

## 1. Mecánicas principales del juego

Las acciones que debe realizar el jugador principalmente son:

- **Correr:** Por el tipo de juego survival horror el jugador debe estar principalmente huyendo y evitando enemigos.
- **Atacar:** En muchas ocasiones habrá enfrentamientos que el jugador no podrá evitar por lo que también debe desarrollar habilidades y estrategias para defenderse de los enemigos.
- **Resolver puzzles:** Será necesario resolver algunos acertijos y pruebas mentales para avanzar en el juego, en juegos como Resident Evil o Silent Hill los puzzles hacen parte integral de la experiencia y suelen ser de los retos más memorables de dichos juegos.
- **Tomar decisiones:** Las decisiones que tome el jugador determinará que final obtendrá al terminar el juego.

## 2. Componentes del juego

### 2.1. Enemigos

Los enemigos serán criaturas llamadas espectros, representan actitudes y acciones reprimidas de la psique humana, serán los obstáculos activos del juego entorpeciendo el avance del jugador y resguardando ítems, corredores y puertas.

### 2.2. Ítems

#### 2.2.1. Armas de fuego y munición

Son armas de largo alcance para combatir los enemigos del juego, las municiones tenderán a ser escasas, algunos enemigos solo podrán ser derribados solo con éste tipo de armas.

#### 2.2.2. Armas de combate cuerpo a cuerpo

Armas de corto alcance para combatir enemigos, el jugador debe decidir si puede usarlas contra los enemigos que encuentra en la etapa o si resulta mejor huir.

#### 2.2.3. Objetos contundentes

Objetos que pueden lanzarse o ser usados para combate cuerpo a cuerpo, sin embargo su uso estará limitado en número de veces que se pueden usar.

#### 2.2.4. Objetos de curación

Elementos para recuperar la salud del personaje serán de tres categorías dependiendo de la cantidad de salud que recuperan.

#### 2.2.5. Objetos clave

Elementos importantes para el desarrollo de la etapa o de todo el juego en general.

### 2.3. Power-ups

Se plantearía un sistema de mejoras de vida, resistencia, combate y sigilo, sin embargo serían opcionales y no resultarían obligatorias para completar el juego. El acceso a nuevas armas podrían considerarse mejora del personaje.

### 2.4. Arquitectura

La arquitectura contemplará edificios grandes con poca entrada de iluminación externa y poca iluminación interna, algunos escenarios tendrán aspectos grotescos o surrealistas para aportar a la atmosfera. Se plantean lugares como escuelas, bosques, hospitales, cárceles y complejos de apartamentos.

### 2.5. Paisajes

El paisaje externo mostrará el día principalmente nublado y con un todo gris y sombrío, de noche, las calles del pueblo estarán poco iluminadas ocultando enemigos e ítems, sin embargo, los senderos que tiene que seguir el jugador resaltarán, o estarán indicados en el mapa.

## 3. Progreso del juego

### 3.1. Metas del juego

Las metas definidas para el jugador son las siguientes:

- Meta principal: Hacer que John salga libre de la ciudad.
- Mantener a John con vida.
- En caso de tener acompañantes o aliados en el capítulos, mantenerlos con vida
- En cada capítulo investigar para hallar respuestas a las interrogantes de la historia y hallar la salida del recinto en el que se encuentra.

### 3.2. Obstáculos del juego

Para obstaculizar al jugador en la culminación de las metas existen los siguientes elementos:

- Los espectros enemigos del juego
- Jefes de nivel
- Puertas con seguro y pasajes obstruidos
- Puzzles a resolver para obtener ítem necesario para superar obstáculo del punto anterior.

