

# ***Balaclava***

*Documento de diseño (GDD)*

***Sick My Duck Industries Inc***

*Alberto Blanco*

*Jesús Téllez*

*Eva María Pérez*

*Sergio Sánchez-Urán*

*José María Segade*

## Tabla de contenido

Introducción .....	3
Concepto del juego .....	3
Características principales.....	3
Género.....	3
Propósito y público objetivo .....	4
Jugabilidad.....	4
Estilo visual .....	4
Alcance .....	4
Mecánicas de juego.....	5
Jugabilidad.....	5
Niveles .....	5
Puzles.....	5
Manual maestro .....	5
Control del tiempo y de las acciones realizadas .....	6
Flujo de juego .....	6
Puzles y objetos.....	7
Puzles.....	7
Interacción y control .....	11
Interacciones del entorno .....	11
Controles del usuario .....	11
Descripción de los niveles .....	11
Interfaz .....	17
Diagrama de flujo .....	17
Menú principal .....	18
Créditos .....	18
Selección de niveles .....	19
Manual de instrucciones .....	20
Pantalla de juego: infiltrado .....	20
Fin de juego .....	20
Arte.....	22
Arte 3D .....	22
Niveles: .....	24
Audio .....	25
Efectos de sonido .....	25

## Introducción

*Balaclava* es un videojuego para navegadores en 3D cuyo objetivo es robar un banco de forma cooperativa. Dos jugadores deben colaborar para ejecutar el robo; uno de ellos tendrá acceso a la información necesaria sobre el edificio (planos, horarios, localización de las cámaras fuertes y sistemas de seguridad) y el otro jugador se infiltrará físicamente en el banco sin conocer la información sobre el mismo. La combinación de la información sobre el banco que posee un jugador, junto a las observaciones del entorno aportadas por el otro jugador, y la colaboración de ambos para la resolución de puzles, serán las claves para llevar a cabo los robos de forma exitosa.

## Concepto del juego

Para poder robar la caja fuerte de un banco de forma exitosa, es necesario conocer de forma minuciosa todos los entresijos que escondan las cámaras de seguridad del banco, donde se encuentran las cajas fuertes. Dos personas han planeado al milímetro el robo de un banco; una de ellas ha estudiado minuciosamente dónde se encuentran las cámaras, guardias de seguridad, puertas y cajas fuertes, así como los tipos que existen de cada una de estas últimas y cómo abrirlas; la otra es una intrépida ladrona que se encargará de ejecutar el plan maestro bajo las instrucciones de su aliado. Dos jugadores tendrán que elegir uno de estos roles para cada uno de ellos y llevarlo a cabo. El jugador que conoce el plano y los elementos de la cámara de seguridad tendrá que guiar al otro jugador, que no conoce absolutamente nada del entorno; entre ambos jugadores deberán resolver los puzles que plantea el mapa, siendo la comunicación verbal indispensable entre ambos.

## Características principales

- Lógica. El juego está compuesto de puzles, por lo que son necesarios el ingenio y la astucia para poder resolverlos adecuadamente.
- Modo cooperativo. Las labores de los dos jugadores son esenciales por separado; un jugador no puede completar la partida sin el otro y viceversa, por lo que es necesario colaborar activamente. La buena comunicación entre ambos jugadores es muy importante.
- Contrarreloj. Los jugadores dispondrán de poco tiempo para ejecutar el robo, por lo que es importante ser rápido en la resolución de puzles y en la búsqueda de la información pertinente.

## Género

Es un videojuego cooperativo multijugador, en primera persona, que combina dos géneros: acción y puzles, ya que es necesario tanto superar obstáculos y peligros siendo habilidoso como utilizar la inteligencia del jugador para resolver rompecabezas. Se podría citar *Keep Talking And Nobody Explodes* como videojuego en una línea temática similar.

## Propósito y público objetivo

Está dirigido a jugadores de un amplio rango de edades que disfruten de los desafíos mentales y los rompecabezas, y que además disfruten de jugar a videojuegos de forma cooperativa con otras personas. Las partidas no son excesivamente largas: su duración máxima es de unos pocos minutos, y el jugador siempre es consciente del tiempo que queda, ya que se muestra en pantalla. Esto permite que sea accesible para personas que no disponen de mucho tiempo para el ocio.

Debido a que los sonidos de alarmas o de gritos pueden asustar a personas de corta edad, y a que las mecánicas pueden ser difíciles de comprender para jugadores excesivamente jóvenes, este videojuego estaría calificado como PEGI 12.

## Jugabilidad

El juego tiene como premisa resolver puzles de forma colaborativa. Por un lado, un jugador dispone de instrucciones en las que tendrá que buscar constantemente lo que requiera el otro jugador y además darle pistas sobre el entorno que él conoce. Por otro, el jugador infiltrado en el banco deberá sortear todos los impedimentos que surjan en el mapa, ayudado del jugador guía. La colaboración de ambos será necesaria para resolver los puzles, debido a que uno de ellos conoce todos los entresijos del banco; el otro jugador está expuesto al entorno real y tendrá que actuar siguiendo las premisas dictadas por su guía.

El jugador que posee las instrucciones tendrá que estar buscando información constantemente en un manual, además de estar atento a los movimientos del jugador infiltrado, para así poder guiarlo. El otro jugador se moverá por el mapa avanzando por los puzles intentando no ser capturado hasta llegar a las cajas fuertes, que solo podrá abrir con la colaboración de su compañero.

## Estilo visual

- El videojuego tiene lugar en el interior de las cámaras de un banco, por lo que se utilizarán para el entorno colores metálicos y oscuros, predominantemente grises. Todos los objetos relevantes para el jugador estarán resaltados con colores más vivos y con una iluminación llamativa.
- En los puzles, se utilizarán códigos de colores intuitivos que ayuden a que el jugador pueda resolverlos (por ejemplo: señalizaciones rojas para acciones negativas para el jugador y verdes para las positivas, objetos interactivables iluminados en los bordes para que el jugador advierta su presencia).
- Entorno poco iluminado y con atmósfera tensa, con el objetivo de crear en el jugador sensación de angustia por estar ante una situación crítica.
- Videojuego en 3D, con entornos modelados de forma sencilla y poco recargada, buscando una estética minimalista.

