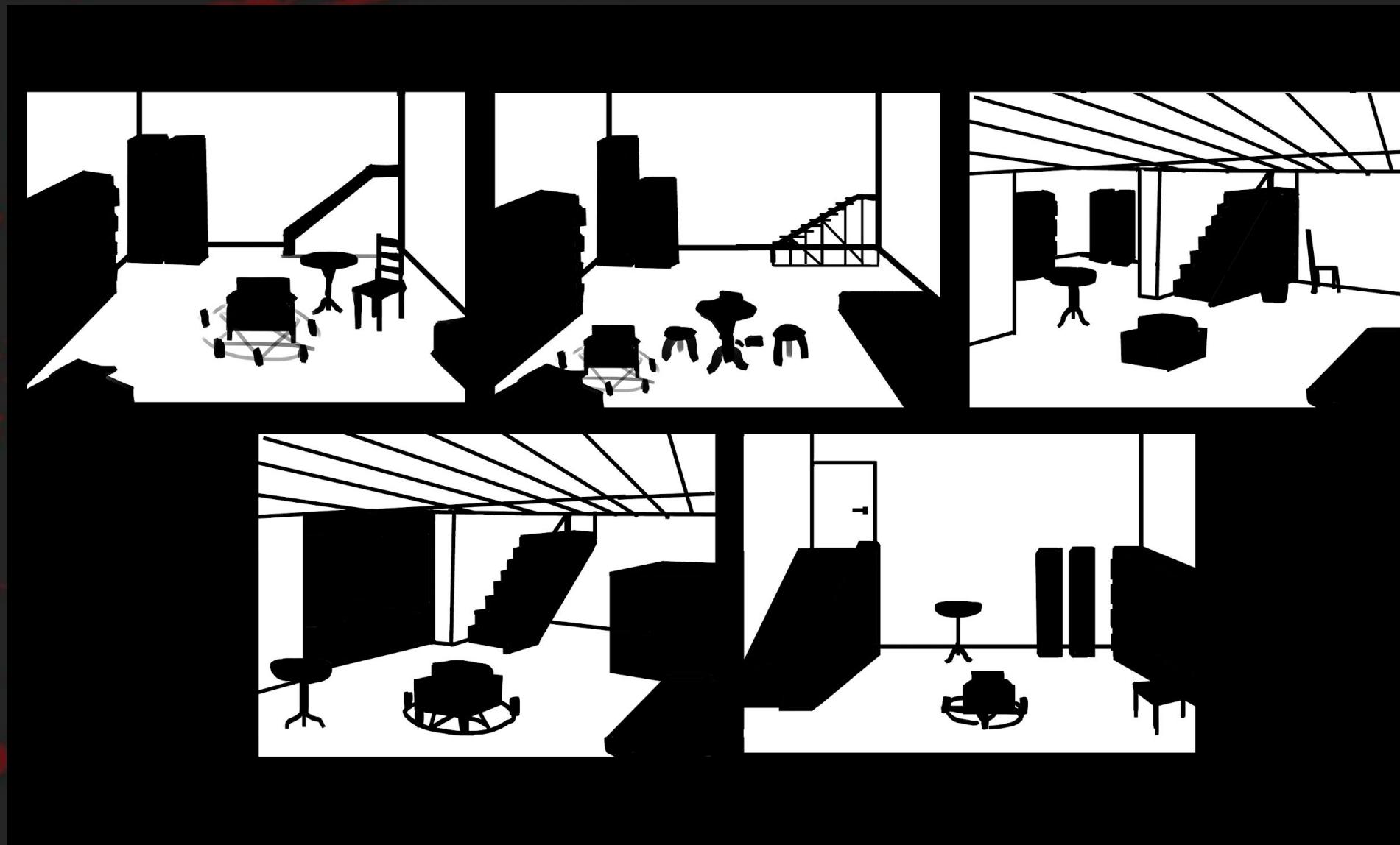


MODELO 3D: JAMES RAMÍREZ





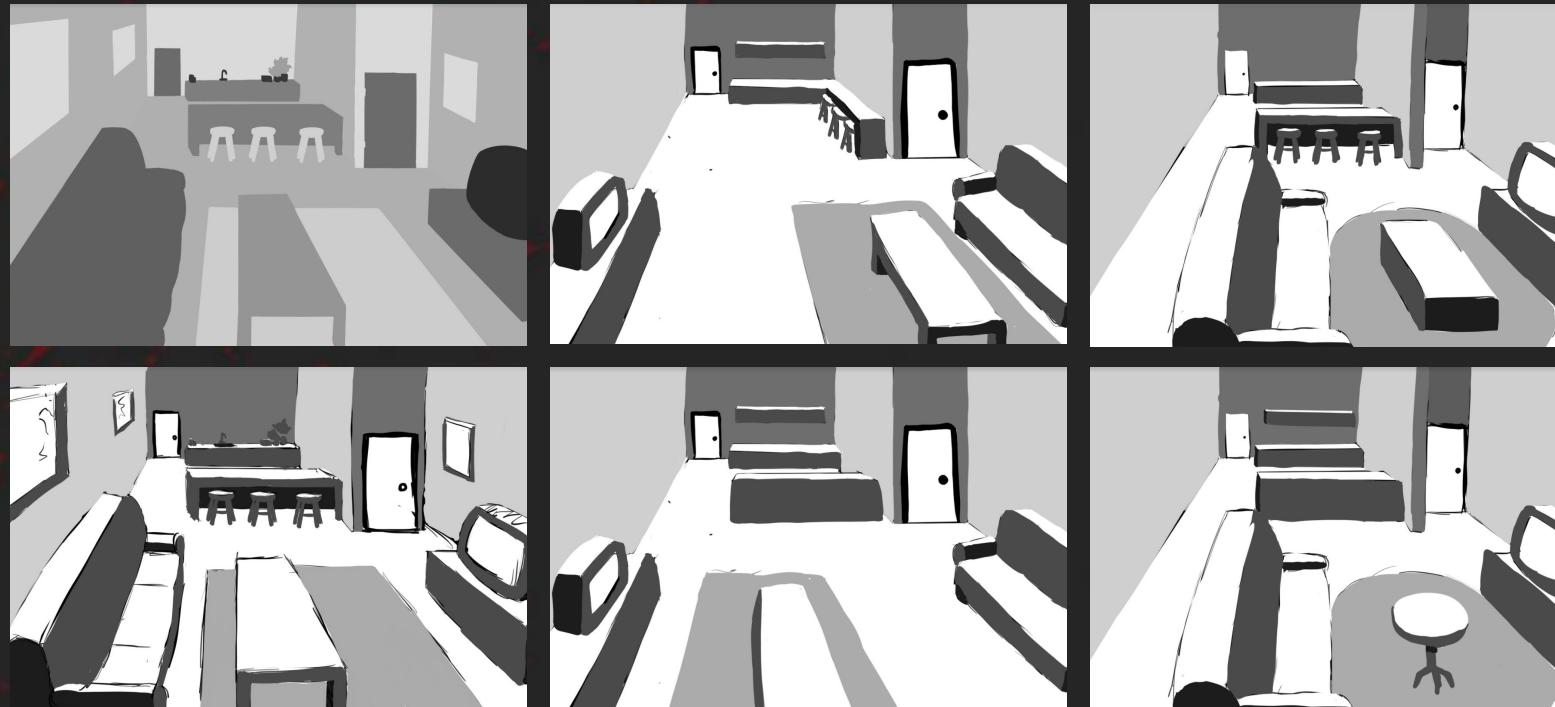
CONCEPT ART ENVIRONMENT: SÓTANO



