

# ***Balacava***

*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 .....	4
Concepto del juego .....	4
Características principales.....	4
Género.....	4
Propósito y público objetivo .....	5
Jugabilidad.....	5
Estilo visual .....	5
Alcance .....	5
Mecánicas de juego.....	6
Jugabilidad.....	6
Niveles .....	6
Puzles.....	6
Manual maestro .....	6
Control del tiempo y de las acciones realizadas .....	7
Flujo de juego .....	7
Puzles y objetos.....	8
Puzles.....	8
Objetos .....	10
Interacción y control .....	10
Interacciones del entorno .....	10
Controles del usuario .....	10
Descripción de los niveles .....	11
Asalto al banco .....	11
Asalto al FMI.....	12
Interfaz .....	13
Diagrama de flujo .....	13
Menú principal .....	14
Créditos .....	14
Selección de niveles .....	15
Manual de instrucciones .....	15
Ayuda .....	16
Pantalla de juego: jugador guía.....	16
Pantalla de juego: infiltrado .....	17
Fin de juego .....	17
Robo completado .....	18

Menú de Opciones ..... 18

Arte..... 19

Arte 3D ..... 19

Interfaz ..... 19

Niveles: ..... 19

Audio ..... 20

Banda sonora..... 20

Efectos de sonido ..... 20

## Introducción

*Balaclava* es un videojuego para navegadores en 3D cuyo objetivo es robar un banco de forma exitosa. 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 puzzles, 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 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 puzzles que plantea el mapa, siendo la comunicación verbal indispensable entre ambos.

## Características principales

- Lógica. El juego está compuesto de puzzles, 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 puzzles y en la búsqueda de la información pertinente.

## Género

Es un videojuego cooperativo multijugador, en primera persona, que combina dos géneros: acción y puzzles, 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 diez minutos, por lo que es accesible para personas que no tienen mucho tiempo para el ocio.

Debido a la estética del videojuego, que tiene matices de suspense, y a que los sonidos de alarmas o de gritos pueden asustar a personas de corta edad, este videojuego estaría calificado como PEGI 7.

## Jugabilidad

El juego tiene como premisa resolver puzzles 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 puzzles, debido a que uno de ellos conoce todos los entresijos del banco, y el otro 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 puzzles 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 vivos y con una iluminación llamativa.
- En los puzzles, 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 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 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: pulsar botones, cortar cables, introducir códigos de colores o de números, o mover una ruleta hasta oír un determinado ruido.

#### 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:

- La localización de los guardias de seguridad, el momento en el que dichos guardias hacen una ronda de vigilancia, y cuánto dura la misma.
- La localización y orientación de las cámaras de seguridad, además de si es posible o no desactivarlas en la sala. Si fuera posible, también conocerá dónde se desactivan y las instrucciones para resolver el puzle.
- La localización de láseres detectores de movimiento, si los hubiera. Al final del pasillo en el que se encuentran los sectores, habrá tres luces. En función de las luces que estén encendidas o apagadas, se podrá avanzar o no.

- Todos los tipos de cajas fuertes existentes. Pese a que los tipos son limitados, existirán factores de aleatoriedad que garanticen que dos cajas fuertes nunca se abran igual.
  - Cajas fuertes que se abren mediante una ruleta.
  - Cajas fuertes que se abren por medio de una combinación de números.
  - Cajas fuertes que se abren mediante un código de colores y una señal parpadeante.

### **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, por lo que rotan cada una pequeña cantidad de tiempo. Existen dos tipos de cámaras:
  - **Cámaras de forma rectangular.** 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. Cambian de pasillo vigilado cada cinco segundos.
  - **Cámaras de forma cilíndrica.** Estas cámaras son modernas, graban imágenes de gran calidad y también graban sonido, por lo que es esencial pasar despacio cuando no están apuntando hacia el jugador. Cambian de pasillo vigilado cada diez segundos.
- **Información visual en el entorno y las paredes.** Al entrar en la sala, el jugador puede encontrarse con ninguna información en las paredes, con algún cartel que indique dónde se encuentra, con carteles que indiquen la existencia de una salida de emergencia... También serán relevantes los colores y estéticas de los escenarios, y los objetos que haya en los mismos (suelos de madera o metal, colores de las paredes, existencia o no de ventanas y otros objetos, como macetas con plantas, extintores...). Esta información es crucial para la resolución del puzle, debido a que en función de esta información el jugador guía sabrá en qué zona del banco se encuentra el jugador, y dónde se encuentran los diferentes obstáculos.
- **Guardias de seguridad.** Los guardias de seguridad hacen rondas de vigilancia en los pasillos, deteniéndose en algunos puntos de la ronda. Las rondas duran tiempos distintos, en función de la ruta que sigan y de la dificultad del nivel.
- **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. Además, en la solución el jugador podrá necesitar hacer 3, 4 o 5 giros para lograr la configuración: este parámetro será aleatorio. 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 acertijo y combinación numérica.** Esta caja fuerte se abre introduciendo la respuesta a una pregunta de seguridad, 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. Tras introducir el acertijo, un LED la caja emitirá una luz de un color; en función del modelo de la caja, del acertijo resuelto y del color de la luz, existirá una combinación numérica posible, que el jugador que posee el manual conocerá. Introducir los números de forma errónea o introducir la respuesta del acertijo de forma errónea causarán que salte una alarma.
- **Caja fuerte con código de botones.** Esta caja fuerte tendrá cuatro botones que deben ser pulsados en una secuencia concreta; cometer errores en la secuencia hará que salte una alarma que hará que el jugador sea capturado. La caja también mostrará una pequeña pantalla con luces de varios colores. En función del número de luces existente y de los colores de las mismas, el jugador que posee el manual tendrá que encontrar el botón que debe pulsar el jugador infiltrado; si se acierta el botón pulsado, cambiarán los colores y se deberá realizar la misma acción. El número de veces que debe realizarse se indicará en una pequeña pegatina visible al lado del panel de botones.
- **Láseres.** Algunos pasillos tendrán detectores láser de movimiento. Estos se activan y desactivan cada cierto intervalo de segundos, que varía en función de la longitud de la zona de láseres y de la dificultad del nivel. 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 encontrar el número de láseres y en qué momentos se pueden o no cruzar.