## Alcance

El objetivo del desarrollo es crear una gran cantidad niveles de forma dinámica, con componentes aleatorios para cada partida, tanto en el entorno como en la información que se posee sobre el banco, consiguiendo así que todas ellas las partidas sean diferentes. Esta premisa nos permite ampliar el juego de forma sencilla, evitando que las partidas caigan en la monotonía.

## Mecánicas de juego

En esta sección se comentarán a fondo las acciones que cada uno de los dos jugadores pueden llevar a cabo dentro de una partida. Además, se ofrecerá una lista con los objetos y obstáculos con los que el jugador se encontrará dentro del juego.

### Jugabilidad

#### Niveles

Cada nivel consiste en un escenario en el que la disposición de las paredes, cajas fuertes y obstáculos es diferente. La disposición de estos dos últimos tendrá un matiz de aleatoriedad, por lo que no habrá dos niveles exactamente iguales. En todos los niveles se tendrán que llevar a cabo acciones parecidas hasta finalmente robar las cajas fuertes, pero cambiarán parámetros como la orientación de las cámaras, las rondas de los guardias de seguridad, la localización de las cajas fuertes o la combinación necesaria para abrirlas.

#### Puzles

En los puzles, que se resolverán para abrir cajas fuertes, el jugador intruso, indicado por el jugador que posee las instrucciones, tendrá realizar diversas acciones: moverse por el mapa sin ser avistado, pulsar botones, introducir códigos de colores o de números, o mover una ruleta hasta oír un determinado ruido. Además, ambos jugadores deberán resolver acertijos juntos, compuestos de códigos de colores, de jeroglíficos o de operaciones matemáticas.

#### Manual maestro

Uno de los jugadores poseerá un manual maestro que contendrá toda la información disponible sobre todos los bancos; necesitará encontrar, en ese manual, el plano del banco concreto para cada nivel y todos los datos pertinentes. El manual estará compuesto de diversas pestañas, cada una de ellas con información sobre un objetivo diferente.

En este manual aparecerá absolutamente todo el material sobre todos los tipos de cajas fuertes y de elementos del juego, por lo que su misión es buscar la información justamente necesaria para cada puzle y para cada momento, orientado por las instrucciones que el jugador infiltrado proporcione: datos como la distribución de la escena o situación de las cámaras y de las luces serán providenciales para que el jugador que posee el manual pueda descubrir qué debe hacer y comunicarlo; sin las instrucciones adecuadas por su parte, el jugador infiltrado no podrá avanzar en el robo.

En el trascurso de la partida, se utilizará el manual para descubrir cómo se llega a la caja fuerte y qué peligros pueden frustrar el robo. El jugador poseedor del manual maestro conocerá los siguientes datos:

- Tabla con toda la información disponible sobre guardias de seguridad: horas en las que trabajan, localización, y ruta de la ronda de vigilancia.
- La localización y orientación de las cámaras de seguridad, así como su movimiento si este se produce en alguna de ellas.
- La localización de láseres detectores de movimiento y el mecanismo para sortearlos, siguiendo un código de luces de colores.
- Todos los tipos de cajas fuertes existentes. Existen factores de aleatoriedad en las soluciones que garantizan que dos cajas fuertes nunca se abran igual.
  - Cajas fuertes que se abren mediante una ruleta.

- Cajas fuertes que se abren por medio de un acertijo resuelto mediante operaciones matemáticas.
- Cajas fuertes que se abren mediante un código de colores.

### **Control del tiempo y de las acciones realizadas**

Algunas acciones en el juego, como las rondas de los guardias de seguridad, se producen de forma periódica, por lo que es relevante que ambos jugadores tengan control sobre el tiempo constantemente. Es muy importante para poder ejecutar las acciones sin ser capturado.

Además, para abrir algunas cajas fuertes, es necesario recordar qué acciones se han llevado a cabo en movimientos previos. Ambos jugadores, por tanto, deberán llevar el control de los tiempos y las acciones previamente realizadas.

### **Flujo de juego**

En este apartado se detallará una ejecución completa de Balaclava.

Para comenzar, dos usuarios tendrán que arrancar la aplicación en sus dispositivos. El jugador que posee el manual no puede ver el mapa y viceversa, por lo que si ambos jugadores se encuentran en la misma sala, deben situarse de forma que no puedan ver la pantalla de su compañero.

Al arrancar la aplicación, los usuarios podrán encontrar un menú principal desde el que se puede interactuar con tres objetos: un maletín con la inscripción Opciones, desde la que regular música, sonido e idioma; una carpeta, con el rótulo NUEVA PARTIDA desde la cual se podrá empezar una incursión al banco o visualizar el manual de instrucciones; y unos folios con la inscripción Créditos.

Tras pulsar la carpeta, se podrá acceder a los diferentes niveles y al manual. Se accede a los niveles en la primera pestaña de la carpeta, y se accede al manual pulsando la segunda. También existirá una pestaña de ayuda que explicará el juego al usuario. Uno de los jugadores abrirá la primera pestaña y elegirá uno de los niveles, y el otro jugador abrirá el manual.

El jugador que accede al nivel se encontrará en el interior de un banco, con una cuenta atrás en una esquina de la pantalla como única interfaz. Tendrá que observar su entorno con cautela y avanzar por él mientras le describe con todo detalle al otro jugador todo lo que esté visualizando. El otro jugador utilizará esa información para navegar entre los planos que tiene disponibles en el manual y saber en qué banco se encuentra. Entonces, indicará al jugador infiltrado qué pasillos elegir para avanzar y qué puede esperarle en el futuro durante la partida.

A medida que el jugador infiltrado avanza, debe seguir describiendo todo lo que sucede a su alrededor, y el jugador que posee el manual seguirá orientándolo por todos los puzles, que deberán ir resolviendo en conjunto hasta llegar a la caja fuerte, antes de que se termine la cuenta atrás.

Si consiguen llegar, el jugador infiltrado describirá dicha caja fuerte con todo lujo de detalles al jugador que posee el manual, que tendrá que encontrar de qué modelo de caja fuerte se trata y qué se necesita para abrirla: introducir números, resolver un código de luces o girar una ruleta, y resolverán el puzle en conjunto para terminar el robo. Si consiguen abrirla, terminará la partida y aparecerá, en la pantalla del jugador infiltrado, un documento que acredita que el banco ha sido robado con éxito y el tiempo en el que se ha completado el golpe.

