

Demon King



ESCAPE
GAMES

ESCAPE GAMES

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.

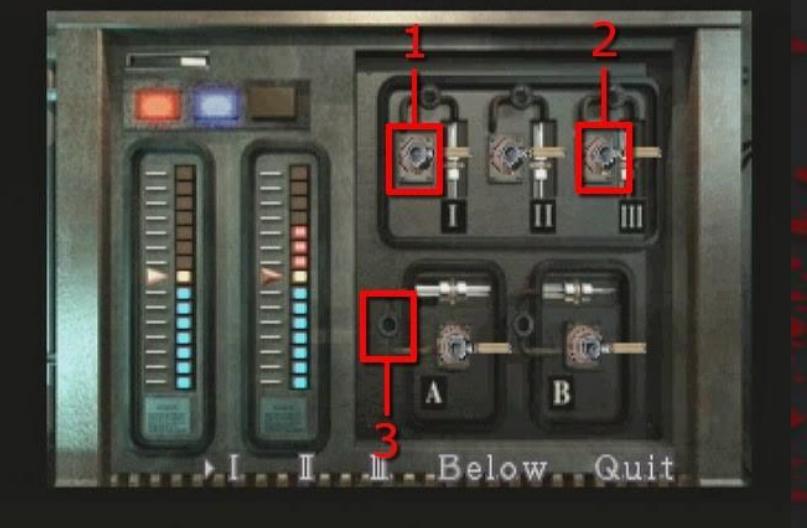
RESUMEN

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.