## Objetos

Para poder bloquear momentáneamente las cámaras durante un máximo de dos minutos, el jugador infiltrado cuenta con dos objetos, que solo podrá usar una vez y durante un máximo de dos minutos en una cámara. Son los siguientes:

- Tela negra. Permite tapar una cámara.
- Vara extensible. Apoyada correctamente, inmoviliza una cámara.

Estos objetos serán necesarios en las ocasiones en las que la cámara apunte a la caja fuerte; de esta forma, el jugador obtendrá, como máximo, dos minutos sin vigilancia alguna para resolver el puzle.

## 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; el jugador puede ver las cámaras a corta distancia, y puede ser detenida en su recorrido o tapada utilizando objetos distintos durante un máximo de dos minutos, tiempo suficiente para que en la sala de control se den cuenta del comportamiento anómalo de la cámara.
- 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, secuencia que será descifrada por el jugador guía para poder cruzar los láseres sin ser detectado.
- 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

En la primera versión del juego se implementarán dos niveles. El primero de ellos será más sencillo que el segundo, con el objetivo de que el jugador comprenda las mecánicas progresivamente.

### Asalto al banco

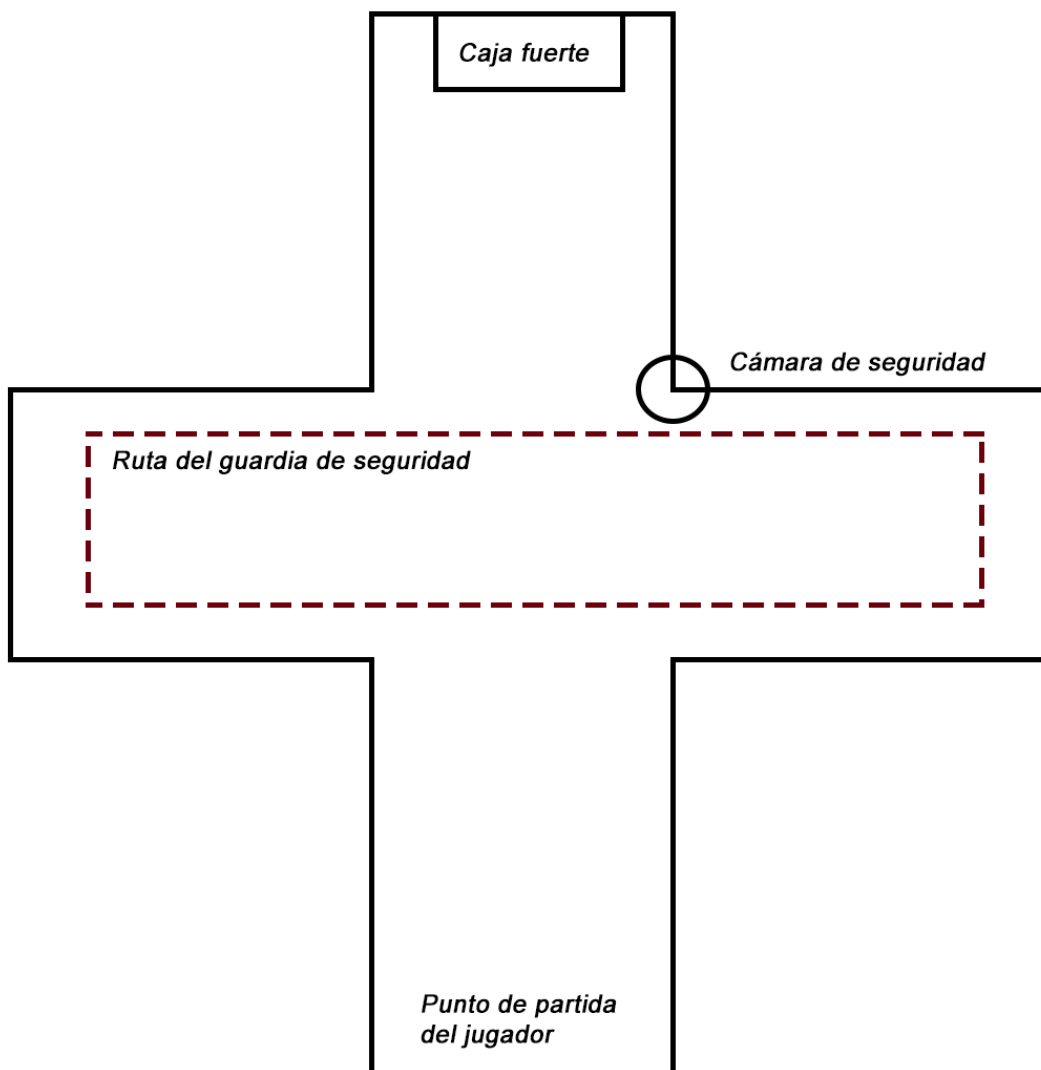
El escenario de este nivel estará compuesto por dos pasillos cruzados de forma perpendicular. El jugador comenzará la partida en el extremo de uno de los pasillos.