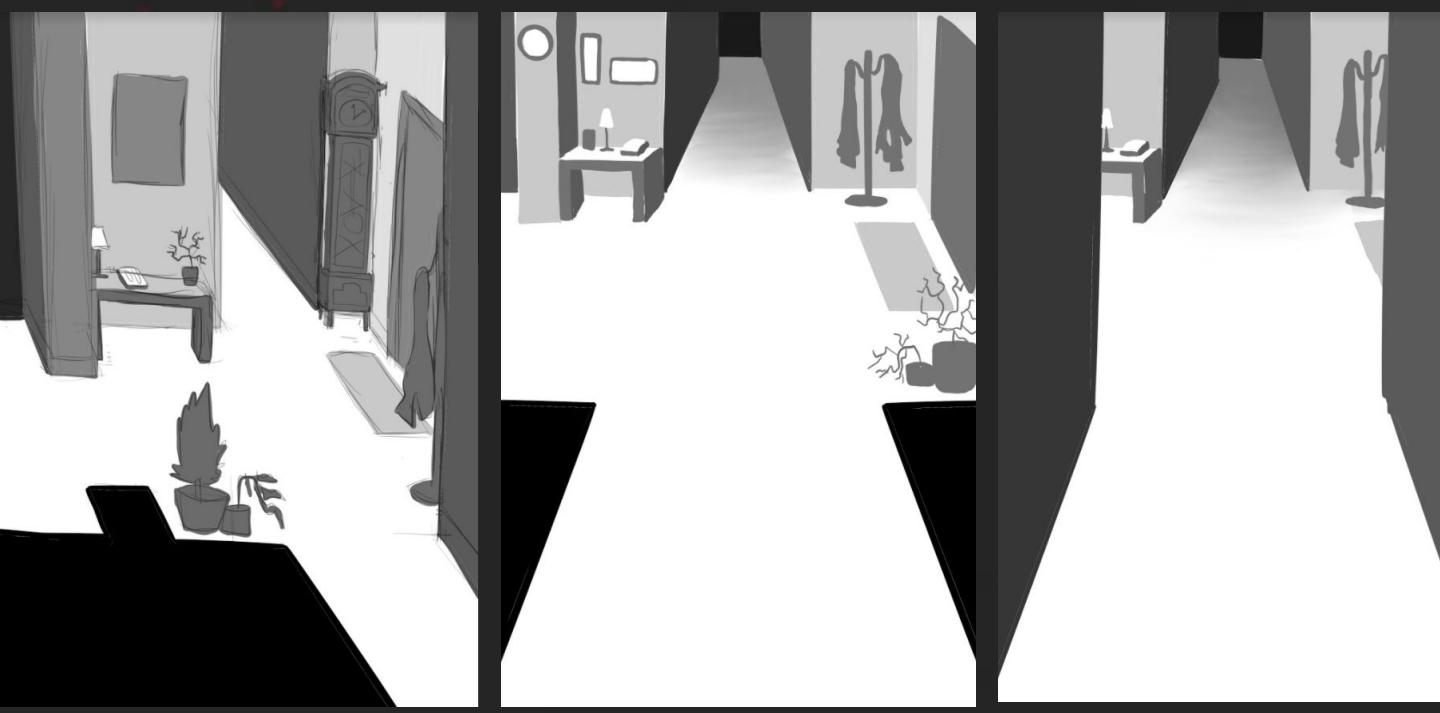
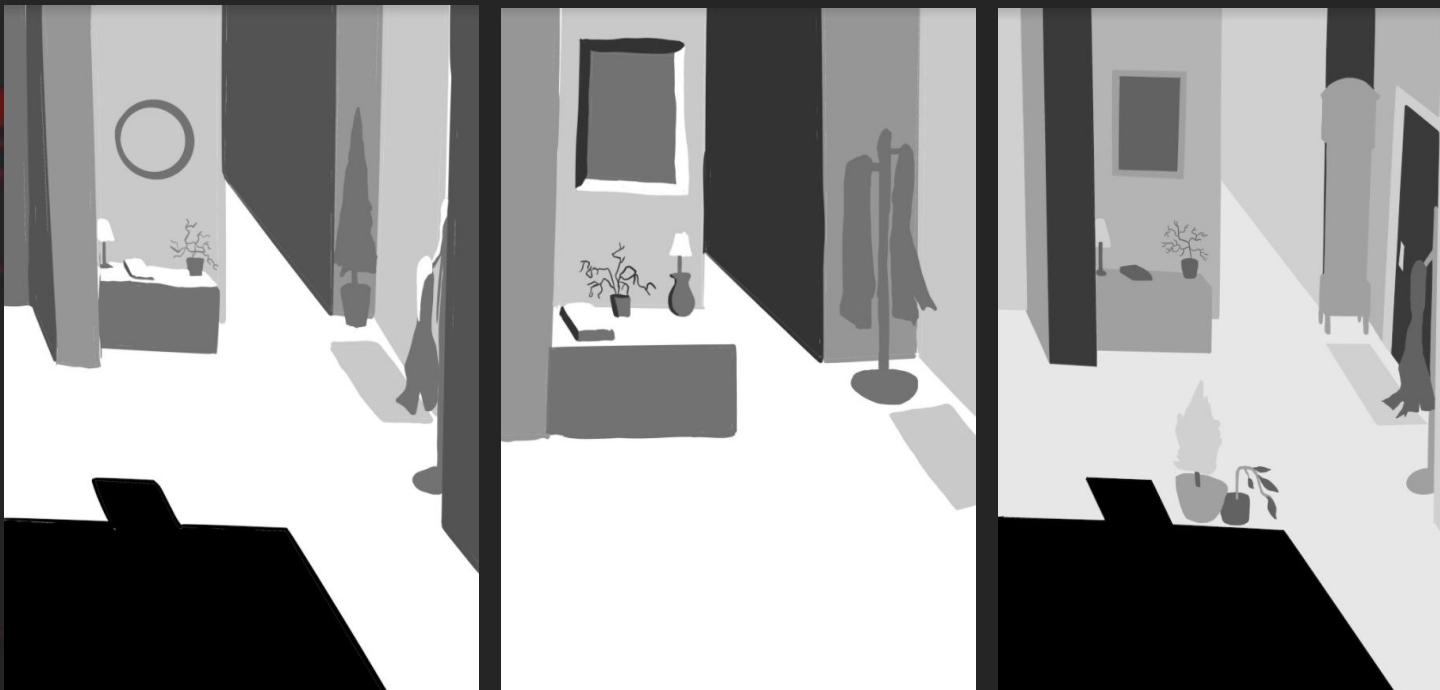
CONCEPT ART ENVIRONMENT: SÓTANO