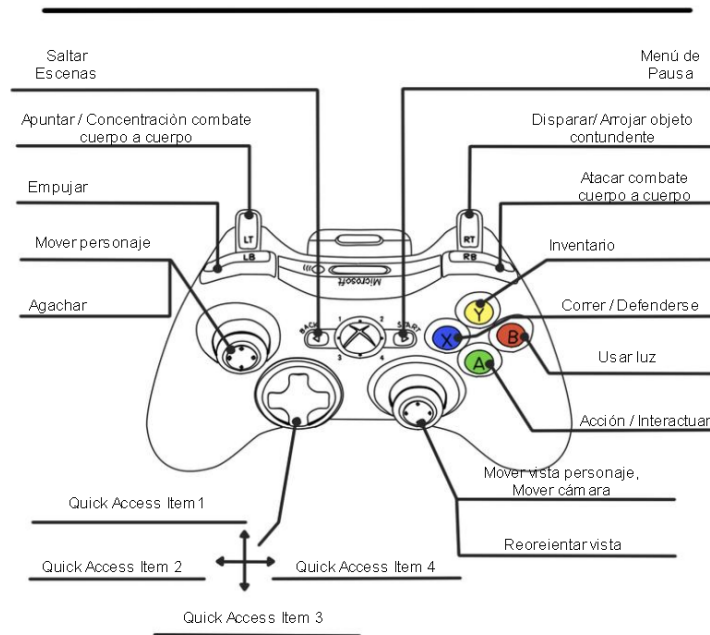
### 3.3. Recompensa y Penalización al jugador

Cuando el jugador logra adecuadamente las metas tiene acceso a nuevos ítems que facilitan su progreso en el juego como lo pueden ser armas, objetos de curación u objetos clave que le ayuden a esquivar enemigos. Si falla se presentara una casilla de fin del juego y deberá iniciar nuevamente desde un último punto de guardado. Adicionalmente, ya que el juego contará con diferentes finales, se determinará el que se obtendrá a partir de sus acciones, la habilidad en el juego puede ser un factor que puede influir en dar una visión más completa de dicho final, es decir, aunque el final está determinado por acciones concretas, secciones adicionales de información pueden obtenerse, haciendo que el jugador se sienta recompensado por su actuar.

## 4. Controles

### 4.1. Configuración de controles

A continuación se muestra el mapeo de control inicial, esta configuración sería lo más cercana a juegos clásicos Resident Evil y Silent Hill, en estos juegos la cámara permanecía estática, el personaje tenía una movilidad en que cambiaba su orientación y podía avanzar o retroceder en el eje que se alineaba con su vista.



**Figura 1.** Controles del juego.

Obtenida de: <https://www.deviantart.com/kasanra/art/Blank-Xbox-360-Controller-Map-295751309>

### 4.2. Cambio de controles

El jugador tiene la posibilidad de cambiar el mápeo de los controles, a un estilo de entrada más moderno donde en lugar de mover la vista del personaje, puede mover totalmente la cámara, colocándose esta en vista posterior a John, también se puede modificar el mapeo de acciones de gatillos con algunos de los que se encuentran en los botones del pulgar derecho.

## 5. Experiencia de usuario

### 5.1. Inicio del juego

Al comenzar el juego aparecerá el menú de inicio del juego, sale una vista de alguna de las locaciones del juego con un punto en el fondo con baja iluminación, en la esquina inferior izquierda estarán la lista de acciones que puede hacer el jugador, iniciar una nueva partida, cargar una partida, opciones, galería y salir del juego (para versión de PC).

Al iniciar la partida, se le explicará las entradas de control, dándole la opción de seleccionar el modo de control de entre los posibles mencionados en el punto anterior indicando que pueden ser modificados en cualquier momento durante el progreso de la partida, procederá a la pantalla de ajuste de brillo, se cargará la escena introductoria, John, el personaje principal, aparecerá entonces en un callejón con una única salida, se le introducirán al jugador acciones que lo inducen a familiarizarse con los controles del juego como fueron explicados en el punto anterior.

## **5.2. Estructura de niveles**

Los niveles estarán estructurados en capítulos, la mayor parte del desarrollo de un nivel se realizará en una locación específica aunque puede que inicien en la locación donde finalizó el capítulo anterior y el jugador tendrá cerca el punto de conexión entre locaciones con lo que puede llegar a la siguiente.