Un guardia de seguridad caminará por el segundo pasillo, haciendo rondas de un minuto de duración, con veinte segundos entre ronda y ronda.

Una cámara de seguridad, de forma rectangular, se encuentra en una de las esquinas de la intersección entre dos pasillos. La cámara enfoca cada cinco segundos a un pasillo diferente.

La caja fuerte se generará de forma aleatoria entre los tres tipos de cajas existentes en el final de uno de los pasillos.

El nivel durará cinco minutos.



**Asalto al FMI**

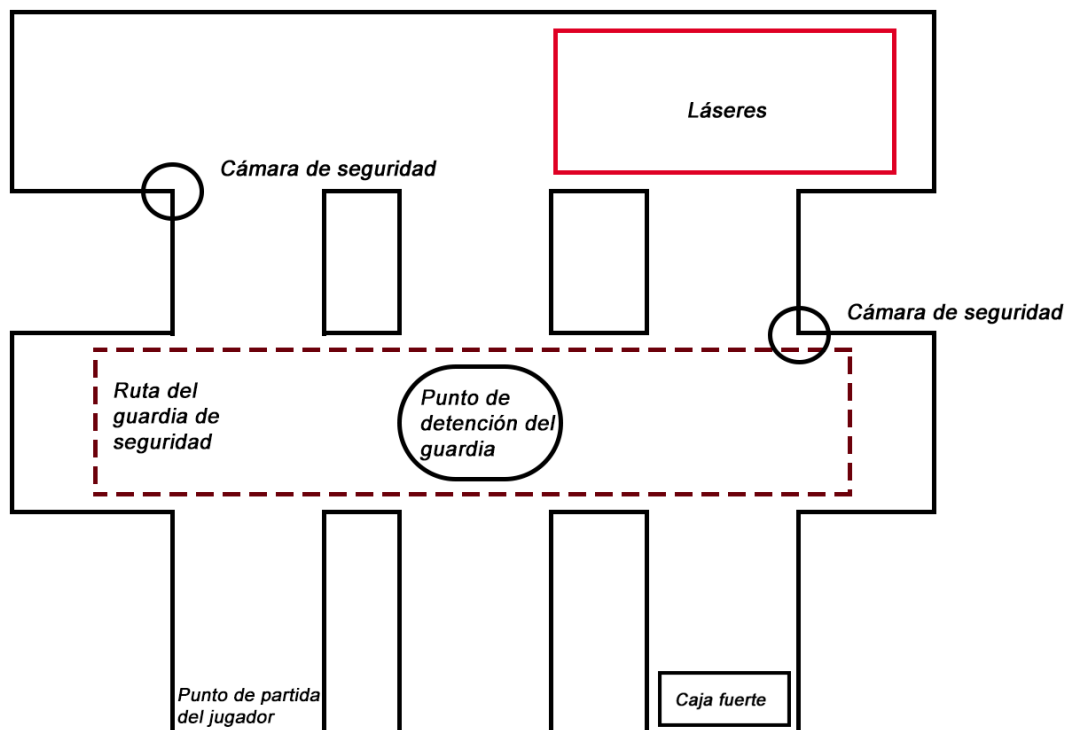
El escenario de este nivel estará compuesto por seis pasillos, dispuestos de forma laberíntica, por los que circulará un guardia de seguridad. Dos cámaras vigilarán los pasillos en posiciones estratégicas del laberinto: una de ellas rectangular, otra cilíndrica.

En uno de los pasillos hay un puzle de láseres, con su correspondiente panel de luces.

El guardia de seguridad se parará de espaldas durante intervalos largos de tiempo en medio del mapa, por lo que no se podrá cruzar en esa intersección del pasillo excepto en momentos extremadamente puntuales, que durarán segundos.

La caja fuerte se generará de forma aleatoria entre los tres tipos de cajas existentes en el final de uno de los pasillos.