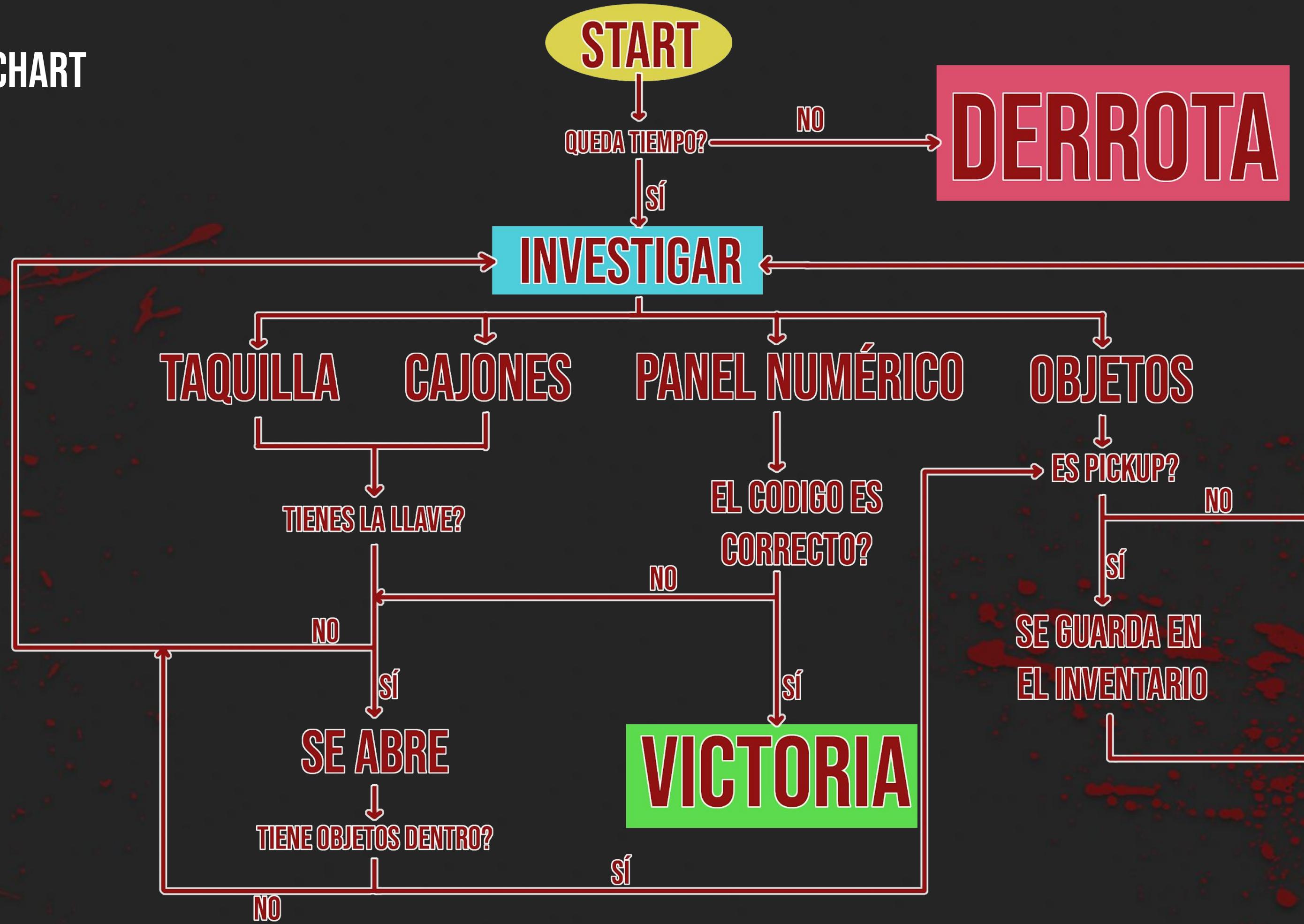
FLOW

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.