Si el tiempo se termina o el jugador es capturado, aparecerá una pantalla de fin de juego, consistente en un pasillo oscuro y un pasamontañas abandonado en medio del mismo, en la que se dará a entender que el jugador infiltrado ha sido detenido por la policía.

Tras cualquiera de las dos pantallas, el jugador tendrá la opción de volver al menú y comenzar otra partida, o salir de la aplicación.

## Puzles y objetos

### Puzles

A continuación, se detallan todos los elementos que aparecerán en los mapas, y qué acciones se deberán llevar a cabo en cada uno de los casos. Esta información estará incluida en el manual maestro.

- **Cámaras de seguridad.** Las cámaras están situadas en puntos del escenario desde los cuales pueden vigilar varios pasillos a la vez. Existen dos tipos de cámaras:
  - **Cámaras de forma cilíndrica.** Estas cámaras son antiguas, la imagen no es de gran calidad y no graban sonido, por lo que para esquivarlas únicamente es necesario pasar rápido delante de ellas cuando no están apuntando al jugador. Están apuntando hacia un pasillo constantemente, por lo que el jugador infiltrado debe esquivarlas para no ser visto.
  - **Cámaras en forma de esfera.** Estas cámaras son modernas y graban imágenes de gran calidad, además de incorporar movimiento automático. Cambian de pasillo vigilado cada seis segundos.

Si el jugador es avistado por una cámara de seguridad, se reduce drásticamente el tiempo que le queda para acabar la partida.

- **Bancos y sucursales.** El jugador conocerá todos los bancos en los que podrá llevar a cabo el robo, y las diferentes sucursales de cada banco. En cada sucursal, tendrá disponible un mapa con todos los elementos que hay en la misma, señalizados en una leyenda. Además, podrá activar y desactivar todas las rutas de los guardias de seguridad de la sucursal.
- **Información visual en el entorno y las paredes.** Al entrar en la sala, el jugador puede encontrarse con información en las paredes: algún cartel que indique dónde se encuentra, con carteles que indiquen la existencia de una salida de emergencia, o con cuartos contiguos, pudiendo encontrar en el interior objetos relevantes (ordenadores con información, papeles que ayuden al jugador a situarse). Esta información es crucial para la resolución del puzle, debido a que en función de esta información el jugador guía sabrá en qué sucursal se encuentra el jugador, y dónde se encuentran los diferentes obstáculos en ella.
- **Guardias de seguridad.** En el manual se dispone de una tabla en la que aparece toda la información referente a todos los guardias de seguridad que existen en el juego. La tabla tendrá que ser filtrada por el jugador, en función de la sucursal en la que se encuentre y la hora de la partida. Si el jugador es avistado por un guardia, se acaba la partida.

- **Puertas.** Algunos accesos al banco están bloqueados por la existencia de puertas, que deben ser abiertas por el jugador. Las puertas se abren de diferente forma, en función del tipo de puerta frente al que se encuentre el jugador; pueden abrirse mediante la utilización de una llave, que el jugador tendrá que encontrar en algún escritorio, o mediante el descifrado de jeroglíficos.

Aparecerán repartidos por el panel símbolos pertenecientes a este diccionario de jeroglíficos, que deben introducirse de izquierda a derecha y de arriba a abajo, en función del orden en el que se vayan encontrando en el panel.



Para obtener la clave es necesario quedarse con el valor numérico de cada una de las letras y sumarlas. El objetivo de este puzzle es que el valor nunca sea igual: se generan siempre 4 símbolos, de los que hay que buscar aquí la equivalencia en letras, de esa equivalencia hacer las sumas con los valores numéricos de las letras (ej: AATU =  $1 + 1 + 23 + 24 = 49$ ). Si el número obtenido tiene dos cifras, la clave es esas dos cifras duplicadas: ej: 4949. Si el número obtenido tiene tres o cuatro cifras, la clave son esas cifras.

Si, además de los jeroglíficos, en alguna de las partes de la puerta se encuentra alguna de las siguientes letras, pertenecientes al alfabeto español, la clave asociada a cada letra es la siguiente:

A = 0905

S = 1501

E = 2008

X = 2201

P = 2204

J = 2612



- **Cajas fuertes.** Existirán tres tipos de cajas fuertes. Estas cajas fuertes se desbloquearán de formas diferentes. La elección de la caja para cada nivel es aleatoria, y los parámetros del puzle de cada caja fuerte tendrán también parámetros de aleatoriedad, por lo que es improbable que jugando a un mismo nivel varias veces aparezca una caja fuerte exactamente igual que la anterior. Pese a que estos parámetros tienen factor de aleatoriedad, en el manual existen instrucciones para resolver todas y cada una de las situaciones posibles. Estas cajas serán las siguientes:
  - **Caja fuerte con ruleta.** Esta caja fuerte se abre girando una ruleta; en cada giro, las señales sonoras nos orientarán para poder encontrar la combinación de giros correcta. Dentro de estas cajas fuertes, existen otras dos diferentes: una con una ruleta plateada y otra con una ruleta dorada. Los sonidos que hacen estas ruletas al moverse son diferentes, y la ruleta de la caja dorada es algo más grande que la de la caja plateada, por lo que existirán más posibles posiciones correctas. Existe un tiempo limitado para cada giro; la caja está programada para detectar si un usuario interactuando con ella tarda demasiado en hacer cada giro, por lo que si el jugador emplea más de treinta segundos girando una ruleta, saltará una alarma.
  - **Caja fuerte con código de colores.** Unas luces parpadeantes que visualizará el jugador infiltrado serán cruciales para obtener la contraseña. El jugador del manual conocerá los códigos de luces a partir de los cuales se obtienen los diferentes números. Deberán introducirse cuatro cifras en el panel, dadas por el siguiente código de colores:
    - Si el rojo, parpadea una vez, introducir un 1.
    - Si el rojo parpadea dos veces, introducir un 3.
    - Si el amarillo parpadea una vez, introducir un 7.
    - Si el amarillo parpadea dos veces, introducir un 4.
    - Si el azul parpadea una vez, introducir un 2.
    - Si el azul parpadea dos veces, introducir un 9.
    - Si el rojo parpadea una vez y el amarillo parpadea una vez, introducir un 5.
    - Si el azul parpadea una vez y el rojo parpadea una vez, introducir un 6.
    - Si el amarillo parpadea una vez y el azul parpadea una vez, introducir un 8.
    - Si parpadean azul, rojo y amarillo, en ese orden, introducir un 0.
  - **Caja fuerte con acertijo y combinación numérica.** Esta caja fuerte se abre introduciendo la respuesta a un acertijo, seguida de una secuencia de números; en la caja aparecerá una inscripción con el modelo de caja, además de un acertijo grabado. El acertijo debe ser resuelto por los jugadores, introduciendo la respuesta utilizando un panel de botones situado encima de los botones numéricos. La clave se obtiene a partir del número de serie de la caja y de la solución del acertijo. Introducir los números de forma errónea o introducir la respuesta del acertijo de forma errónea causarán que salte una alarma. El acertijo estará compuesto por los siguientes símbolos, teniendo cada uno de ellos un valor numérico; 6, 3, 1 y 10, respectivamente;