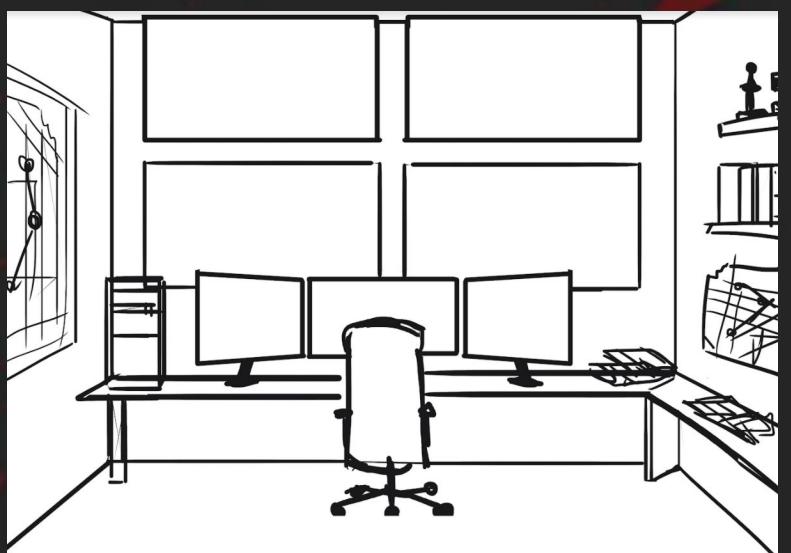
CONCEPT ART ENVIRONMENT: SALÓN



CONCEPT ART ENVIRONMENT: HALL



CONCEPT ART ENVIRONMENT: SECURITY ROOM



MOCKUPS

MENÚ

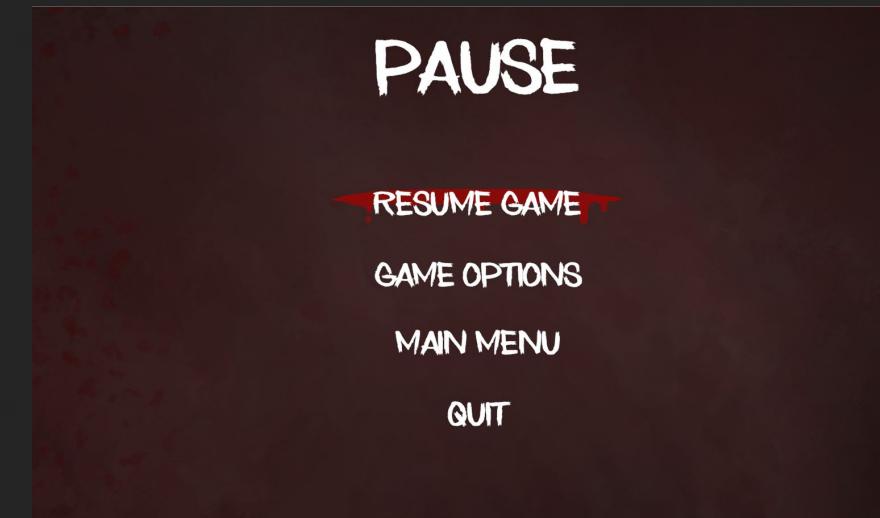


MOCKUPS

GAMEPLAY



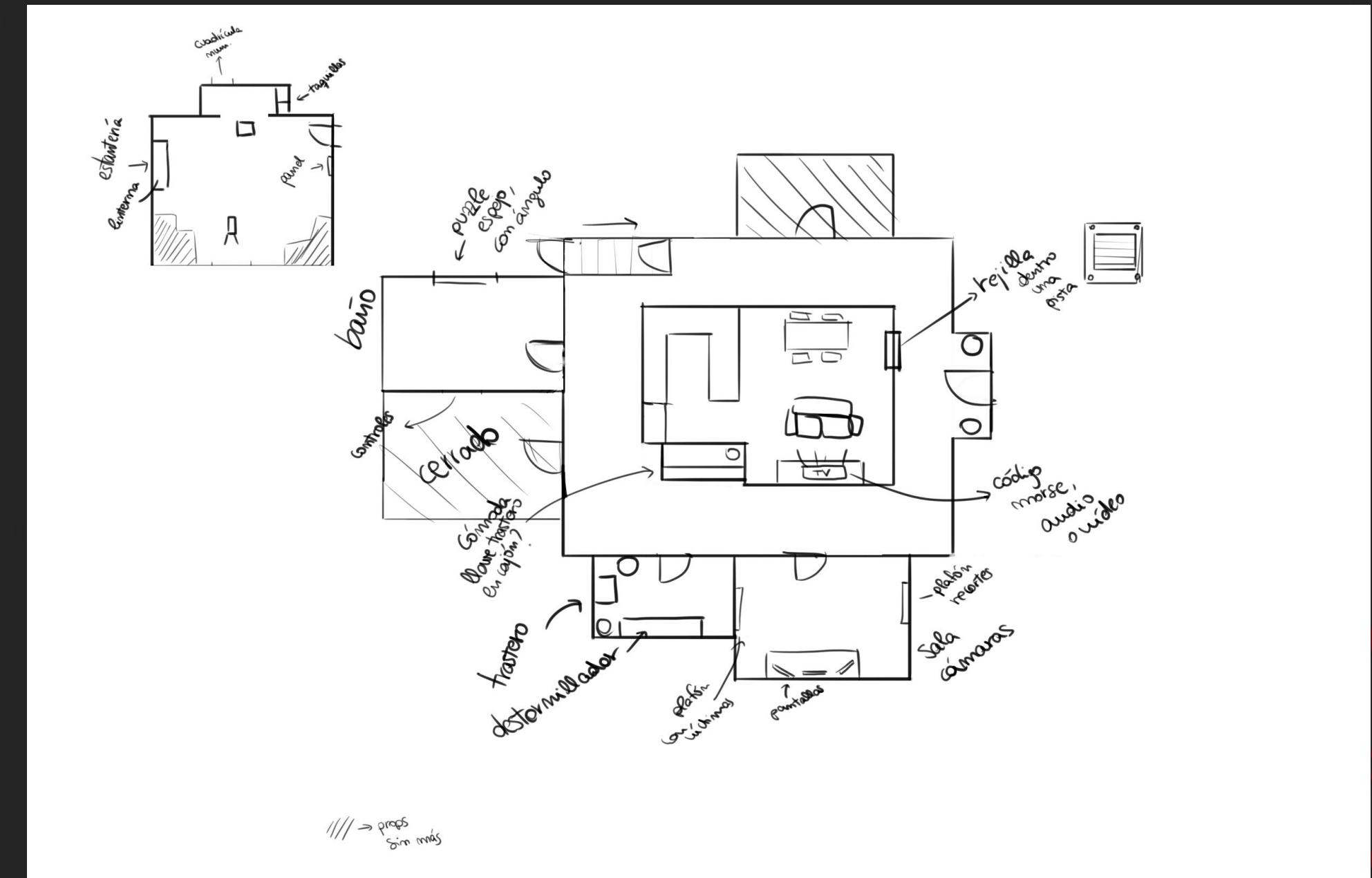
CAPTURAS IN-GAME



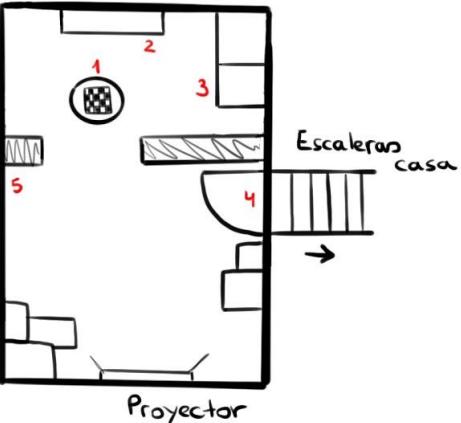
BOCETOS



La idea principal es un nivel sencillo (sótano) donde el jugador aprenderá a moverse y las mecánicas básicas. Una vez superado, entramos a la casa. Queríamos que fuese realista, con varios puntos de escape y del tamaño adecuado para poder realizar varios puzzles o acertijos sin necesidad de perderse en el mapa.



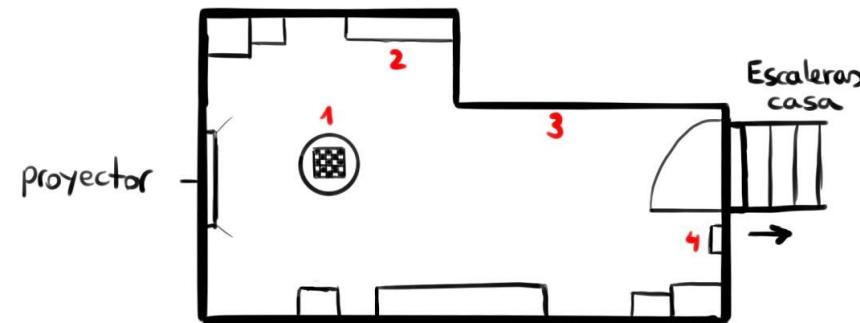
Sótano (tutorial)



5. Posters Alguno tiene pistas para resolver los puzzles

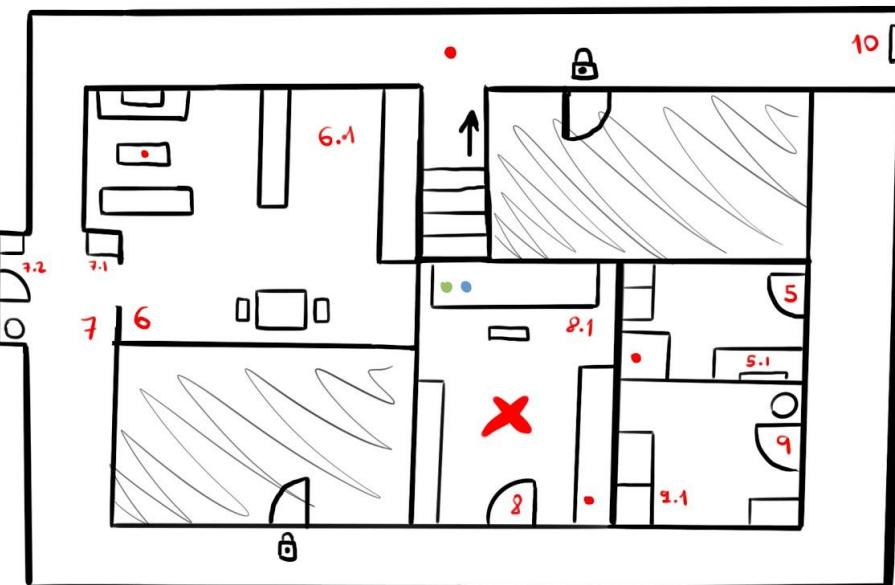
1. tablero ajedrez con fichas marcando un código
2. cajones donde uno tiene el código del tablero, dentro hay una llave.
3. Taquilla que se abre con la llave, dentro hay un sobre con un código.
4. panel numérico donde pones el código y se abre la puerta.

Sótano (tutorial)



1. tablero ajedrez con fichas marcando un código
2. cajones donde uno tiene el código del tablero, dentro hay una llave.
3. números ocultos en la pared, solo se ven con la linterna.
4. panel numérico donde pones los números ocultos y se abre la puerta.

Casa



5. Baño

- 5.1. Espejo con código invertido
Puzzle

6. Cocina Comedor

- 6.1. Puzzle luz parpadeante, tiene un código en morse.

7. Entrada

- 7.1. Teléfono → en un momento del juego te llamará el enemigo y habrá un diálogo.
7.2. Panel con luces → 6 luces apagadas, cada vez que se complete un puzzle sonará un sonido y se encenderá una luz. A la tercera luz aparecerá el enemigo por la cara y te estará buscando.

8. Sala de cámaras

- 8.1. Puzzle Simon dice

9. Sala trastos

- 9.1. Puzzle poner todos los interruptores en el mismo sentido

10. Puzzle panel → tienes que resolver el movimiento del caballo para resolverlo

● papeles rotos → al juntarlos te sale un dibujo (pieza caballo) y te lleva al puzzle 10