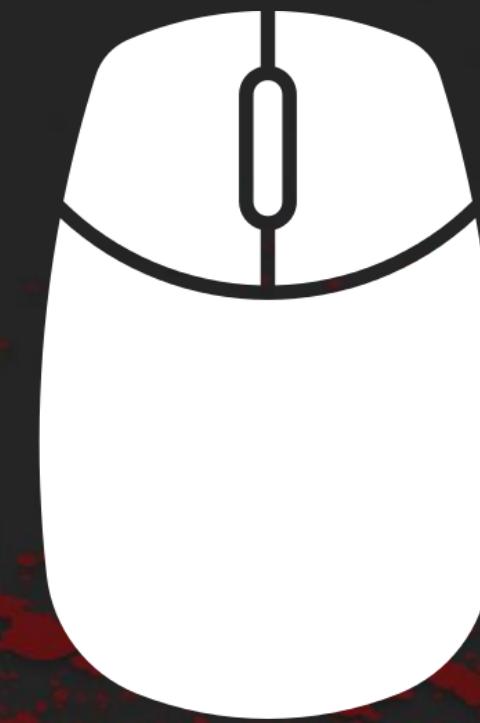
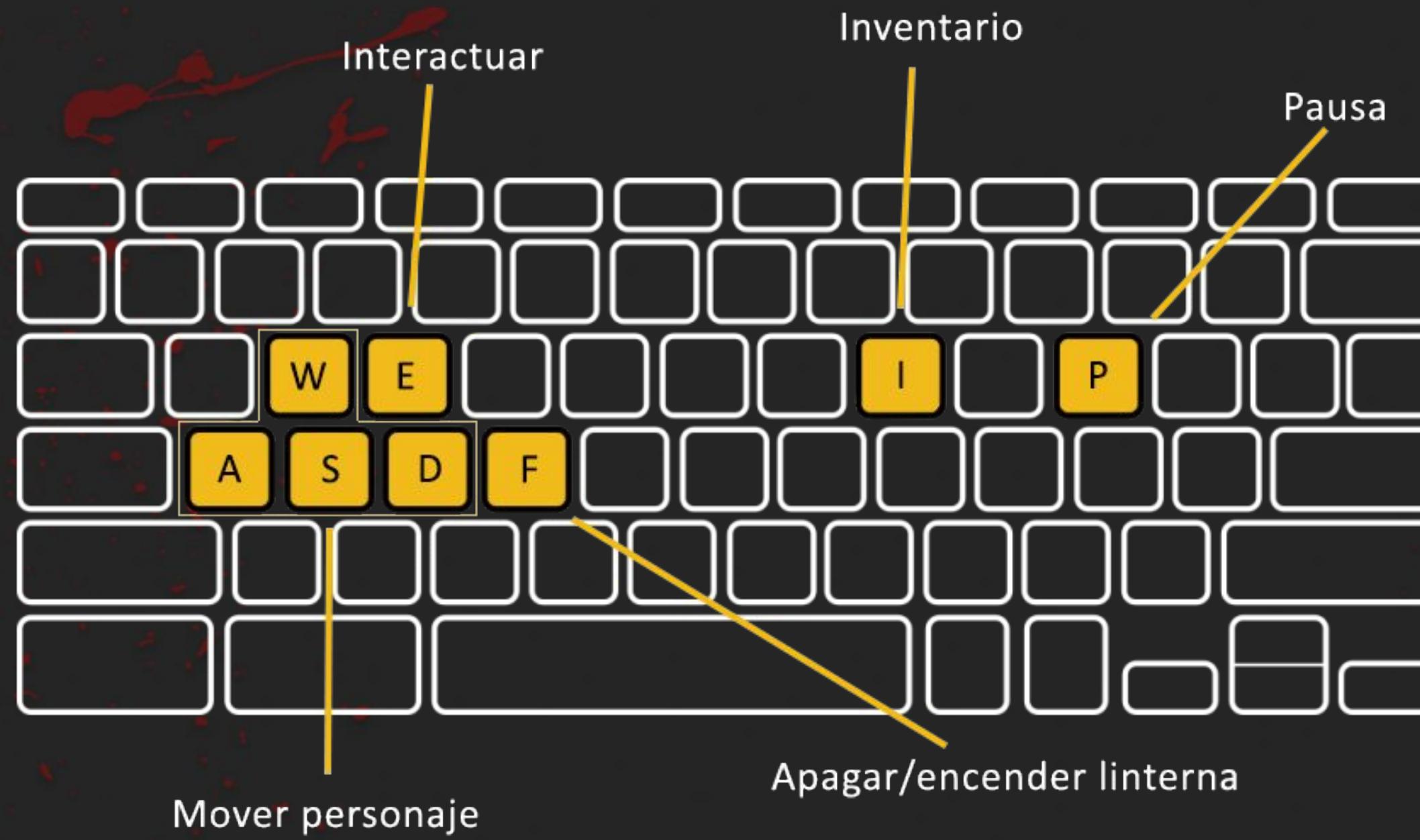
RETROALIMENTACIONES