En el manual aparecerá una imagen que permite descubrir el valor de estos símbolos:

$$\text{Biohazard} + \text{Biohazard} + \text{Spiral} = 13$$

$$\text{Asterisk} + \text{Spiral} = 11$$

$$\text{Spiral} + \text{Star} = 4$$

Además, aparecerán los siguientes números de serie.



En función de si el resultado de la suma de símbolos es par o impar y del número de serie de la caja, la solución será diferente:

- Si el modelo de caja acaba en 5 y el resultado de la suma es par, la clave es 6867.
- Si el modelo de caja acaba en 5 y el resultado de la suma es impar, la clave es 2394.
- Si el modelo de caja acaba en 3 y el resultado de la suma es par, la clave es 1107.
- Si el modelo de caja acaba en 9 y el resultado de la suma es par, la clave es 2209.
- Para el resto de combinaciones, la clave es 0040.

- **Láseres.** Algunos pasillos tendrán detectores láser de movimiento. Estos se activan y desactivan en función de un panel de luces. El número de láseres es desconocido para el jugador infiltrado; la única información del entorno que posee consta de un panel con un número de luces de colores diferentes, que pueden estar encendidas o apagadas. El jugador infiltrado tendrá que informar del color y estado de estas luces para así saber en qué momentos se puede o no cruzar. El jugador del manual posee las combinaciones correctas. Cuando la combinación permita pasar, el jugador infiltrado tendrá unos pocos segundos para avanzar. Si los láseres detectan al jugador, se acaba la partida.

## Interacción y control

### Interacciones del entorno

Dentro del escenario, los elementos interactúan de la siguiente forma:

- El jugador puede ser visto por el guardia de seguridad, y escuchado a muy corta distancia; el guardia de seguridad puede ser visto y escuchado por el jugador a una distancia más larga.
- Las cámaras pueden ver al jugador y el jugador puede ver las cámaras. Si un jugador es detectado por una cámara, el tiempo para finalizar el desafío se reduce drásticamente.
- Los láseres detectarán la presencia del jugador si este los atraviesa, pero el jugador no podrá verlos; únicamente verá una secuencia de luces en una de las paredes.
- El jugador podrá ver y explorar en detalle la parte visible de las cajas fuertes. Éstas incluyen alarmas internas, disparadas de diversas maneras en función del tipo de caja fuerte. Se disparan cuando el jugador comete errores al intentar abrirlas.

### Controles del usuario

El jugador que posee el manual no tendrá acceso al escenario de la partida; su función se limita a buscar información relevante en el manual.

El jugador intruso se moverá caminando por el mapa utilizando las teclas WASD e interactuará con los puzles por medio del ratón, haciendo clic en los lugares necesarios. En el caso de abrir el juego desde un navegador, se moverá por medio de un joystick virtual y unos botones virtuales.

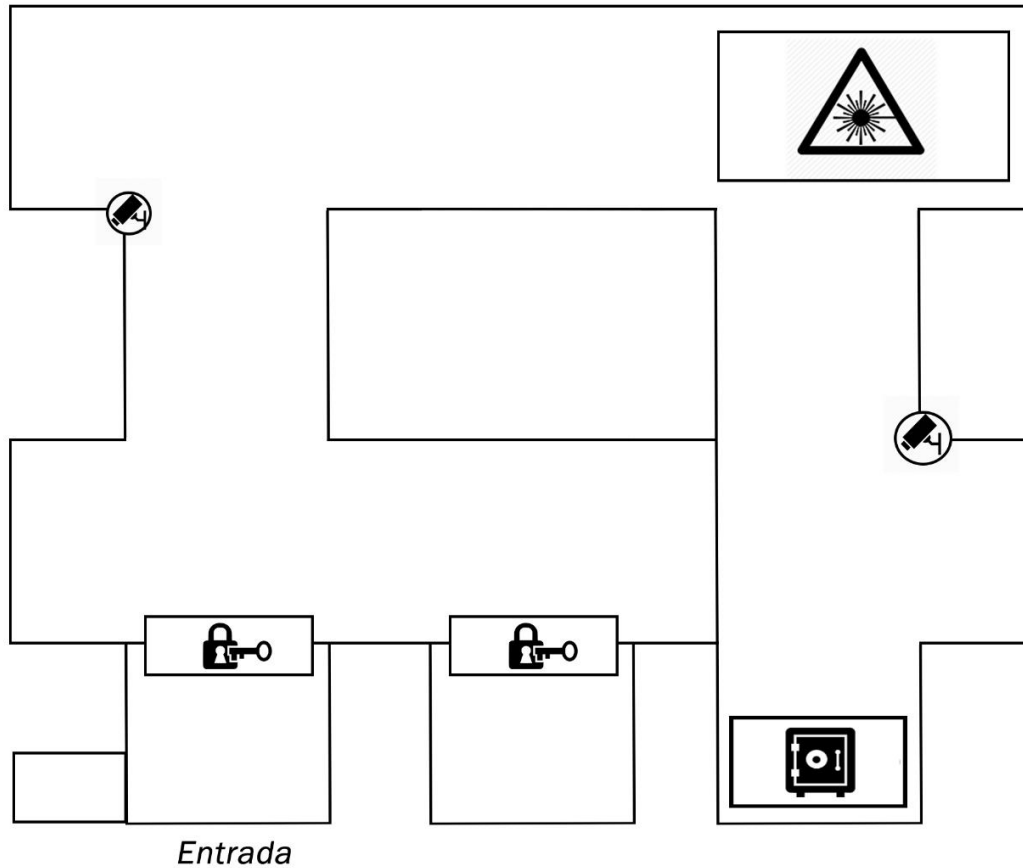
*Balaclava* es un juego en primera persona, por lo que la cámara para el jugador intruso en el banco serán sus propios ojos y le permitirá ver lo que tiene justo delante. No podrá girarla a no ser que se mueva, con el objetivo de no poder ver de forma plena todo lo que sucede en su entorno.