# **6. Ritmo del juego**

## **6.1. Ímpetu de movimiento**

Los escenarios son de baja luminosidad y normalmente silenciosos, el personaje principal permanecerá gran parte del tiempo solo, estas condiciones deben generar en el jugador la necesidad de explorar el nivel en busca de una salida de dicho ambiente tan pesado e interactuar con alguien.

## **6.2. Peligros y amenazas**

El jugador debe estar explorando el nivel, en algunos de los corredores, callejones salones o habitaciones encontrará enemigos que empezarán a acecharlo, de acuerdo a los recursos que tiene, el tamaño del espacio y la cantidad de enemigos decidirá si combatir o huir, en el caso que el espacio sea pequeño lo más probable es que haya un ítem importante para avanzar en el nivel por lo que ya tendrá que luchar en dichos escenarios.

## **6.3. Obstáculos pasivos**

Los obstáculos pasivos se encuentran en el nivel dentro de salones o habitaciones, puede ser que un objeto resalta por no ser común en los demás espacios de la misma categoría, al interactuar con el aparece un puzzle, puede que pueda completarlo sin ninguna información adicional, en este caso serán principalmente para obtener un ítem necesario para avanzar en el nivel o resolver un puzzle más grande con el que se topará el jugador, en caso contrario debe encontrar las pistas y/o los ítems necesarios para completarlo, los puzzles más complejos normalmente serán necesarios para abrir una puerta o completar un objetivo principal del nivel.

## **6.4. Curva de dificultad**

El aumento de dificultad, estaría enmarcado en la complejidad de los puzzles y en el aumento de resistencia y variedad de enemigos, como se había mencionado en el game concept document, un elemento diferenciador del juego es que el comportamiento de los adversarios se vean condicionados con las acciones del jugador, de acuerdo con la configuración inicial de dificultad, la cantidad y forma de los enemigos cambiara, y se evaluará si tendrán tendencias más pasivas o agresivas.

## **6.5. Ciclo de objetivo - obstáculo - recompensa**

El ciclo objetivo - obstáculo - recompensa en el nivel se estructura de la siguiente manera:

- **Objetivo:** Encontrar una nueva salida del lugar en el que el jugador se encuentra, buscar algún ítem importante para poder salir de la ciudad o seguir y encontrar a otro personaje.
- **Obstáculos:** Enemigos que aparecen en el nivel que entorpecen el progreso del jugador, aparecen los puzzles para abrir puertas, se le da una al jugador de lo que debe conseguir para completarlo.
- **Pequeños ciclos** se forman para completar las condiciones necesarias para superar los obstáculos mayores, la recompensa es el objeto o la información necesaria para completar dichos obstáculos mayores.
- **Recompensa:** Como se menciona los niveles deben inducir en el jugador la necesidad de volver a salir o conseguir un estado de calma, por o que dicho estado es la primera recompensa identificable, otra recompensa resulta ser nuevas armas para poderse defender mejor de los enemigos, ítems que restauran salud e ítems que mejoran ligeramente al personaje.

## 7. Plano de vista superior

En la figura 2 se puede observar la distribución de enemigos items y puzzles a lo largo de la etapa se puede observar que el jugador empieza su recorrido justo en la entrada (símbolo de estrella), al ingresar a la escuela se encuentra con una escalera y unos pasillos, no tardará en notar que las escaleras están bloqueadas por un cerrojo que tiene unas hendiduras redondas, procede a explorar, los signos de admiración corresponden a información y pistas, las X corresponden a los enemigos que estarán dispersos por el nivel, los candados corresponden a puzzles que necesitan ser resueltos para poder avanzar, se puede observar también que hay dos armas en el plano del nivel, una de fuego y otra de combate cuerpo a cuerpo. Las cruces corresponden a objetos curativos y el símbolo de balas para la munición. También se muestra que un puzzle tiene como componente para su solución las pistas regadas en el nivel. Aún faltaría construir un segundo y tercer piso, ya cuando finalice la etapa el jugador sale por el corredor izquierdo y se adentra en el bosque.