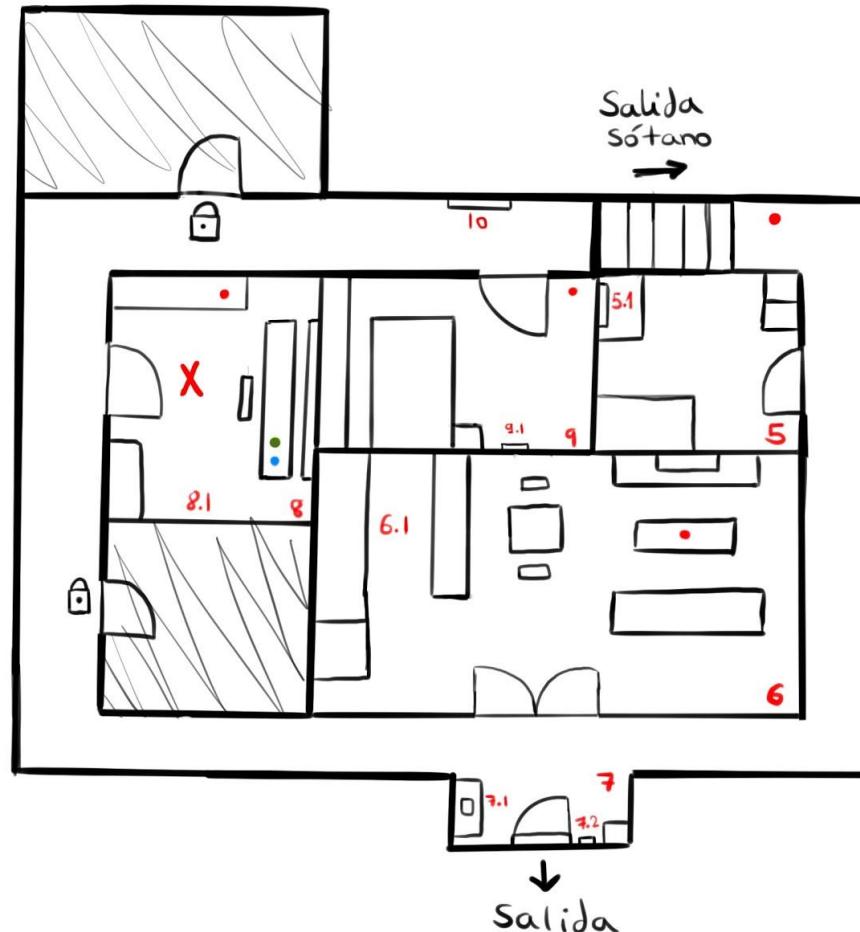
● paper código Morse

● puzzle código secreto que te da una pista "la luz es importante" eso te lleva al 6.1 dónde hay un puzzle relacionado con la luz

X Spawn Enemigo

al completar todos los puzzles y encender las luces habrá una cuesta atrás para escapar del enemigo hacia la puerta de la entrada

Casa



5. Baño

- 5.1. Espejo con código invertido
Puzzle

6. Cocina Comedor

- 6.1. Puzzle luz parpadeante, tiene un código en morse.

7. Entrada

- 7.1. Teléfono → en un momento del juego te llamará el enemigo y habrá un diálogo.
7.2. Panel con luces → 6 luces apagadas, cada vez que se complete un puzzle sonará un sonido y se encenderá una luz. A la tercera luz aparecerá el enemigo por la cara y te estará buscando

8. Sala de cámaras

- 8.1. Puzzle Simon dice

9. Dormitorio

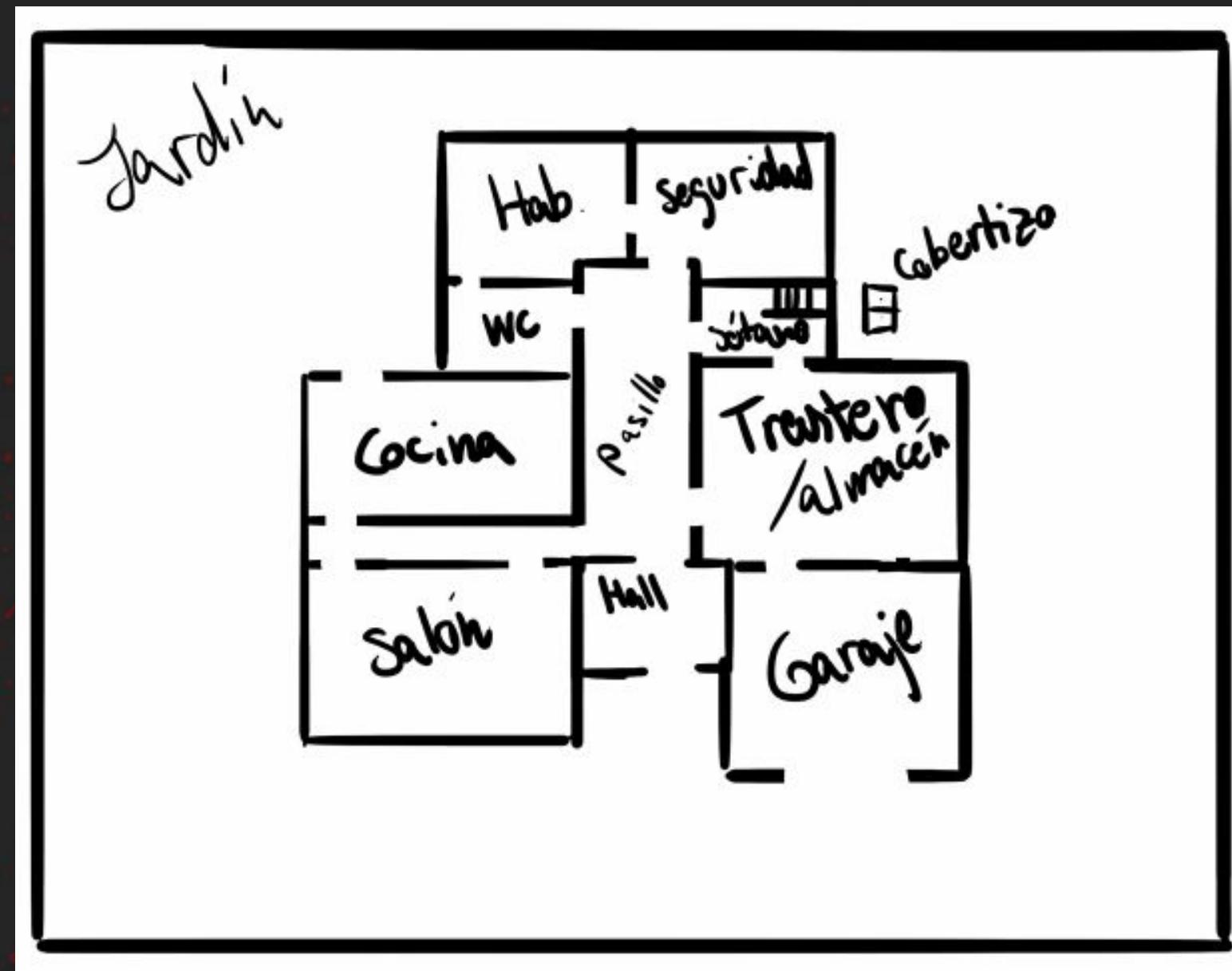
- 9.1. Puzzle poner todos los interruptores en el mismo sentido

10. Puzzle panel → tienes que resolver el movimiento del caballo para resolverlo

X Spawn Enemigo

al completar todos los puzzles y encender las luces habrá una cuesta atrás para escapar del enemigo hacia la puerta de la entrada

