**Plantilla del mapa de nivel**

* **Nivel inicial:** el nivel donde comenzará el jugador es el único que hay, llamado “interior de la casa abandonada”, con una dificultad que irá oscilando, dependiendo del progreso del jugador, entre una media y alta, es decir, será necesario haber tenido contacto con otros juegos del mismo estilo (aunque, de todos modos, habrá una zona donde se considerará el tutorial). Sin embargo, aunque es un único nivel, hay que intentar descubrir todas las áreas bloqueadas para hallar la verdad de este misterio e historia y, por supuesto, de intentar escapar de los peligros que, al empezar, desconoce.
* **Tipo de nivel:** de entrada, será un ambiente con poca iluminación, lo que dará pie a ser uno confuso, complejo de distinguir en ciertas ocasiones (sin llegar a ser uno tipo laberinto), muy regular (con escenarios deteriorados, etc.) y, como solo es uno, será amplio y sus partes estarán interconectadas.
* **Historia del escenario del nivel:** el jugador, un investigador de misterios sin resolver, decide investigar la casa abandonada donde vivió una niña, Emily, que murió por causas desconocidas. Al entrar en el lugar, descubre que queda encerrado y, mientras busca pistas para su caso sin resolver, averiguará cómo salir de allí, aunque sin saber con qué peligros sobrenaturales va a tener que encontrarse.
* **Tiempo del nivel:** en principio, es ilimitado, hasta que el jugador consiga su objetivo; nosotros estimamos que, para cualquier persona, no debería de pasar de las 3 horas como máximo.
* **Enemigos a ubicar:** esto podría variar, pero originalmente solo habrá cuatro tipos de enemigos, espíritus melee que invocará del inframundo el fantasma de Emily, trampas hechas por objetos controlados por dicho fantasma, seres manifestados orgánicamente desde el inframundo y, por último, el jefe final, una manifestación demoniaca del espíritu de Emily.
* **Datos adicionales:** en este juego se podrán recolectar ciertos recursos y objetos (items), desde estimulantes o comida para recuperar salud, hasta usar los propios utensilios que el jugador hallé (linternas, etc.). Además, el juego presentará zonas de guardado para asegurar el progreso obtenido del jugador.
* **Imagen del mapa de nivel:**
* **Leyenda:**