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.

MECÁNICAS PRINCIPALES



Mover cámara

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, etc. Una llave no abre cualquier objetos, por lo que deberemos buscar qué elemento abre.



Pad numérico: Principalmente en puertas, nos permitirá abrirlas.



MOODBOARDS ENVIRONMENT

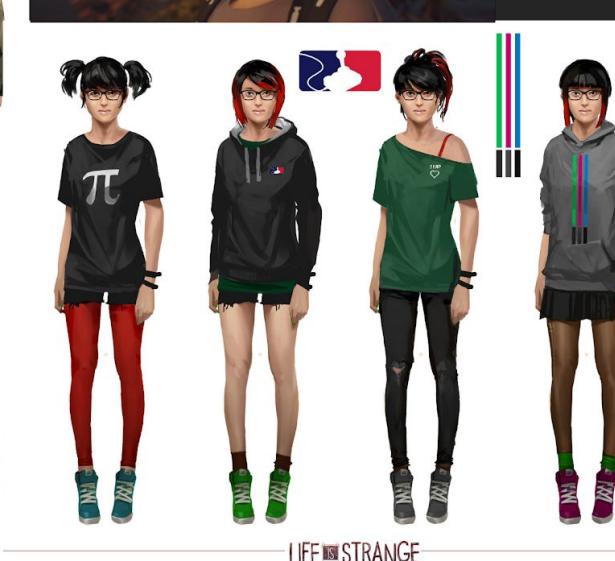


PROPS



MOODBOARDS

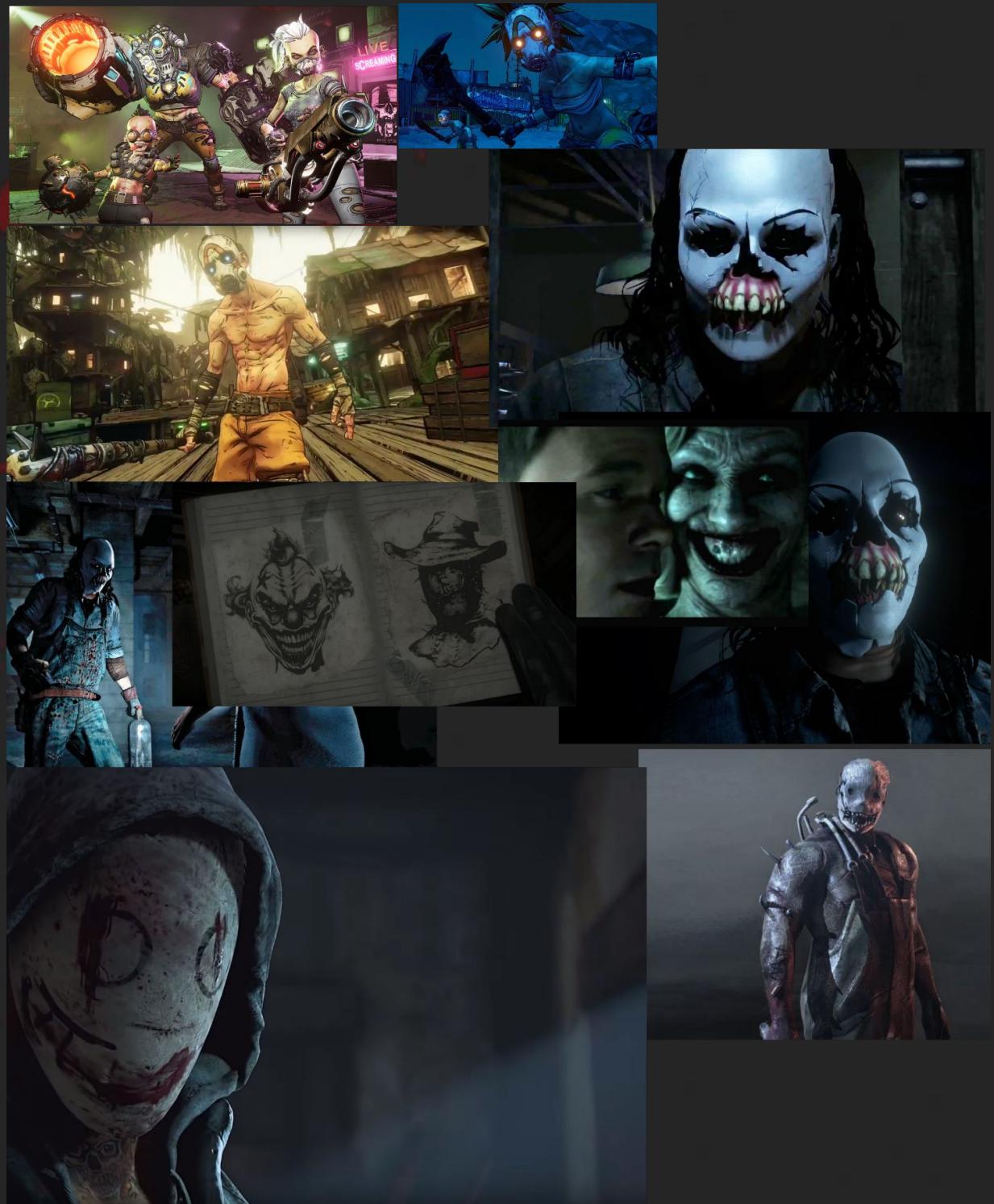
PERSONAJE



LIFE IS STRANGE