### Descripción de los niveles

Los niveles son mapas pertenecientes a entidades bancarias ficticias: Banco Cantabria, Banco La Caja, Banco Benka y Banco VBBA. En dichos mapas se encuentran las pistas, obstáculos y cajas fuertes.

En la primera versión del juego se implementarán cuatro niveles, de distintas dificultades, siendo algunos niveles más sencillos que otros, con el objetivo de que el jugador comprenda las mecánicas progresivamente.

Banco Cantabria, sucursal 1:

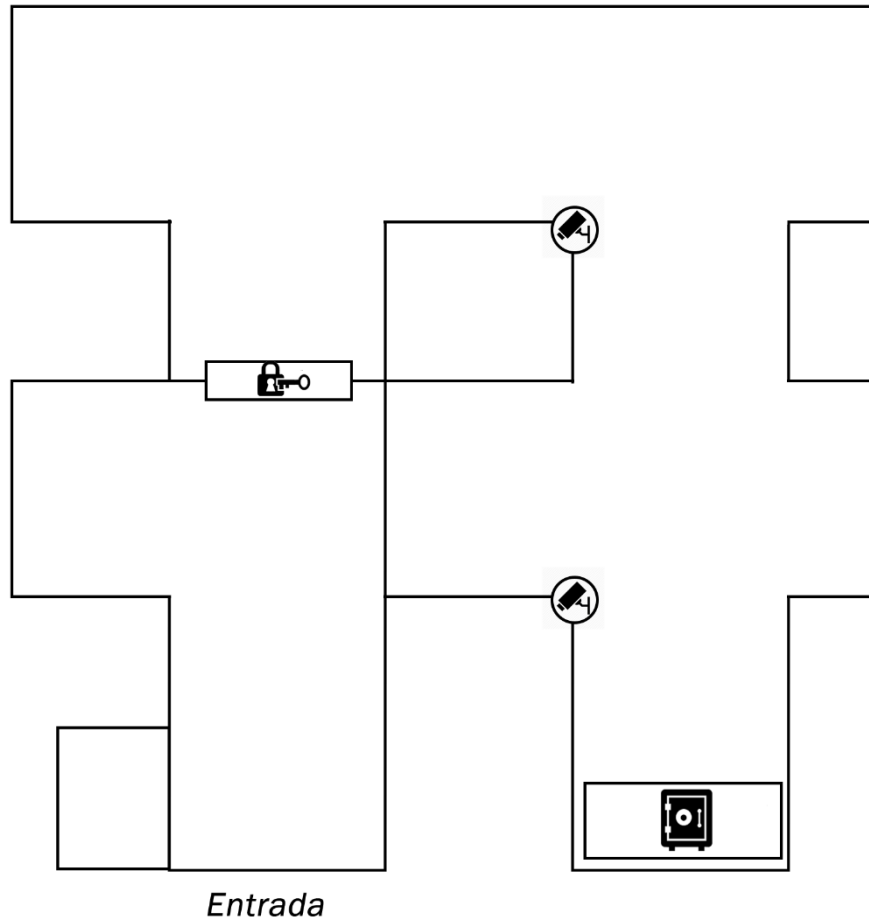


En este nivel, de dificultad intermedia, el jugador descubre que se encuentra en esta sucursal mirando el monitor del ordenador de la sala que se encuentra a su izquierda, en que aparece la inscripción Banco Cantabria.

Dispone de una puerta con panel numérico y otra con una llave, cámaras fijas y móviles, un tramo con láseres y una caja fuerte, que puede ser de cualquiera de los tipos existentes.

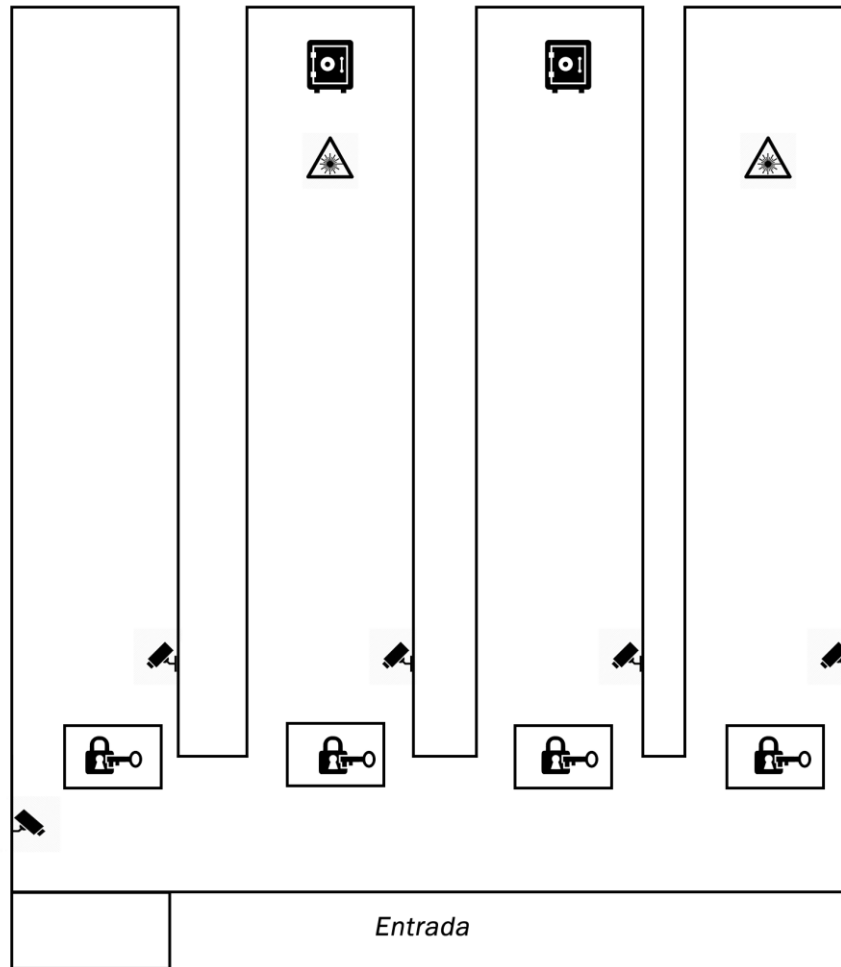
Existe también un guardia de seguridad vigilando los pasillos del banco.