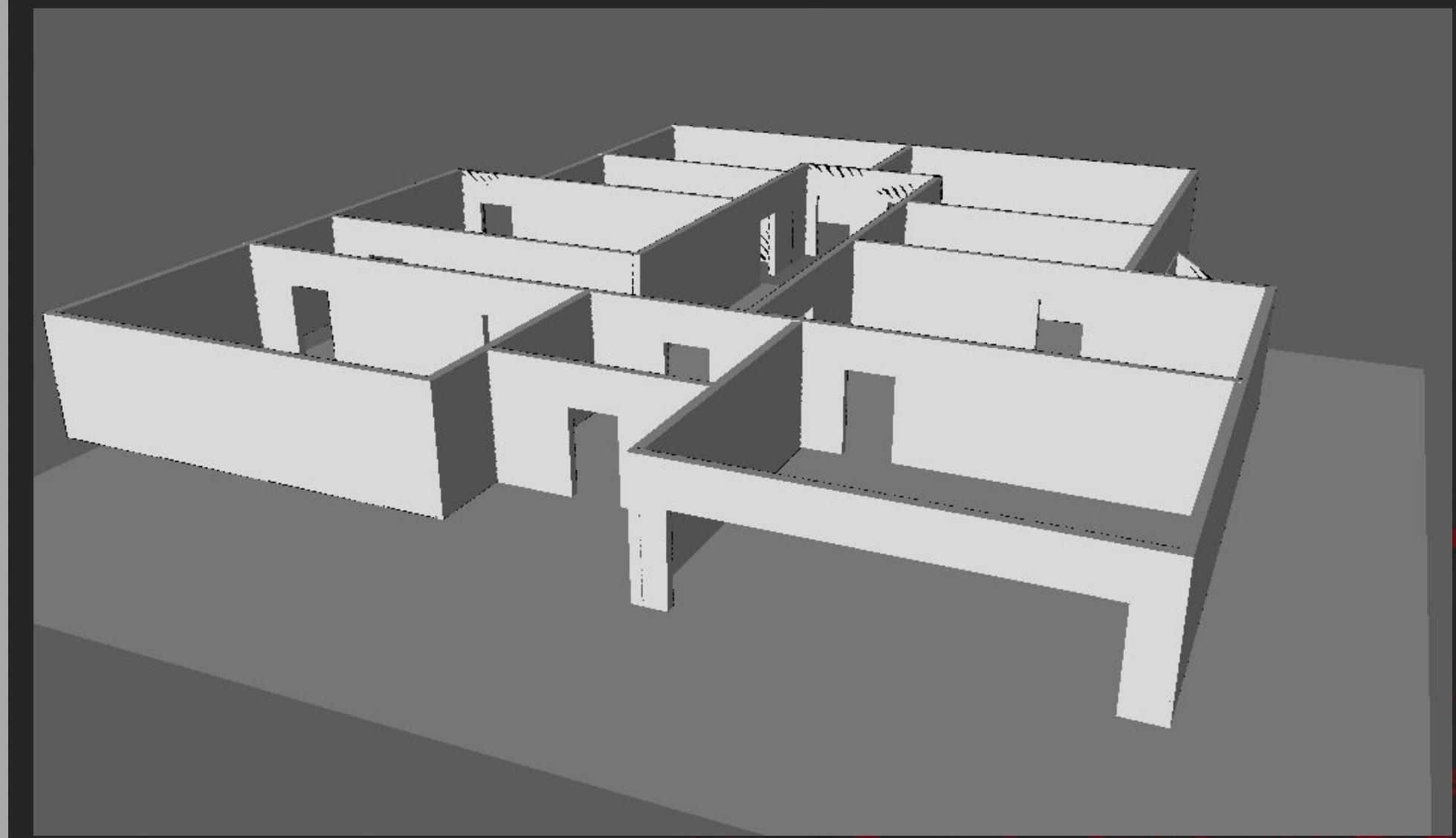
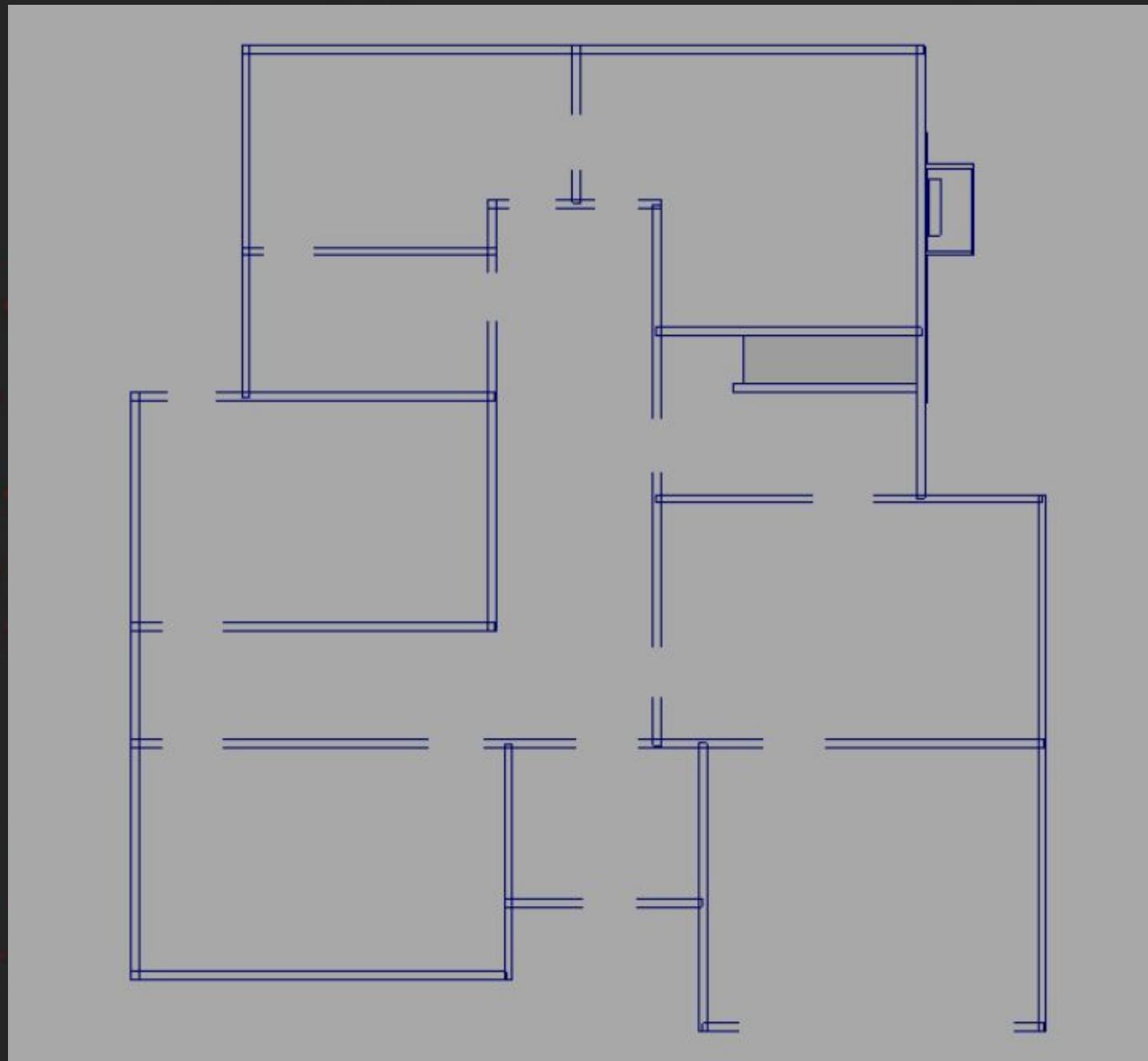
DISEÑO FINAL



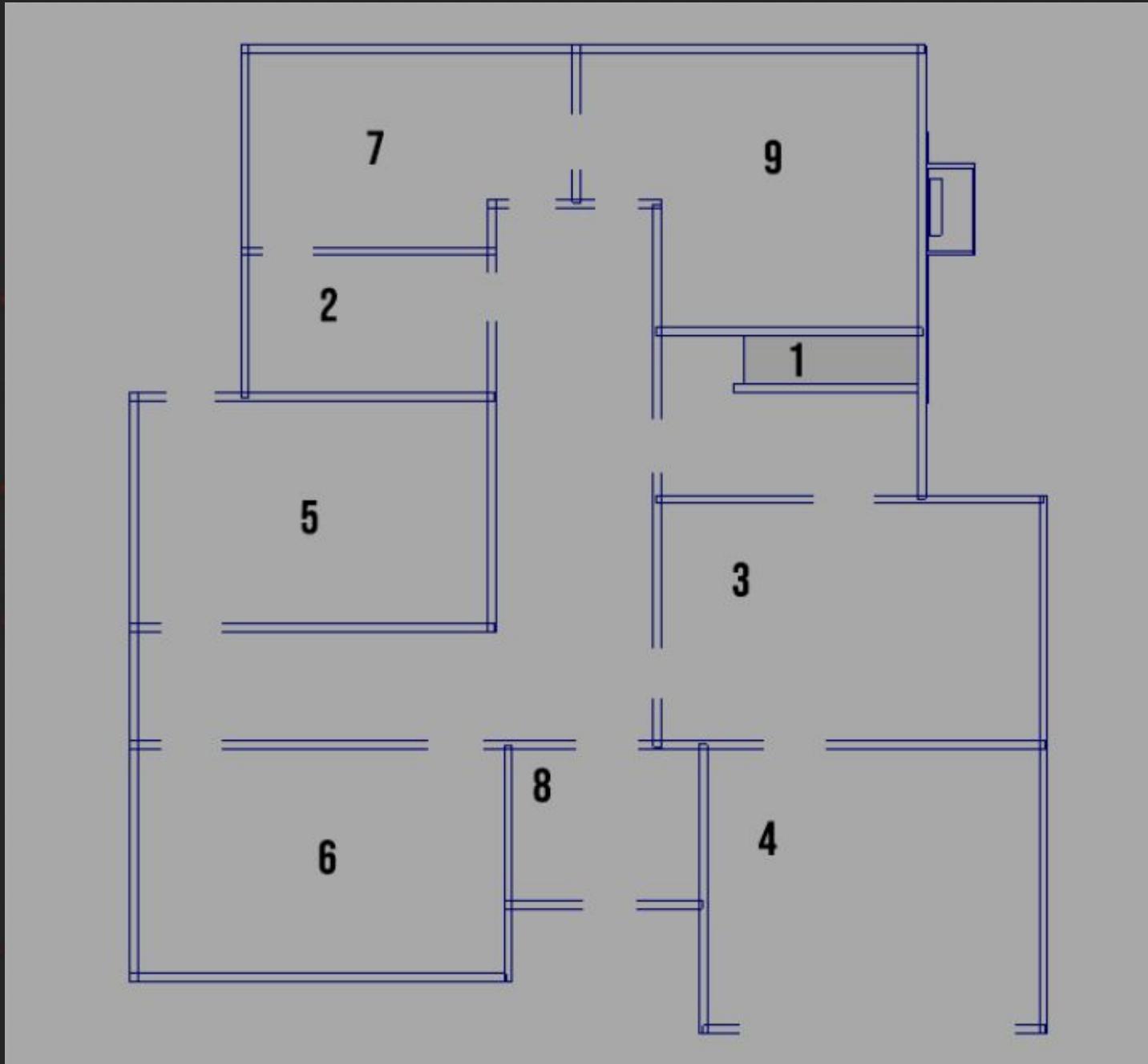
Aunque en todos los mapas tuvimos la idea de un pasillo que rodeara toda la casa, se descartó debido a que la opción de escapar era algo más difícil. Con la idea final, decidimos que la opción de quedarte encerrado no fuera posible, por lo que si el enemigo te persigue puedes salir por la otra puerta.

Escogimos de base un plano ya existente para hacerlo lo más realista posible.

