

PLAYDEAD'S

# INSIDE

© 2016 Playdead. All rights reserved.  
Copenhagen, Denmark

**MECÁNICA: OBSTÁCULOS ACUÁTICOS**

**Pedro Montoto García**

# RACIONALE: OBSTÁCULOS ACUÁTICOS

- INSIDE es un juego minimalista y terminado, no deberían añadirse controles nuevos
- El *gameplay* de INSIDE usa el agua como paréntesis sin tensión entre zonas de *gameplay*
- Salvo una sección en la que hay que huír de las sirenas entre plataformas, no hay puzzles memorables en dichas secciones
- Si quisiésemos alargar dichas secciones habría que añadir puzzles
- Para enriquecer el *gameplay* subacuático es necesario añadir variedad. Existen principalmente 2 tipos de elementos en el juego sin modificar:
  - Sirenas que persiguen
  - Obstáculos destructibles con el submarino