## Banco Cantabria, sucursal 2

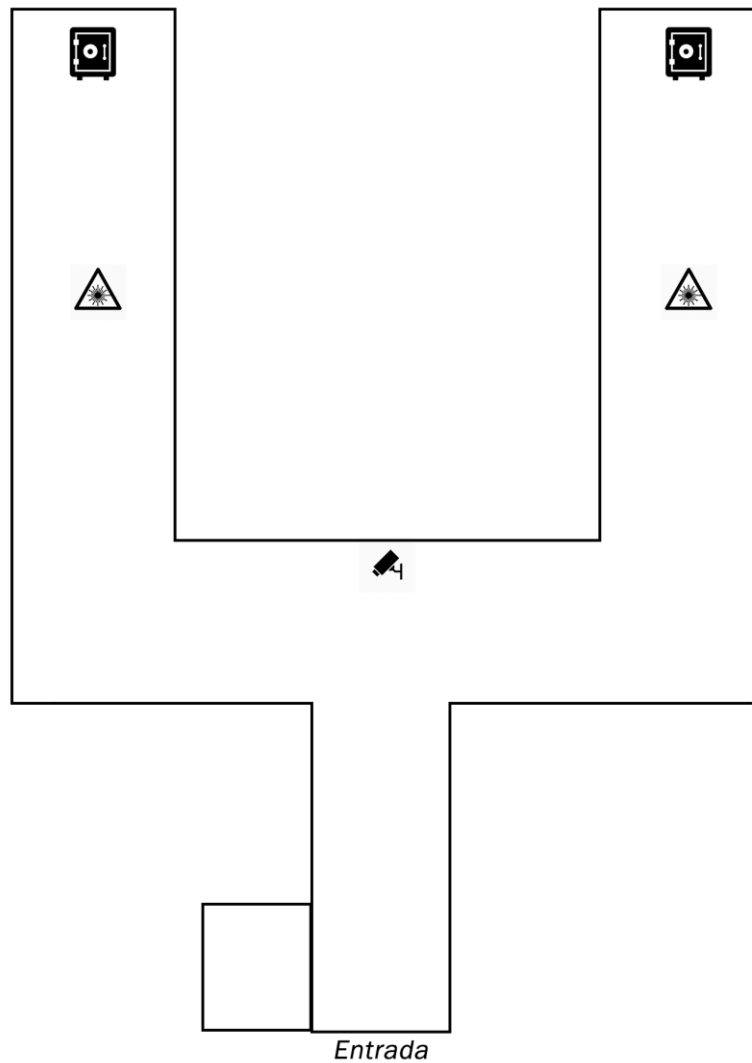


Este nivel, de dificultad sencilla, está compuesto por una puerta abierta mediante un panel numérico, dos cámaras y una caja fuerte. El jugador descubre que se encuentra en este mapa explorando la habitación que se encuentra a su izquierda. La sucursal es patrullada por un guardia de seguridad.