MAPA TOP VIEW Y BLOCKING

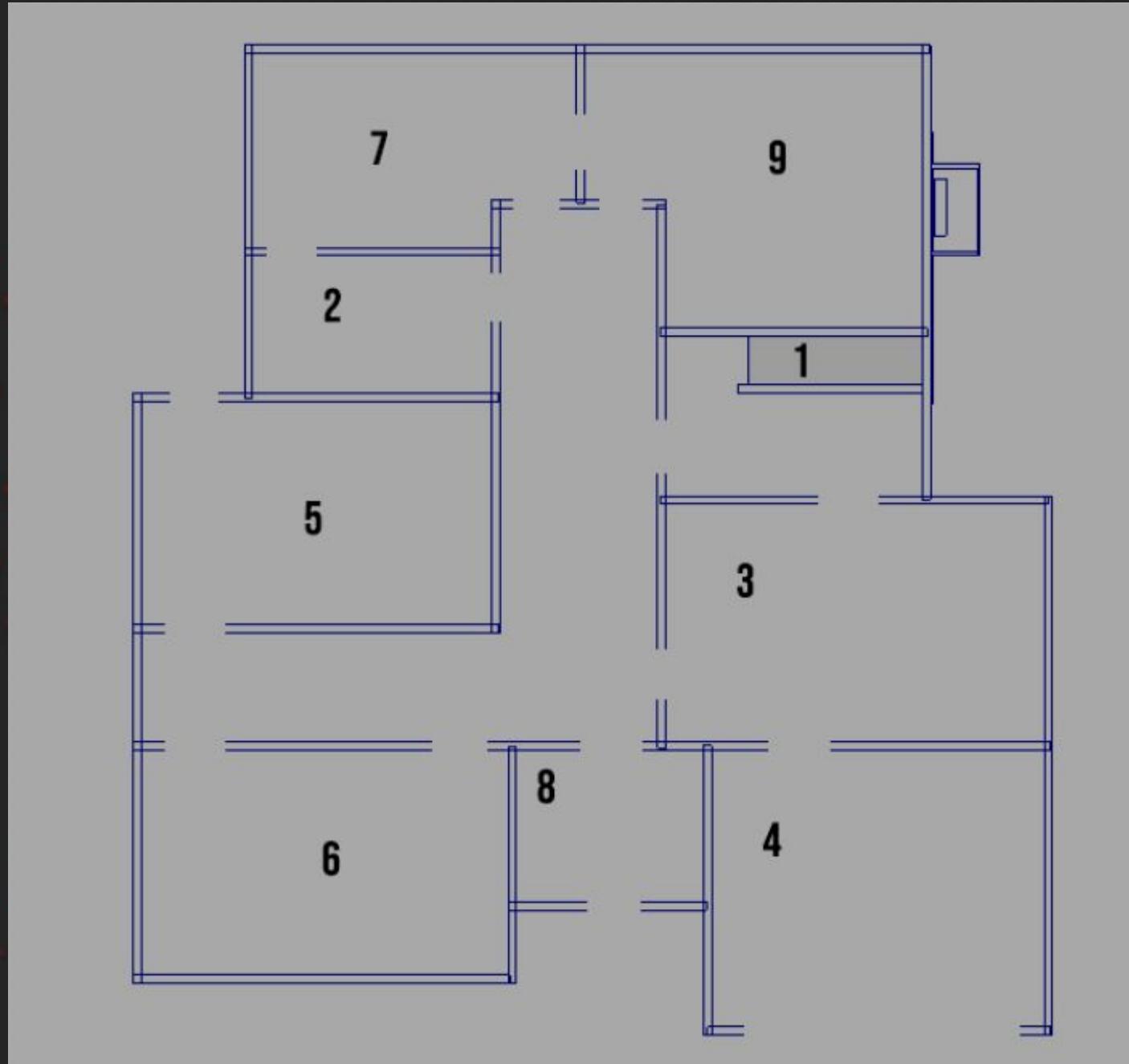


RECORRIDO



1. **Sótano:** Funciona como tutorial. En este punto debemos realizar el primer puzzle, donde después se nos dará la llave para salir a la casa.
2. **Baño:** Para indicar al jugador que debería entrar en este lugar, se le abrirá la puerta.
3. **Trastero:** El siguiente paso es abrir una caja, para conseguir la pista del siguiente puzzle.
4. **Garaje:** En este punto activaremos un puzzle con el que podremos realizar los siguientes.
5. **Cocina:** En esta zona conseguiremos otra pista que nos llevará al salón.
6. **Salón:** En esta zona hay dos puzzles, aunque no tendremos acceso a uno de ellos, donde nos llevará a la habitación.
7. **Habitación:** En este punto tendremos el objeto que nos faltaba para hacer el otro puzzle del salón.
8. **Entrada:** Sonará el teléfono, no podrás avanzar en el juego hasta cogerlo. Ahora, el enemigo, saldrá.
9. **Sala seguridad:** El puzzle final con el que podremos ganar el juego.

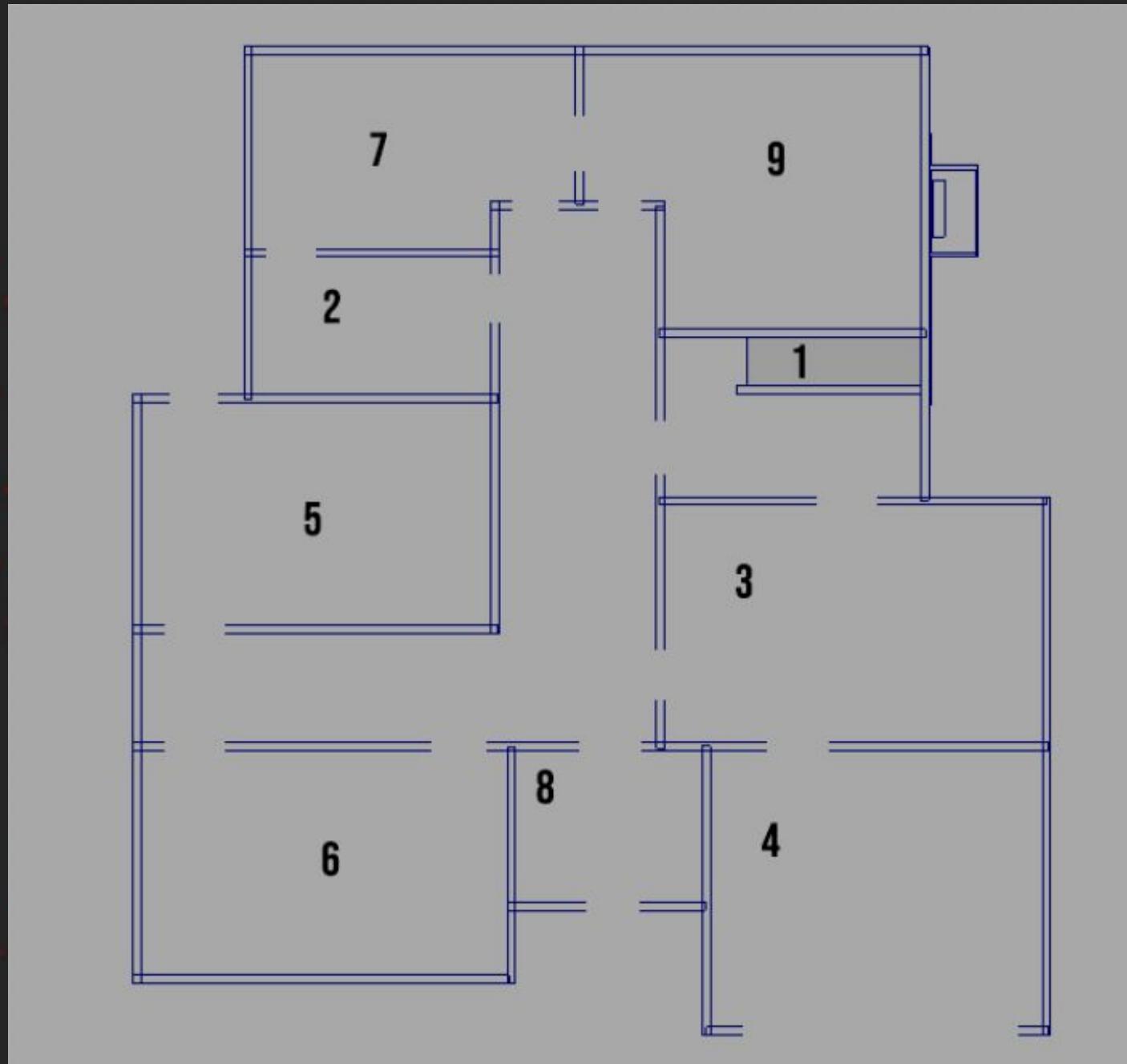
LOCALIZACIÓN ITEMS Y ENEMIGO



1. Sótano: Puzzle y llave.
2. Baño: Puzzle y llave.
3. Trastero: Caja cerrada con llave, pista para puzzle.
4. Garaje: Puzzle.
5. Cocina: Puzzle y elemento para poder resolver puzzle final.
6. Salón: Dos puzzles y destornillador (para elemento de la cocina).
7. Habitación: Caja fuerte, dentro ficha para puzzle del salón.
8. Entrada: Teléfono.
9. Sala seguridad: Puzzle final.