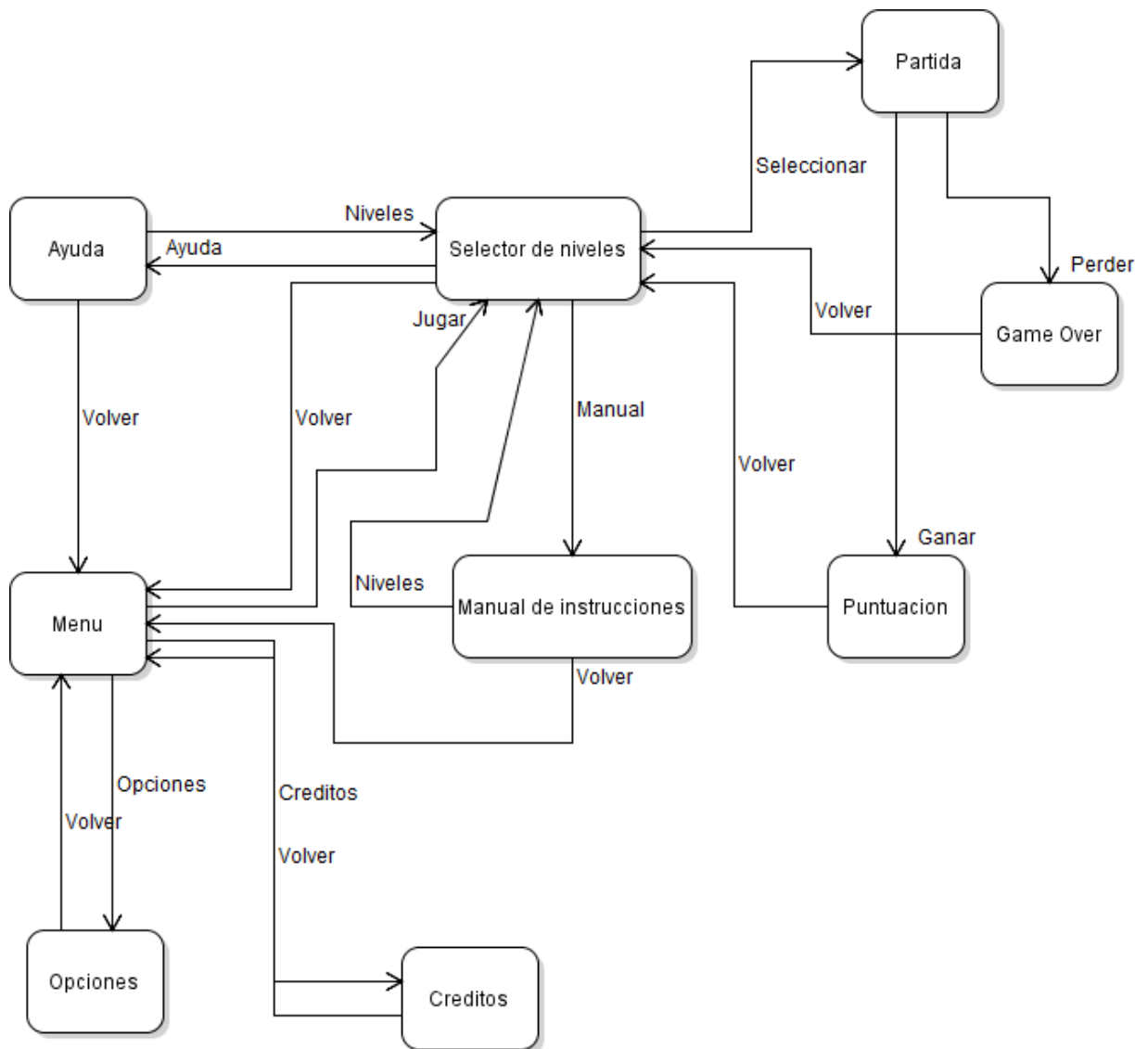
El nivel durará siete minutos.



## Interfaz

### Diagrama de flujo

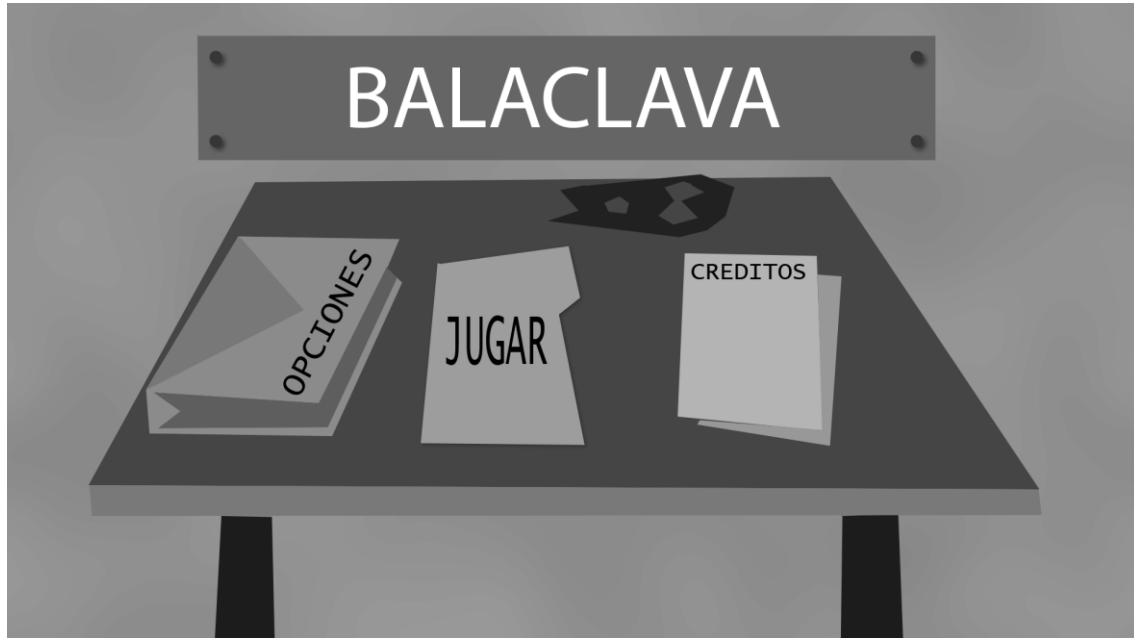
En este diagrama se detallan todas las posibles interacciones entre las pantallas que componen el videojuego.



