

DOCUMENT: Game Concept Template

AUTHOR: (BooGames): Pablo Martínez, Cristina Díez, Samuel Rodríguez y Eros Guerrero.

DNI/OTHER ID: BOO6ames

1. INFORMACIÓN BÁSICA

Title : 510

Género : Puzzles

Platform/s : PC (Web)

Audiencia objetivo : Mayores de 6 años

2. DESCRIPCIÓN

510 es un juego escape room de ambiente tétrico y actual inspirado en la mitología zaragozana. En él, nuestro protagonista deberá sobrevivir a la habitación 510, un lugar propio de leyendas que, en teoría, hacía mucho que desapareció de los pasillos del hotel Corona de Aragón. Un error sitúa a nuestro protagonista como su próximo cliente, e ignorando todo lo que le espera, acepta su destino en aquella habitación. Una vez cruza las medianías de aquella habitación, la puerta desaparece sin previo aviso y nuestro protagonista decide no dejarse invadir por el miedo y comenzar su fuga de aquella tétrica habitación. Deberá cruzar habitaciones, tétricos pasillos e incluso dimensiones para poder regresar a casa.

3. CONFIGURACIÓN

Nuestra narrativa es de invención propia, inspirada en una famosa leyenda zaragozana que narra los eventos paranormales que suceden en la habitación 510 del hotel *Corona de Aragón* tras el incendio de 1979.

La historia transcurre en la época actual (siglo XXI), el protagonista se encuentra en un hotel aparentemente normal hasta que entra en la habitación 510, donde se encontrará un ambiente del principio del siglo XX y un entorno tétrico y polvoriento.

4. MECÁNICAS PRINCIPALES

- *Movimiento 8 - direcciones*

El jugador podrá mover el personaje en las 8 direcciones del espacio con el objetivo de moverse por las distintas habitaciones y avanzar por los diversos niveles que ha de superar.

- *Empujar objetos*

El jugador podrá desplazar objetos en la dirección en la que se está moviendo, empujándolos con la finalidad de resolver puzzles, colocando dichos objetos en posiciones claves.

- *Coger objetos*

El jugador podrá coger objetos como por ejemplo llaves u otros elementos para poder moverlos por las habitaciones.

- *Interactuar*

El jugador podrá relacionarse con ciertos objetos, ya sea para abrir puertas, abrir un diálogo, o recoger un objeto.

- *Diálogos*

El jugador podrá dialogar con diversos personajes para obtener pistas, objetos e información relevante acerca de las pruebas.

- *Linterna*

El jugador podrá recoger una linterna, al activarla obtendrá un área de visión más elevada que si no la tuviera encendida. Siempre en un radio desde el punto de la linterna.

5. REFERENCIAS

- *Zelda*

- *Del mítico juego The Legend Of Zelda heredamos distintos elementos que relacionamos con su franquicia, como su clásica vista top-down o su movimiento en 8 direcciones tan típico de estos géneros. Además de algunos de sus puzzles, como el movimiento de cajas para hallar la salida de una sala.*



- *Super Mario Bros*
 - De este clásico nos hemos inspirado para lo que podría ser nuestra mecánica de llaves o los pocos diálogos que tenían con algunos personajes.



- *The Binding of Isaac*
 - De este título, algo más alejado de los clásicos, obtuvimos inspiración a la hora de crear el sistema de niveles y de salas. Además, su vista top-down y su movimiento también están alineados con las mecánicas de nuestro juego. A todo eso, sumándole el ambiente tétrico y oscuro que queremos lograr.