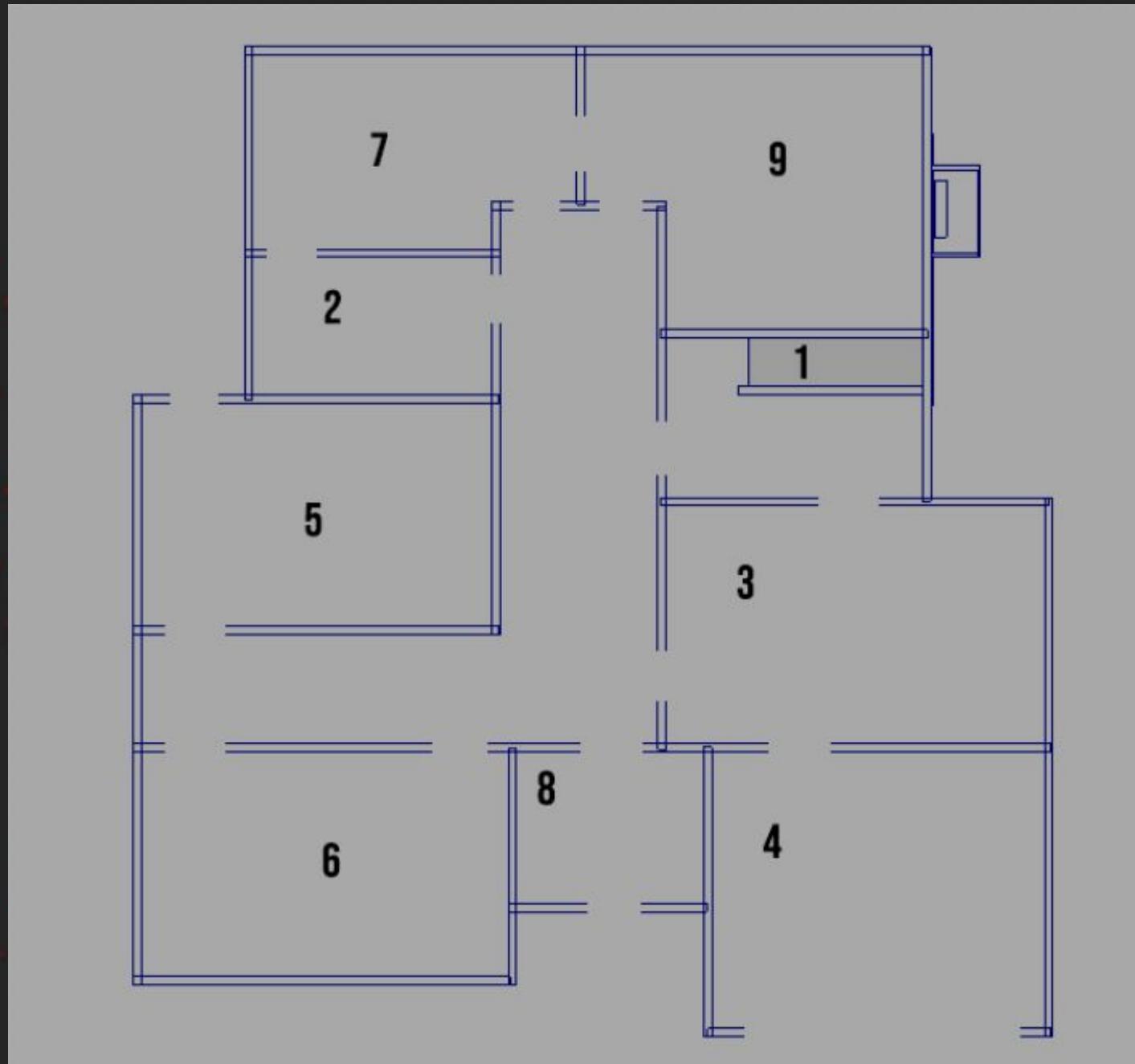
El enemigo está en la sala de seguridad hasta que suena el teléfono, donde empezará a patrullar toda la casa.

EXPLICACIÓN COMPLETA DE PUZZLES Y SOLUCIONES EN ESTADO DELTA



- Primer puzzle (tutorial), mirando la posición de las fichas de ajedrez en el tablero obtendremos los números que necesitaremos de la cuadrícula de la pared. El orden de los números es el orden de cada ficha en el valor de ajedrez. **Código puerta: 7112.**
- Al salir, iremos al **baño**, donde **encontraremos una llave** encima de la pica.
- Esta llave **abre una caja del sótano**, donde dentro encontraremos una **página de libro**, los números están resaltados en otro color.
- Estos números representan el **orden** en el que se deben **pulsar los fusibles**. **Orden: 361425.**
- Se encenderán algunas luces (y con ello, el televisor). En la caja de cereales hay unos códigos y en la nevera una frase por descifrar. **CANAL 52.** Usando el mando podremos cambiar a ese canal(en la sala 6, encima de la mesa).
- El televisor nos dará la secuencia para la caja en la habitación (lugar 7).
- La secuencia de esta caja es: **Torre, peón, alfil, alfil, reina.** Conseguiremos una **llave**, podremos salir de la casa y conseguiremos la victoria.

EXPLICACIÓN COMPLETA DE PUZZLES Y SOLUCIONES



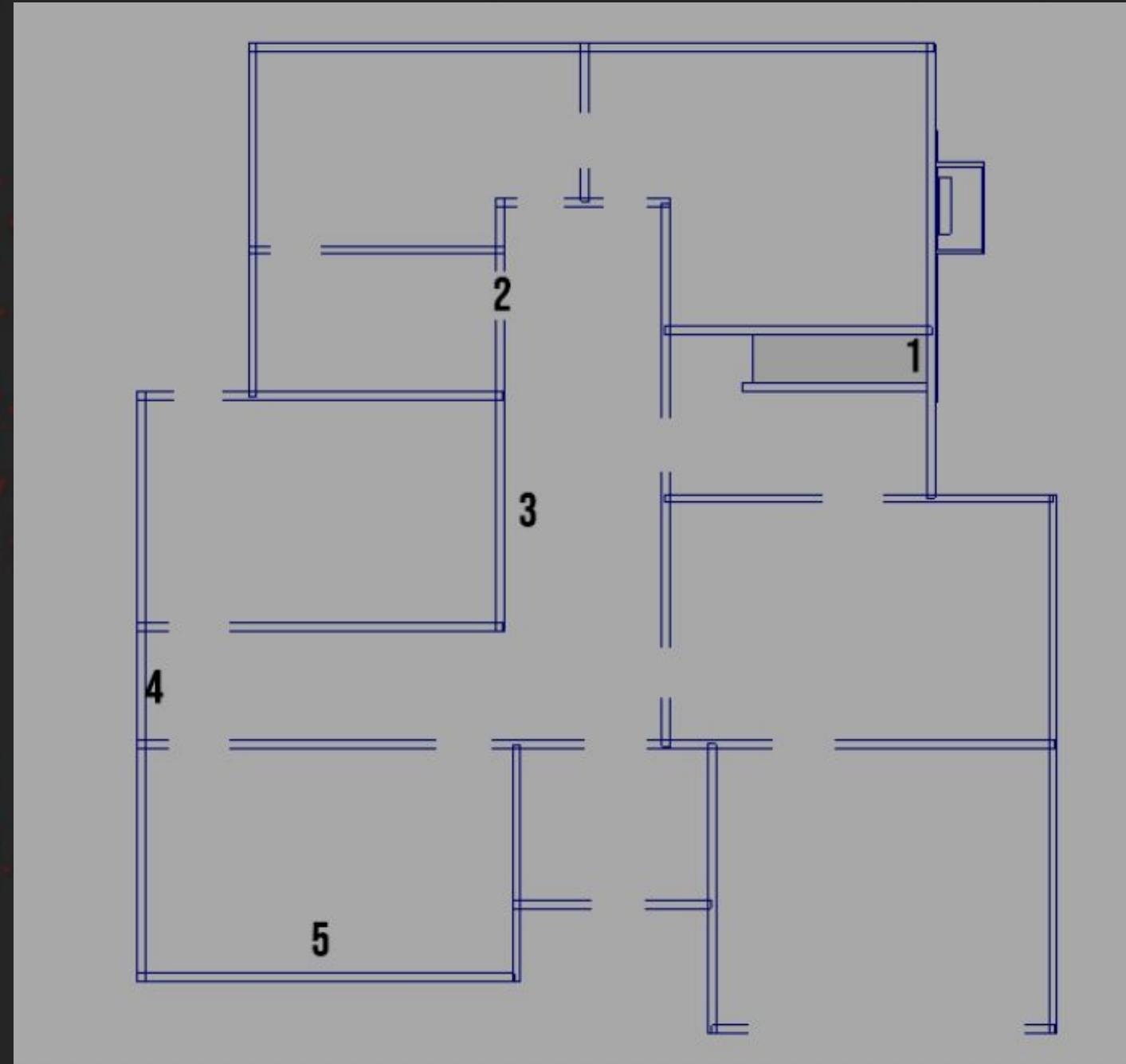
- La secuencia de esta caja es: **Torre, peón, alfil, alfil, reina**. Conseguiremos una **llave** y una **ficha de ajedrez imantada**.
- Usando la **ficha de ajedrez imantada**, nos dirigiremos al punto 6, donde habrá una mesa con diferentes fichas de ajedrez. Una vez se coloque la **ficha de ajedrez imantada** en la casilla collecta (la casilla donde todas las fichas colocadas pueden moverse), el imán levanta un tope de la mesa haciendo que ésta se abra automáticamente. Dentro de la mesa encontraremos un **destornillador**.
- Con el destornillador abriremos una rejilla de ventilación del punto 5. Dentro de ésta, habrá un **papel con una pista**
- Vamos al punto 9 y, utilizando la pista anterior, desciframos la contraseña del ordenador. **4093**
- Finalmente, la puerta del jardín se desbloqueará y podremos salir y salvarnos

SENSACIONES

El objetivo de nuestro videojuego es poner al límite al jugador, creando una sensación de tensión mientras se completa un puzzle o se busca pistas. El jugador no dispondrá de un movimiento rápido y ágil y la investigación de la casa es, prácticamente, obligada para poder resolver estos puzzles.