## Menú principal

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

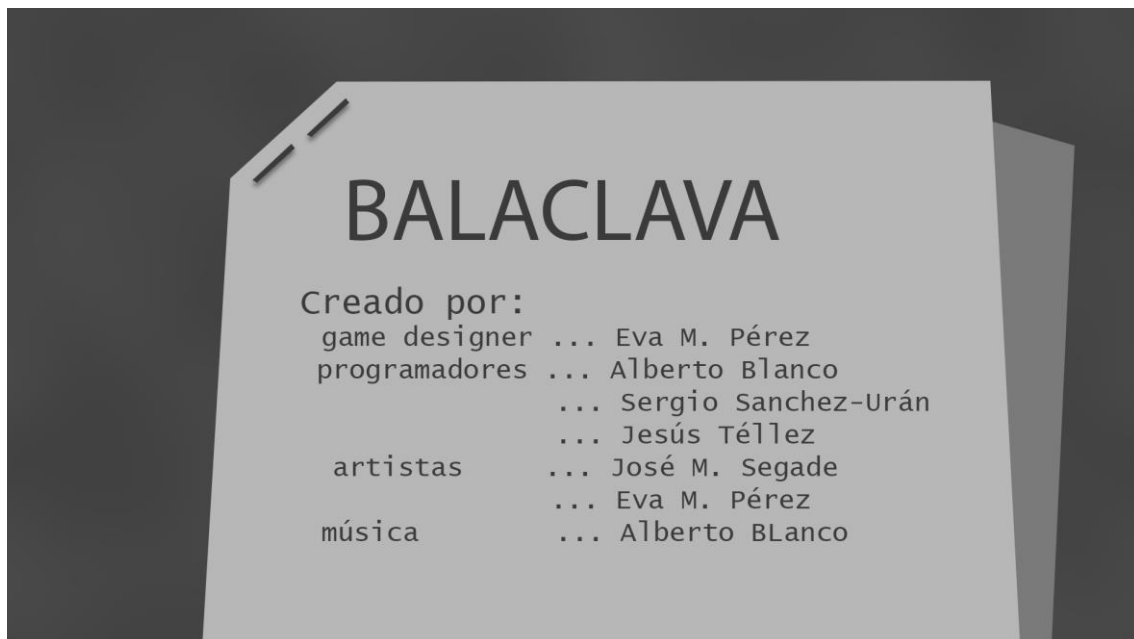
- Opciones. Opciones de juego (activar y desactivar sonido y música y configurar idioma).
- Jugar. Creación de las partidas, acceso al manual maestro y acceso a la ayuda.
- Créditos.



*Menú principal*

## Créditos

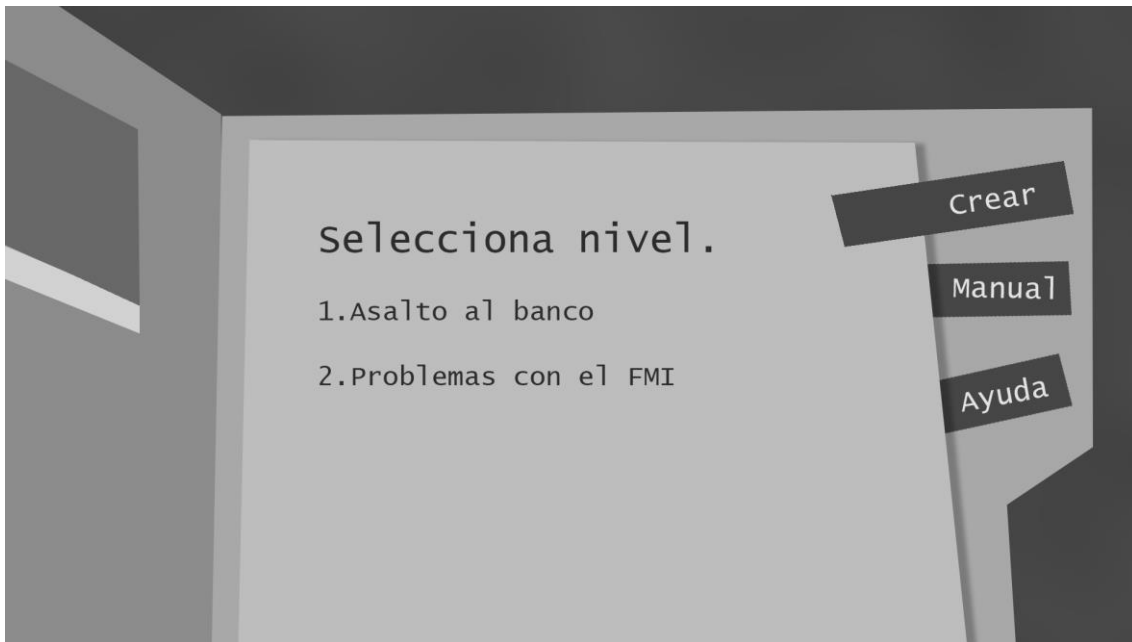
En esta pantalla se encuentran los nombres de los miembros del equipo y sus respectivas funciones en el desarrollo del videojuego.