## Banco Benka, sucursal 232

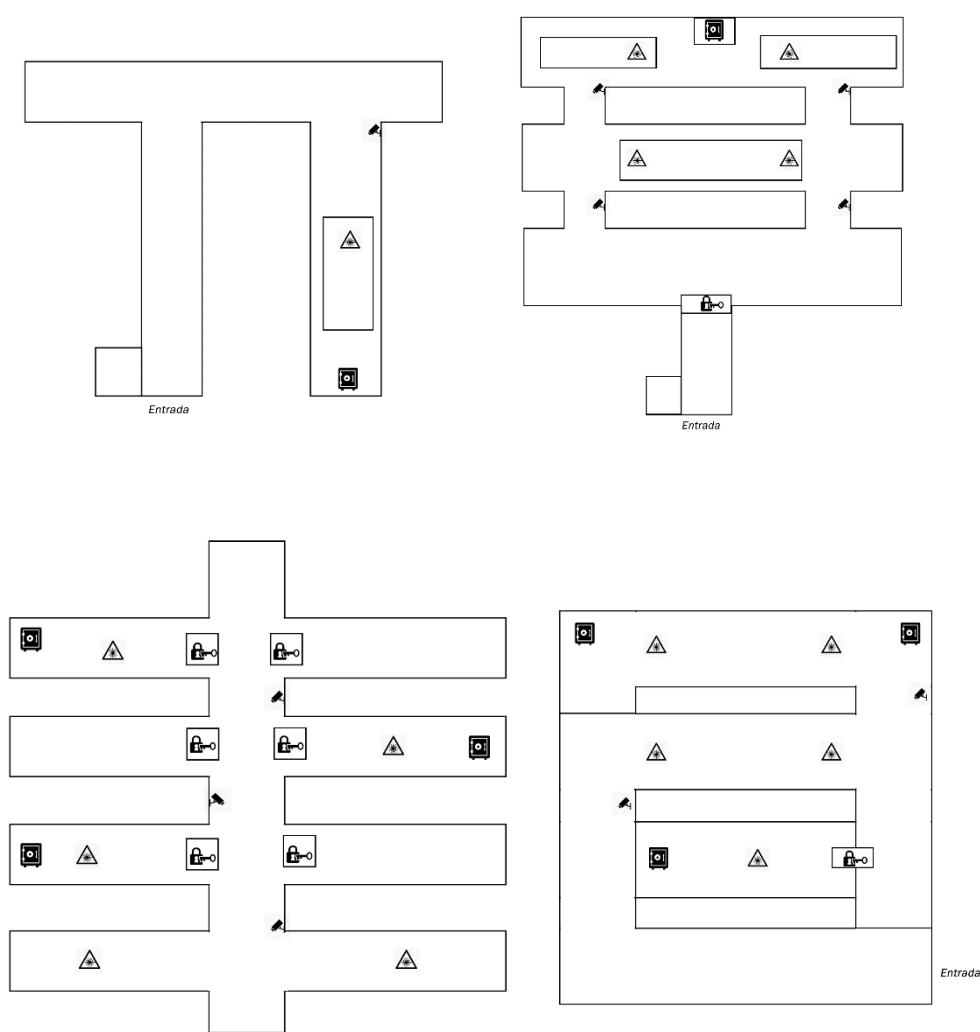


Este nivel, de dificultad intermedia, está compuesto por cuatro puertas (de las cuales una de ellas se abre mediante una llave, abriéndose las demás por medio de un panel numérico), cinco cámaras (siendo la primera de ellas, que se encuentra más abajo en el mapa, fija, y el resto de ellas móviles), dos cajas fuertes y dos tramos con láseres. Un guardia de seguridad patrulla el pasillo que da acceso a todas las puertas, por lo que no ser avistado es complicado.

**Banco La Caja, sucursal 555.**

Este mapa, de dificultad sencilla, está compuesto por una sala con un ordenador, que muestra información irrelevante para el jugador, lo cual le da la pista de que se encuentra en una sucursal de La Caja. Está compuesto por una cámara móvil, dos puzles de láseres y dos cajas fuertes, además de un guardia de seguridad.

Además de estos mapas implementados, en el manual aparecen más sucursales:

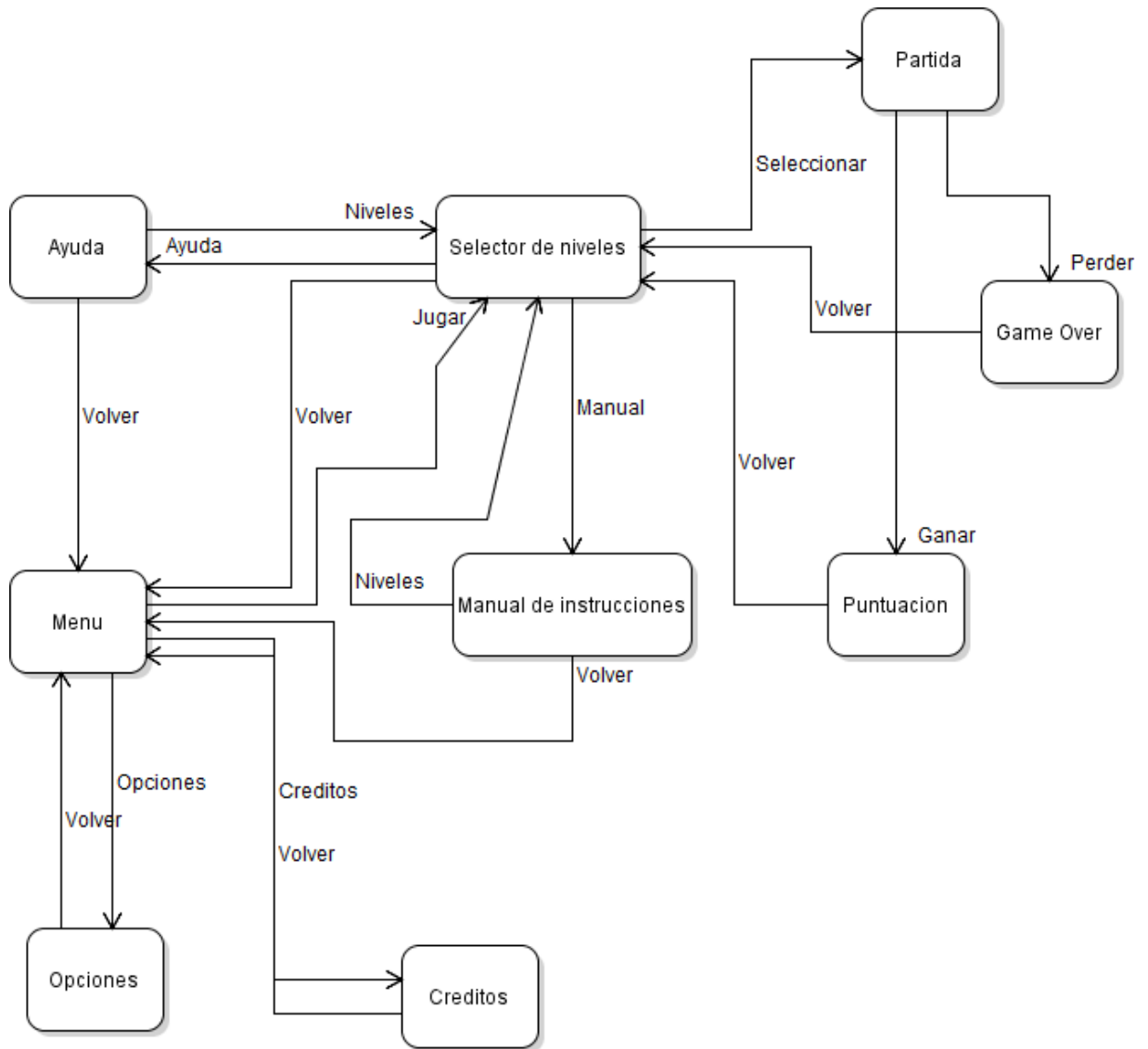




## Interfaz

### Diagrama de flujo

En este diagrama se detallan todas las posibles interacciones entre las pantallas que componen el videojuego.



## Menú principal

Se accede a este menú tras abrir la aplicación. Permite acceder a los siguientes botones:

- Opciones. Opciones de juego (activar y desactivar sonido y música y configurar idioma).
- Jugar. Creación de las partidas, acceso al manual maestro y acceso a la ayuda.
- Créditos.