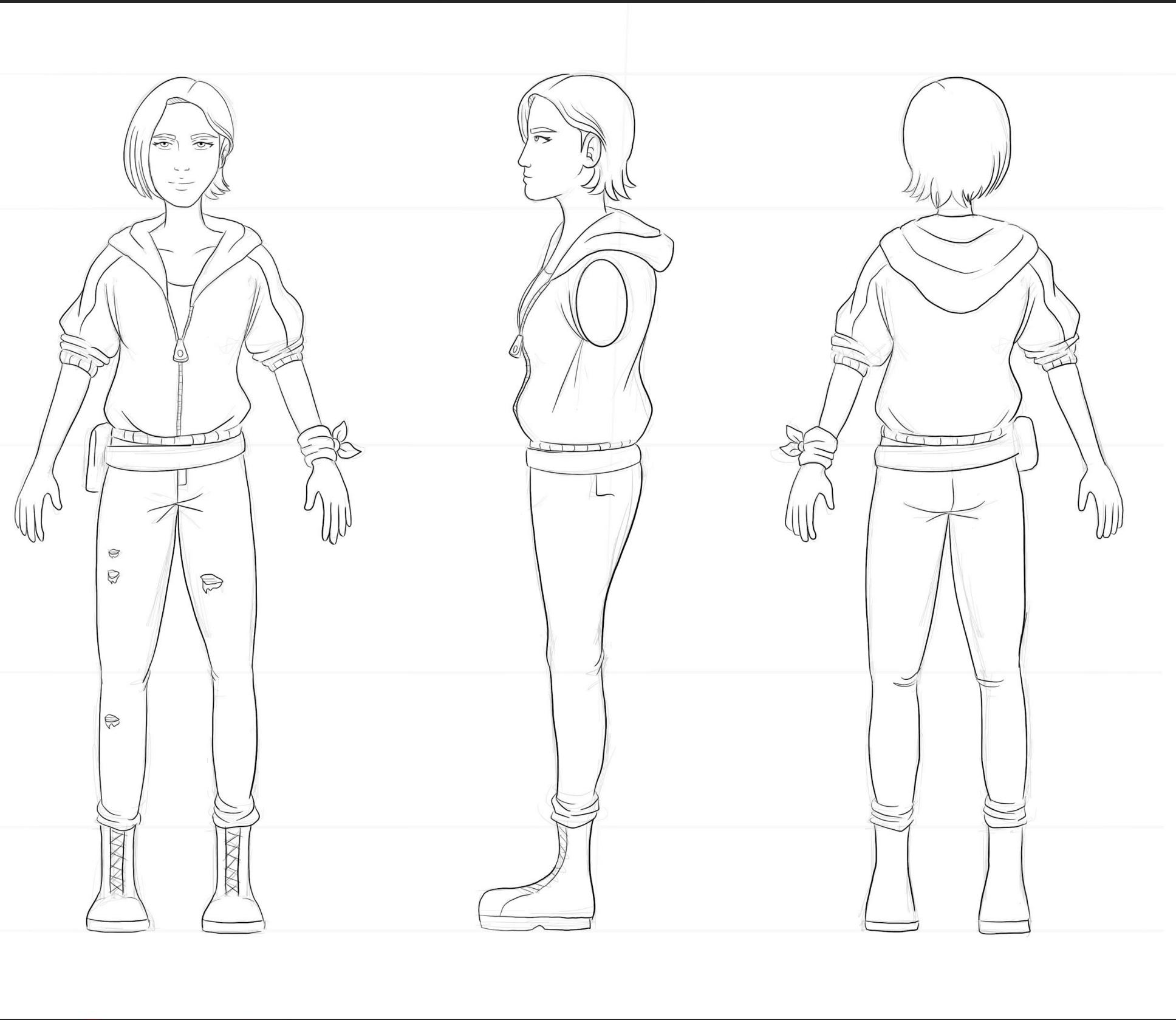
MOODBOARDS

VILLANO



CONCEPT ART PROTAGONISTA: EMILY BROWN

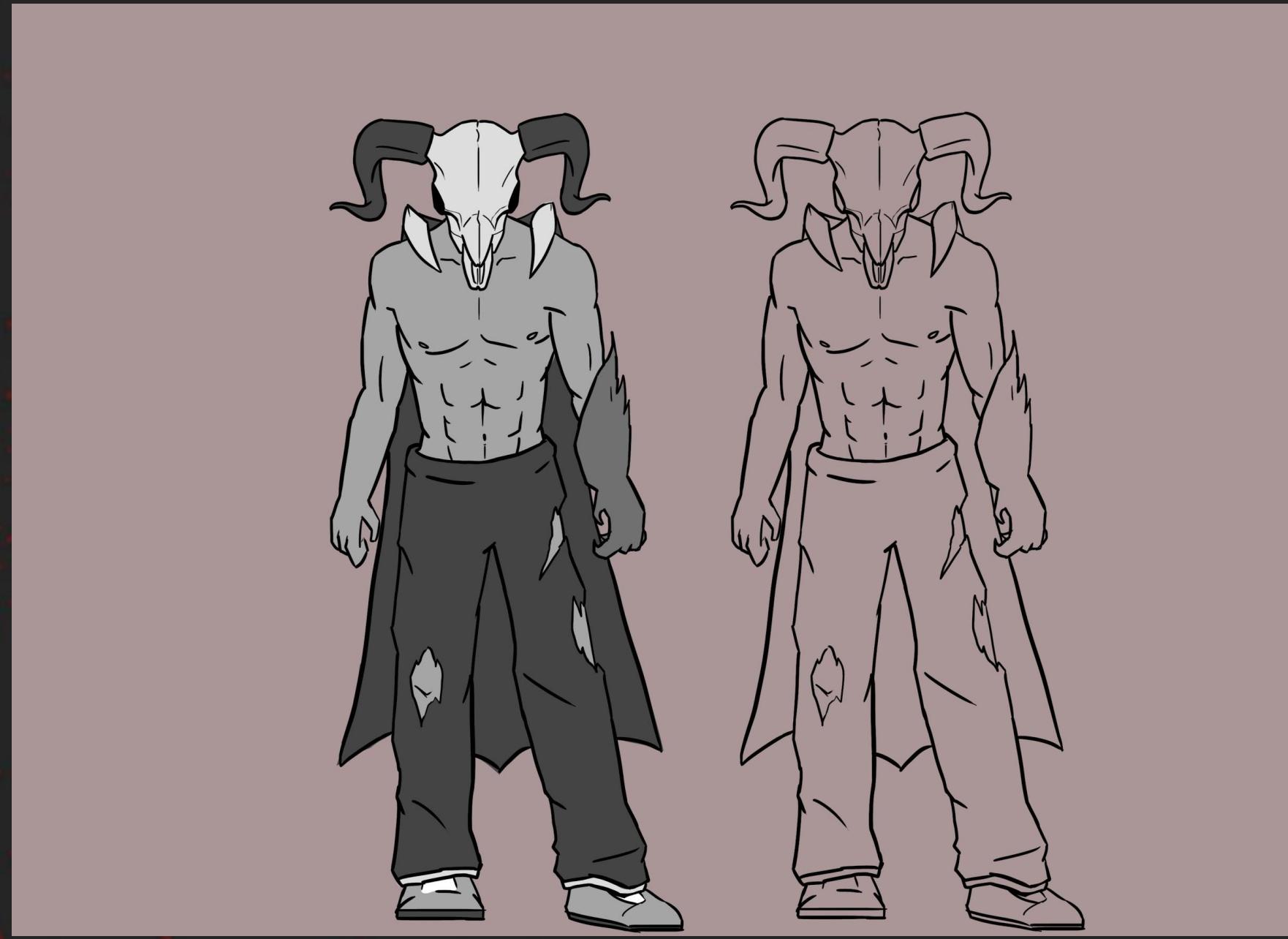






CONCEPT ART
ENEMIGO:
JAMES RAMÍREZ

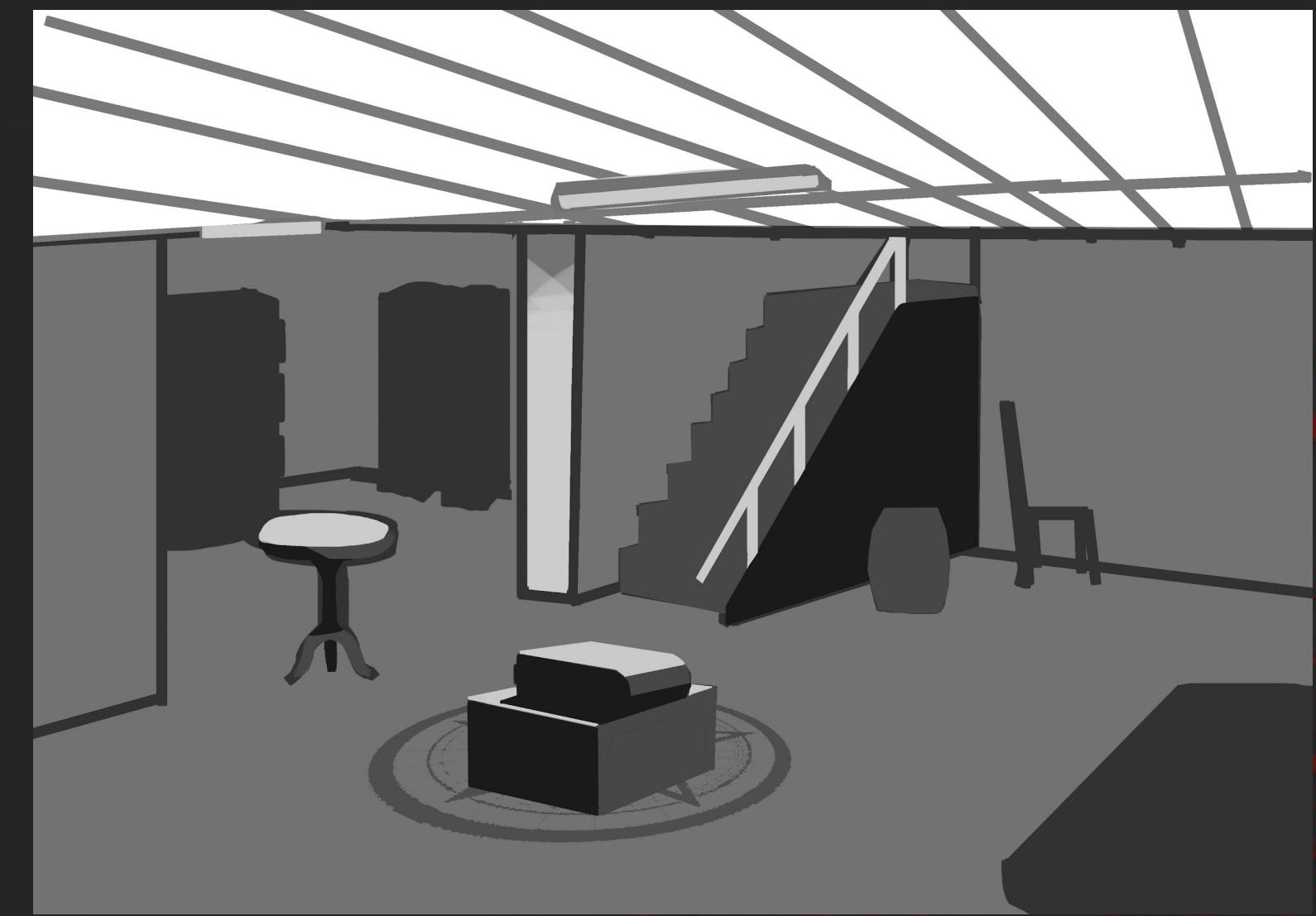