*Créditos*

## Selección de niveles

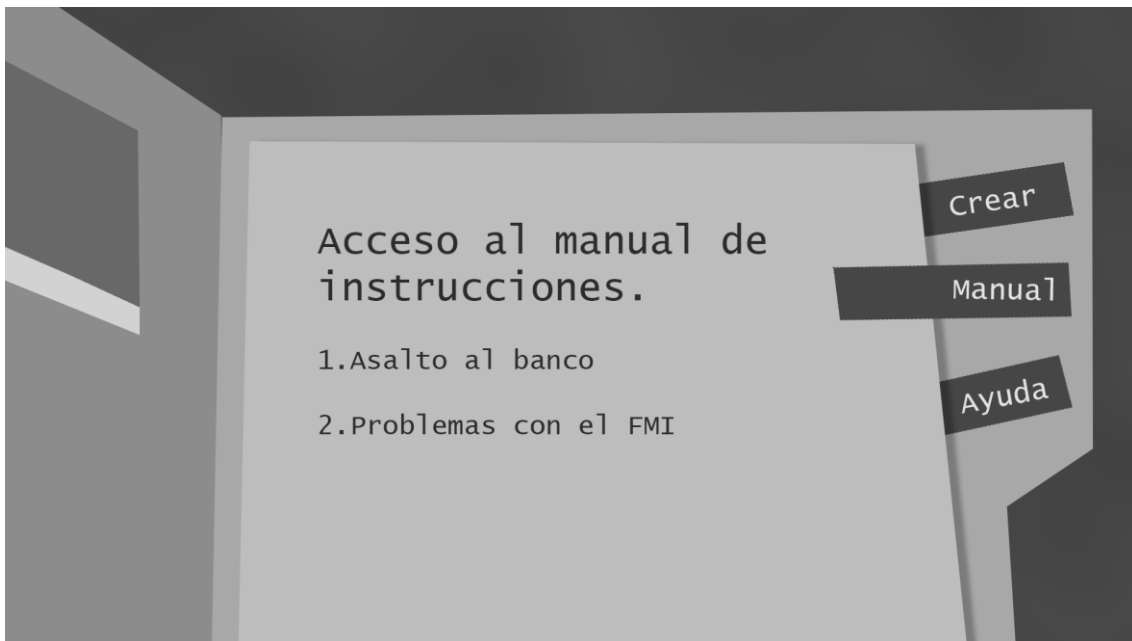
Permite elegir un nivel para comenzar a jugar.



*Selección de nivel*

## Manual de instrucciones

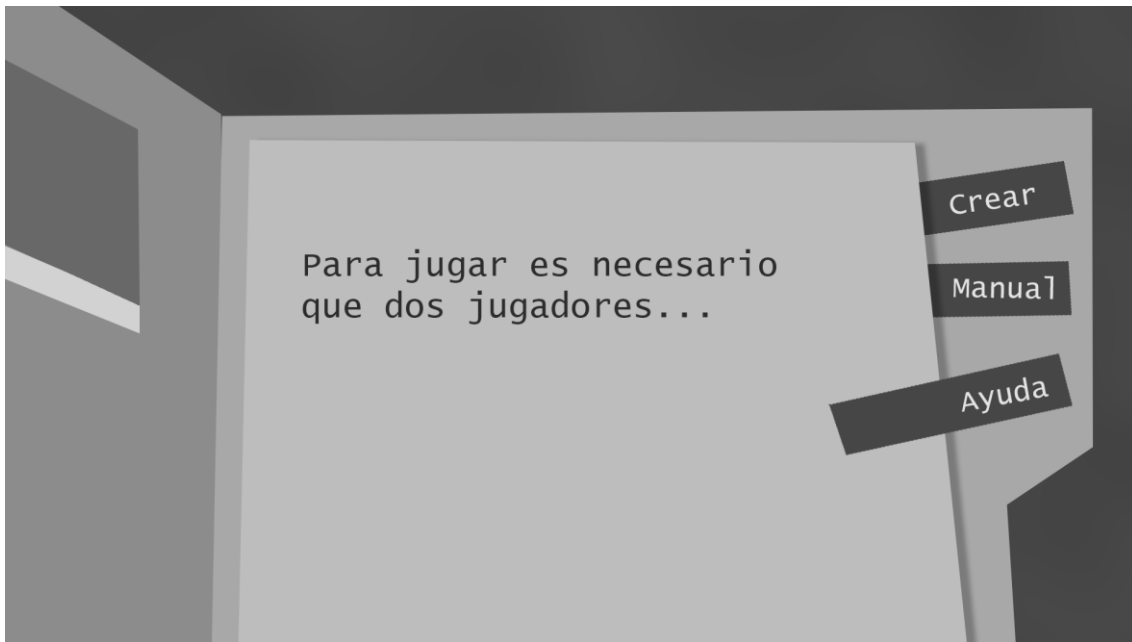
Permite acceder al manual maestro. Dicho manual se abrirá en una página web.



*Acceso al manual maestro*

## Ayuda

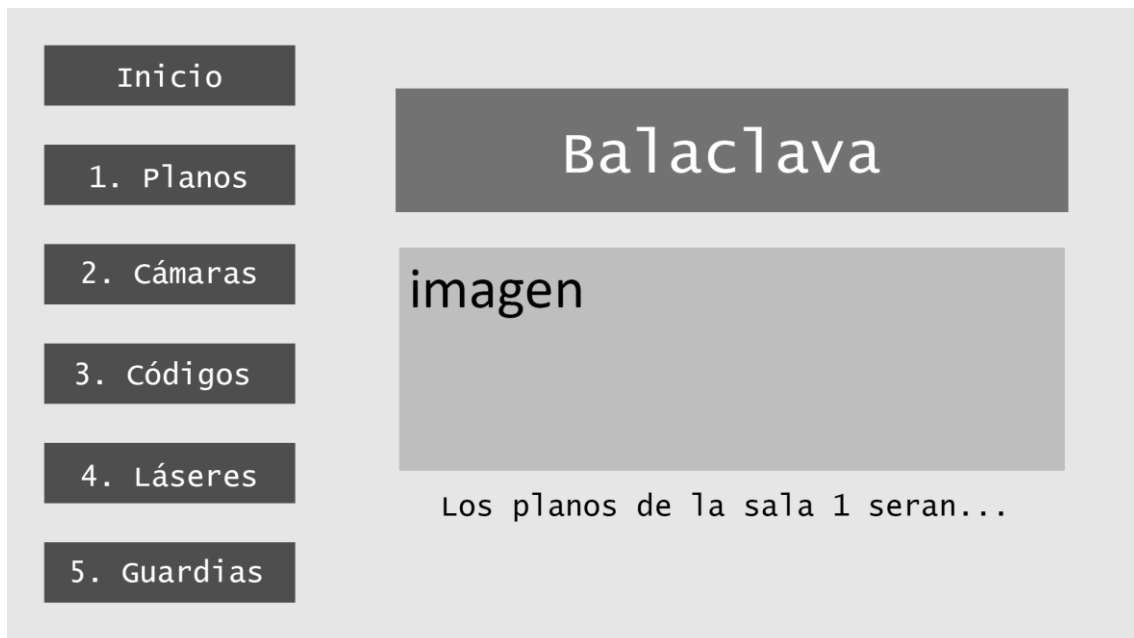
Se mostrará una pequeña explicación a modo de tutorial para guiar a los jugadores.