*Menú principal*

## Créditos

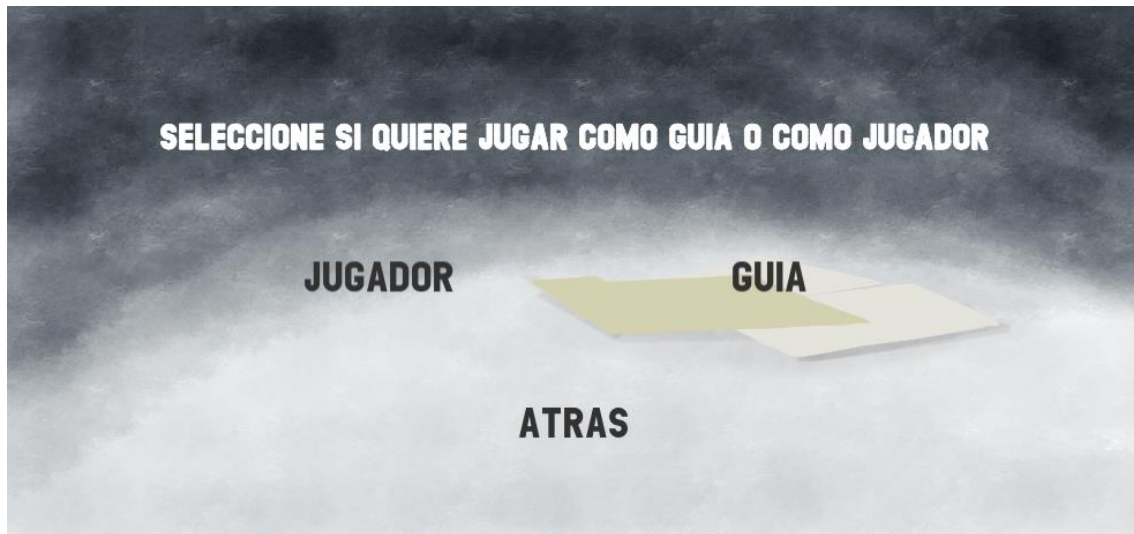
En esta pantalla se encuentran los nombres de los miembros del equipo y sus respectivas funciones en el desarrollo del videojuego.



*Créditos*

**Seleccionar entre manual o nivel**

Permite elegir un nivel para comenzar a jugar.



*Selección de manual o nivel*

**Selector de nivel**

## Manual de instrucciones

Al pulsar en guía en la pantalla anterior, el manual se abrirá en una página web. Esta es la pantalla del jugador guía.



*Acceso al manual maestro e interacción con el manual*

## Pantalla de juego: infiltrado

Este es un ejemplo de pantalla de juego. El jugador infiltrado podrá interactuar con los elementos del escenario. Estos elementos serán siempre visualmente reconocibles.

Para las pantallas de juego se diseñará una interfaz minimalista; únicamente se mostrará el tiempo restante para el final de la partida.



*Ejemplo de escena dentro del juego*

## Fin de juego

Esta pantalla se muestra si el jugador infiltrado es capturado o si se termina el tiempo del que se dispone para llevar a cabo el robo.



*Pantalla de fin de juego*

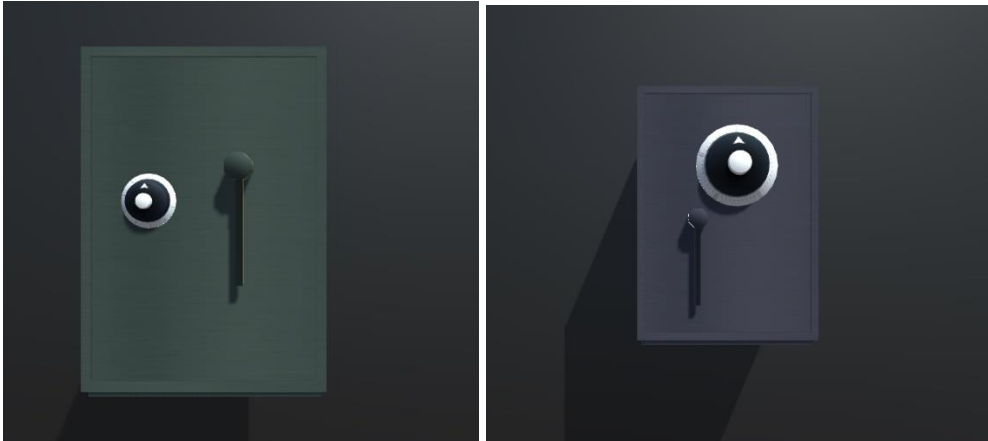
## Arte

### Arte 3D

Balaclava se modelará completamente en 3D. Cada uno de los modelos 3D tendrá sus correspondientes texturas. Todos y cada uno de los assets son de elaboración propia, excepto el guardia de seguridad, que ha sido obtenido de internet (aquí tengo q poner la fuente).

Se han modelado, además de los mapas con sus correspondientes materiales, los siguientes assets:

- Cajas fuertes con ruleta:



- Caja fuerte con código de colores:



- Caja fuerte con acertijo:



- Cámara móvil:



- Cámara fija:



- Puerta, llave y panel numérico:



## Interfaz

### Niveles:

- Escenarios compuestos de varios pasillos y puertas.
- Cajas fuertes.
  - Caja fuerte cuadrada con panel de números
  - Caja fuerte redonda con ruleta.
  - Caja fuerte cuadrada con códigos de luces.
- Cámaras de seguridad.
  - Cámara de seguridad cilíndrica.
  - Cámara de seguridad esférica.
- Guardia de seguridad, con animaciones:
  - Estar parado.
  - Caminar.
- Luces.



## Audio

Todos y cada uno de los sonidos son de elaboración propia.

### Efectos de sonido

El jugador que está dentro del banco podrá oír los efectos de sonido de lo que le rodea, como los pasos de los guardias, las alarmas (si saltan), el rotar de la llave de la caja fuerte, etc.

El jugador que da las instrucciones tiene disponibles en el manual ciertos efectos de sonido que serán necesario para resolver puzles, como el sonido de las ruletas de las cajas fuertes. El jugador que posea el manual maestro podrá escuchar el sonido que hace cada tipo de cerradura para poder comunicárselo al jugador que está dentro.

Se han creado efectos de sonido para las alarmas, los pasos del jugador, la apertura de las puertas y cajas, el pulsado de los botones, el giro de las ruletas, y el acertado o fallado de las

## Repositorios

Repositorio de la página web con el manual:

<https://github.com/SickMyDuckInc/SickMyDuckInc.github.io>

Repositorio del juego:

<https://github.com/SickMyDuckInc/Balaclava>

Portfolio para jugar:

<https://sickmyduckinc.github.io/Balaclava/>