## 8. Conclusión

En este documento se muestra el desarrollo de diseño de nivel de un videojuego, se plantean ya todos lo elementos que habrá dentro del nivel, se definieron las metas, obstáculos y recompensas del jugador, los controles que tendrá para interactuar con el juego y se determinó como debe ser la experiencia de usuario. Se evidencia que esta labor es de bastante complejidad ya que requiere realizar la recreación del espacio desde cero y resulta necesario pulirlo cíclicamente.

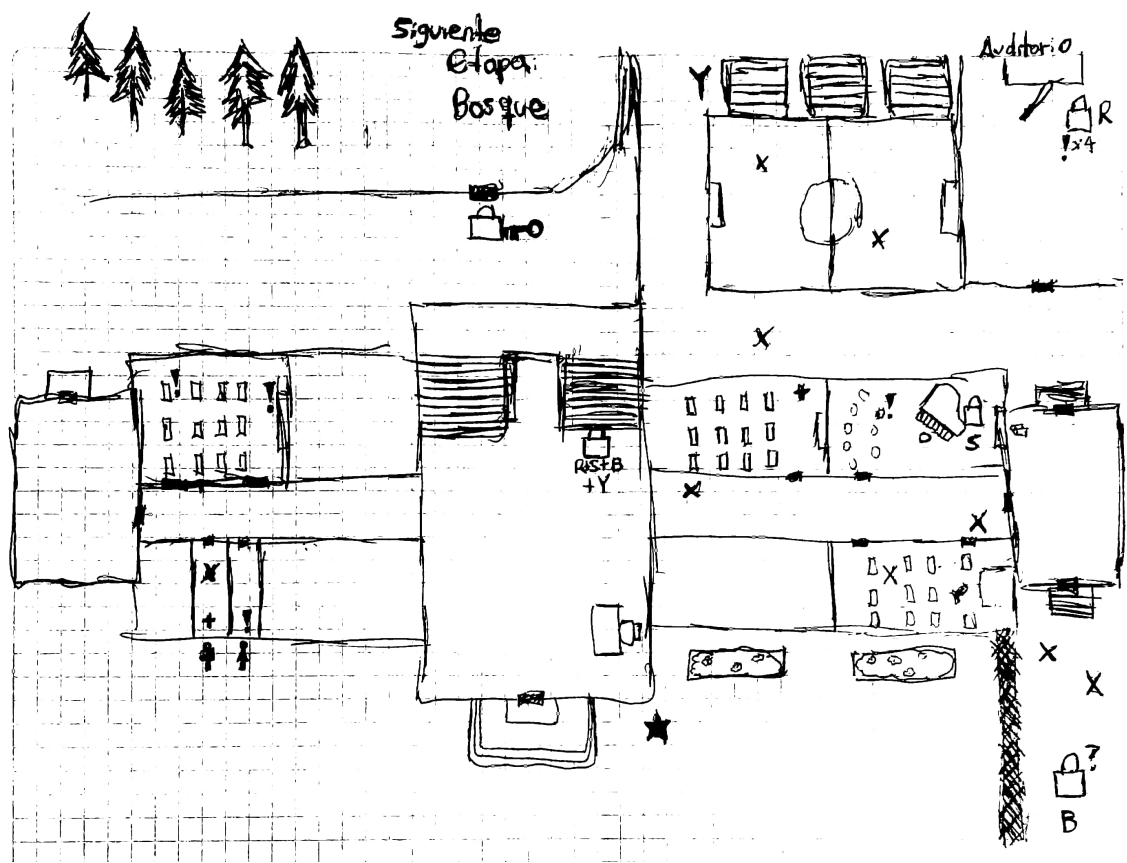


Figura 2. Mapa nivel del juego escuela.