*Tutorial*

## Pantalla de juego: jugador guía

Esta pantalla es la interfaz de la que dispondrá el jugador que actúe como guía. Desde esta pantalla podrá acceder a todos los apartados del manual maestro mediante las pestañas laterales. La información se mostrará en el centro, en forma de texto e imágenes.



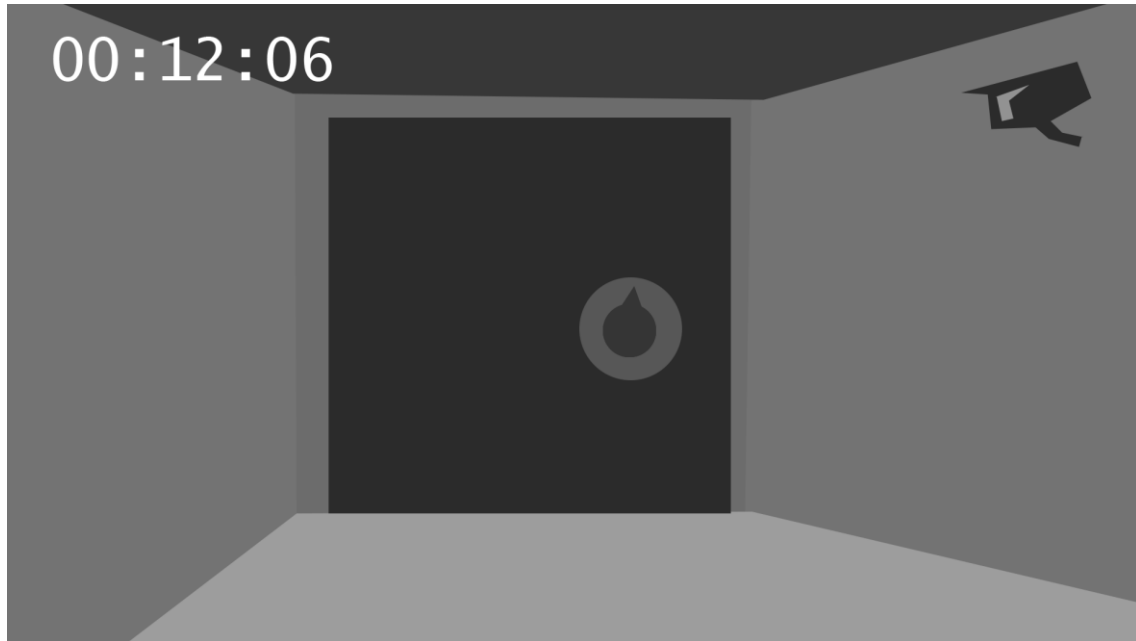
*Interacción con el manual*



### 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

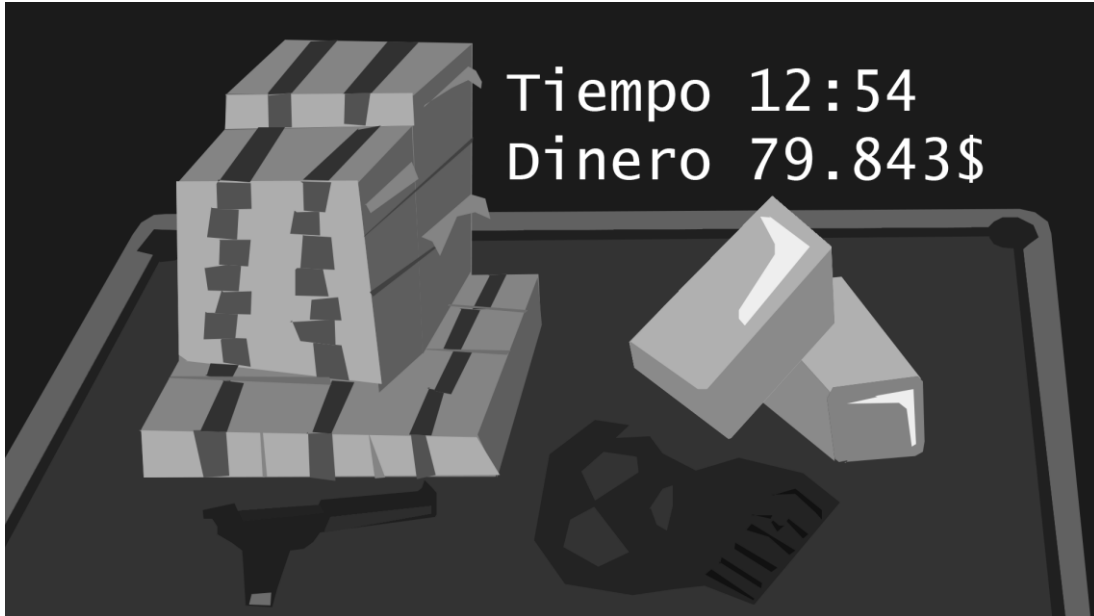
Esta pantalla se muestra si el jugador infiltrado es capturado o si se termina el tiempo del que se dispone para llevar a cabo el robo.