Con la ambientación y el sonido esperamos que el jugador obtenga estas sensaciones.

EVENTOS

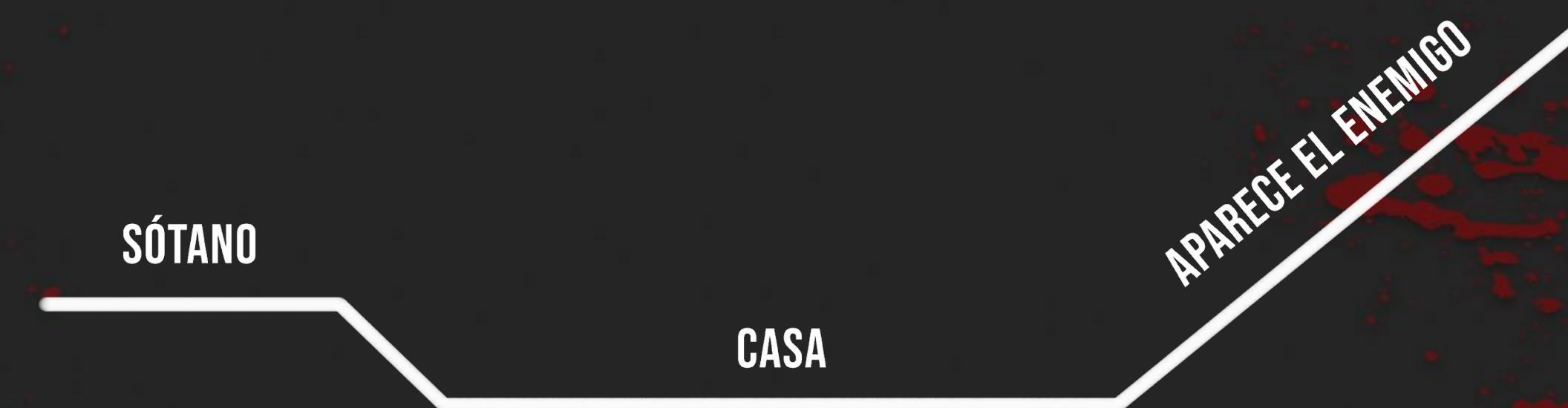


1. Al salir del sótano se nos cerrará la puerta en la espalda.
2. Como hemos dicho antes, se abrirá la puerta para indicar al jugador que debería entrar en esa zona.
3. Debido a que nuestro personaje está bajo el efecto de una droga, sufrirá alucinaciones, viendo como los cuadros del pasillo cambian.
4. Un cuadro que caerá.
5. El puzzle del televisor, en determinado punto, se apagará solo (una vez este puzzle esté completado).

RITMO / PACING

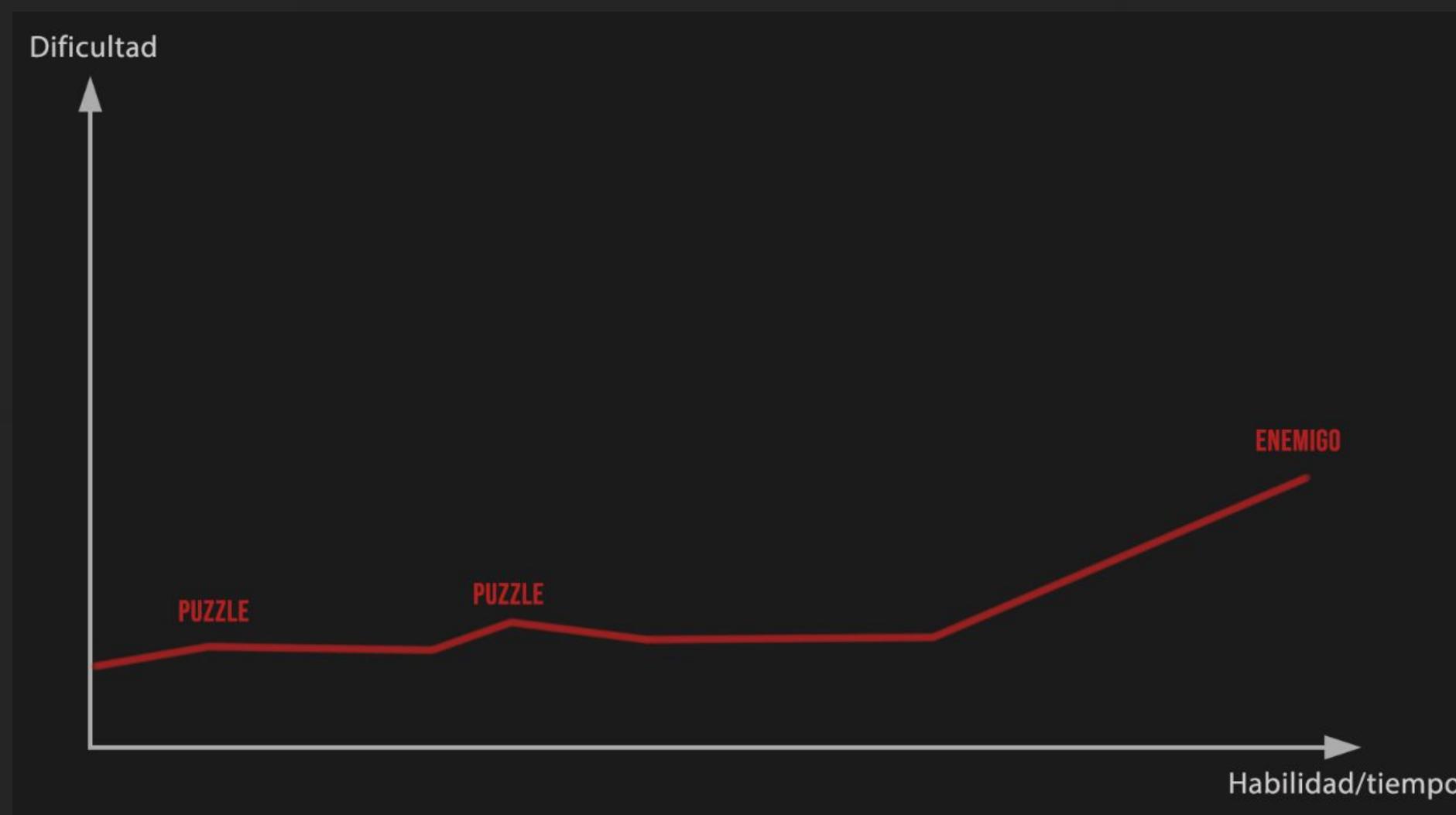
El ritmo de nuestro juego no sería elevado. En el punto inicial quizá puede ser algo más “intenso” debido a no saber dónde estamos ni dónde saldremos, pero una vez en la casa, será más pausado.

Habría una pequeña subida en cuanto el enemigo empezara a patrullar, estando en riesgo de que nos pudiera perseguir, donde subiría considerablemente el ritmo.



DIFÍCULTAD

Tipo de dificultad emocional, debido a que queremos causar miedo, incomodidad y tensión al jugador, no hay realmente otros elementos que dificulten el nivel, el propio jugador es el que marcará su propia “dificultad” (depende qué tipo de jugador sea). Algunos picos serían por la dificultad de algún puzzle, hasta el pico final, donde aparecería el enemigo.



AUDIO

Uso de sonidos realistas, se pueden obtener ya sea realizándolos o en páginas web de recursos de audio.

Buscamos dar una sensación de silencio incómodo en la casa, acompañado de sonido ambiente.

Desglose de audios:

Menú, créditos, pantalla de victoria y de derrota: Música.

Interfaz: Sonido de botones.

Personaje: Respiración que aumenta cuando el enemigo se acerca (por implementar), pasos.

Enemigo: Pasos, para obtener una pista de dónde está.

Entorno: Sonido de objetos y muebles al interactuar, sonido ambiente, crujidos de la madera, pasos (para crear tensión).

VFX

Debido a que nuestro videojuego es realista, no hemos dado mucho uso a efectos visuales y los efectos son más enfocados al post-process.

El primer vfx que se hizo fue las partículas de polvo, para dar más realismo a la escena y dar a entender que el lugar está sucio.

La cámara tiene un efecto de aberración cromática. Nuestra prota ha sido drogada, por lo que este tipo de efecto sería algo similar a esos efectos.

La niebla se ha usado para que la luz sea volumétrica y poder ver ese “halo” de luz para más realismo.

