

PLAYDEAD'S

# INSIDE

© 2016 Playdead. All rights reserved.  
Copenhagen, Denmark

MECÁNICAS ACUÁTICAS

Pedro Montoto García

# RATIONALE: MECÁNICAS ACUÁTICAS

- INSIDE es un juego minimalista y terminado, no deberían añadirse controles nuevos
- INSIDE usa agua como paréntesis entre diferentes zonas, sin puzzles
  - Excepción: un puzzle en el que hay que huír de sirenas entre plataformas
- Si quisiésemos enriquecer dichas secciones habría que añadir puzzles. Los elementos actuales subacuáticos también son limitados:
  - Sirenas que persiguen
  - Obstáculos destructibles lanzando el submarine
  - El propio submarino

# MECÁNICA: MAREA NEGRA

- Implementamos un nuevo elemento subacuático: manchas de petróleo que ralentizan
- El submarino puede absorberlas usando el propulsor que ya tiene
  - El propulsor absorbe agua del entorno del submarino y la expulsa de golpe para impulsarse en la dirección contraria
- El puzzle tendría un elemento de huír de sirenas echándoles petróleo en la cara para ralentizarlas

# MECÁNICA: AGUA DE ARQUÍMEDES

- Implementamos un sistema que permita modificar el nivel del agua arrojando objetos dentro de ella
- Como esta mecánica realista no suele estar presente en juegos se hace necesario un tutorial para aprenderla (i.e. objeto cae en charco pequeño y éste se desborda), o bien que sea completamente automática (no es necesario aprenderla)
- En el puzzle de ejemplo optamos por la segunda forma: un interruptor activa la mecánica y no es necesario revertirla para resolver el puzzle

De aquí caen cuerpos  
al pulsar el botón

# EJEMPLO

ENTER

JUGADOR

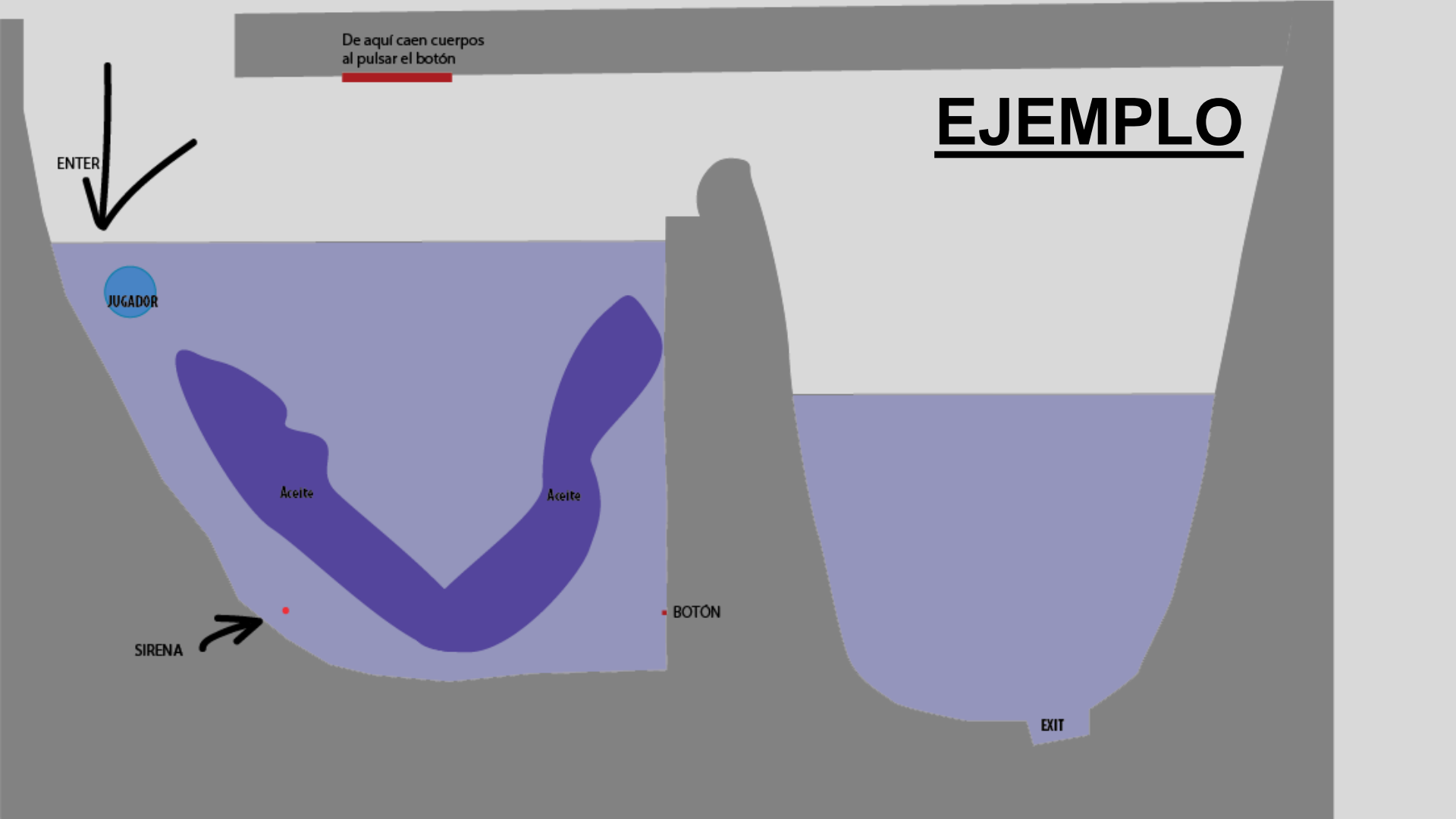
Aceite

Aceite

SIRENA

BOTÓN

EXIT



JUGADOR

Aceite

Aceite

El jugador observa que a  
la sirena le cuesta pasar el aceite  
pero casi lo pilla

EXIT



Aceite

Aceite

En este momento el jugador  
desprovisto de alternativas  
activa la mecánica de propulsión  
del submarino

Esto provoca que la sirena sea propulsada hacia atrás quedando rodeada de aceite  
y que el jugador pulse el botón, provocando que caigan cuerpos

EXIT

Cuerpos  
caen  
al  
pulsar  
el  
botón

Nivel  
de  
agua  
sube

Aceite

Aceite

Para salir, el jugador  
debe utilizar otra vez  
la mecánica de aceite  
para parar a su perseguidora  
y saltar al lago adyacente

EXIT