*Pantalla de fin de juego*

## Robo completado

Esta pantalla se mostrará cuando los jugadores consigan ejecutar el robo de forma exitosa, sin ser capturados. Aparecerán el tiempo empleado en ejecutar el atraco y el dinero obtenido en el mismo; el dinero es el equivalente a la puntuación, obteniendo más dinero en función de lo complicada que sea la misión y del tiempo empleado en terminarla.

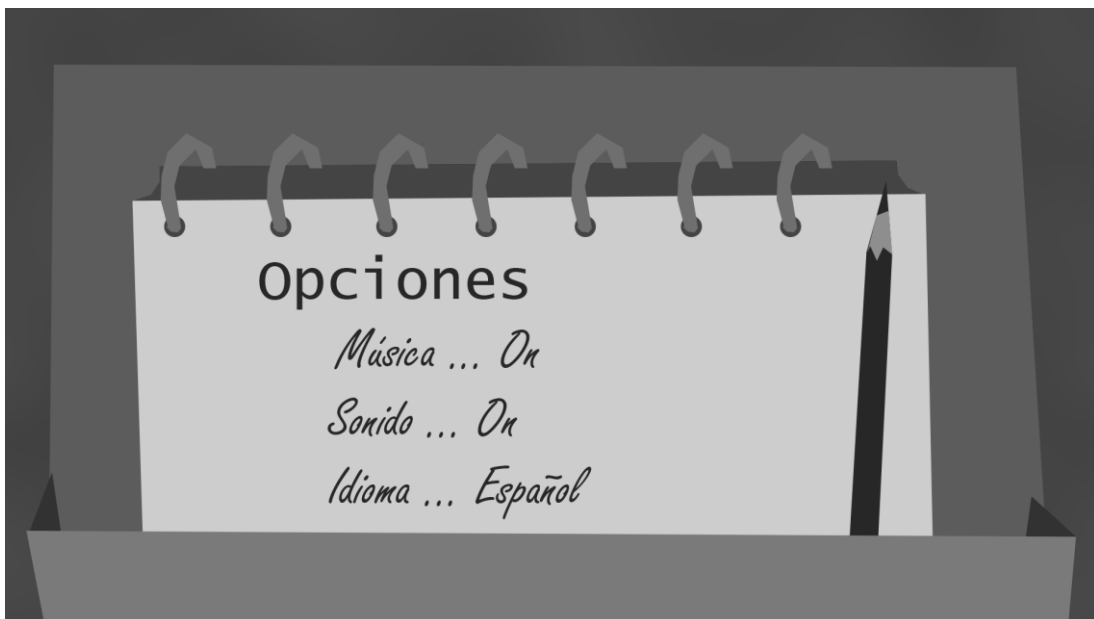


*Pantalla que aparece tras completar un robo con éxito*

## Menú de Opciones

Es accesible desde el menú principal y permite las siguientes funciones:

- Música. Activar o desactivar la música de ambiente.
- Sonido. Activar o desactivar los sonidos del juego.
- Idioma. Cambiar de idioma, pudiendo elegir entre español e inglés.



*Opciones*

## Arte

### Arte 3D

Balaclava se modelará completamente en 3D. Cada uno de los modelos 3D tendrá sus correspondientes texturas.

### Interfaz

Para el menú principal:

- Mesa
- Carpeta
- Maletín
- Folios
- Pasamontañas
- Cuadro con rótulo del título del juego.

Las siguientes escenas de la interfaz también serán modeladas:

- Escena de Game Over.
  - Pasillo.
  - Balaclava en el suelo.
  - Se vislumbrará al final del pasillo una luz de coche de policía.
- Escena de Robo completado.
  - Billetes.
  - Lingotes de oro.
  - Mesa de billar.
  - Pistola.

### Niveles:

- Escenarios compuestos de varios pasillos, puertas y ventanas.
- 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 rectangular.
- Guardia de seguridad, con animaciones:
  - Estar parado.
  - Caminar.
- Dos manos, pertenecientes al jugador infiltrado, con animaciones:
  - Pulsar botones.
  - Girar ruleta.
  - Introducir números en un panel.
- Trozo de tela negra y vara extensible, usadas para tapar o inmovilizar la cámara.
- Luces.
- Decoración: un extintor, una maceta dentro de una planta.

## **Audio**

### **Banda sonora**

Los dos jugadores oirán la misma música, que será una música de tensión que comenzará siendo bastante sutil y tenue, y a medida que pase el tiempo irá ganando intensidad, siendo lo más intensa posible durante el último minuto.

Ambos jugadores tendrán una opción para cambiar el volumen o silenciar la música.

### **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 tendrá disponibles en el manual ciertos efectos de sonido que serán necesario para resolver puzzles; por ejemplo, si existen tres tipos de cajas fuerte con cerradura giratoria, cada una sonará de una manera al acertar cada número de la combinación. 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.

Durante el último minuto ambos jugadores escucharán un efecto de sonido de cuenta atrás de un reloj para aumentar la tensión.