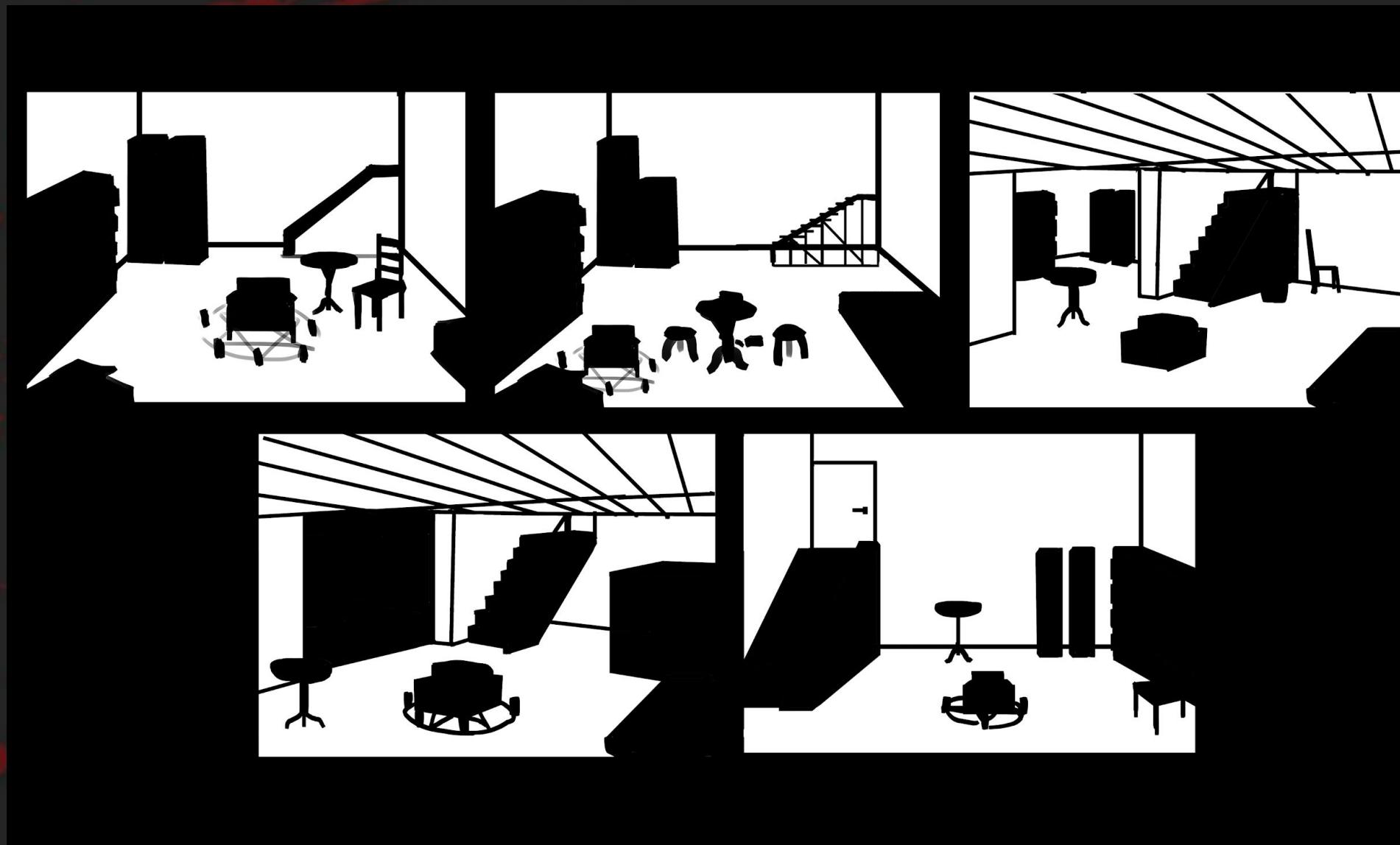








CONCEPT ART ENVIRONMENT: SÓTANO



CONCEPT ART ENVIRONMENT: SÓTANO



MOCKUPS

MENÚ



MOCKUPS

GAMEPLAY



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 de tormenta en el exterior.

Desglose de audios:

Menú: Música.

Interfaz: Sonido de botones.

Personaje: Respiración, pasos, latidos del corazón, zumbido en ocasiones (pérdida de audición momentánea).

Entorno: Sonido de objetos y muebles al interactuar, sonido ambiente.

