

# *Game Design Document*

# 510



(Pablo Martínez, Cristina Díez, Samuel Rodríguez y Eros Guerrero)

Versión del documento: 1.2

<b>INFORMACIÓN GENERAL</b>	<b>3</b>
<b>MECÁNICAS DEL JUEGO</b>	<b>3</b>
<b>PANTALLAS</b>	<b>4</b>
<b>NIVELES</b>	<b>5</b>
Nivel 0 (Pasillo)	5
Nivel 1 (Habitación)	6
Nivel 2 (Mazmorra)	7
Nivel 3 (Final)	7
<b>PERSONAJES</b>	<b>8</b>
Sr. Martínez	8
<b>ENEMIGOS</b>	<b>9</b>
Fantasma	9

# INFORMACIÓN GENERAL

**Plataforma:** PC (Web)

## **Sinopsis de Jugabilidad y Contenido (visión general del juego):**

510 es un juego escape room de ambiente tétrico y actual inspirado en la mitología zaragozana. Es único al estar inspirado en España, es fácil jugarlo pues está subido a la web y pretendemos que tenga una historia que valga la pena jugar.

En él, nuestro protagonista, Martínez, 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. ¿Lo conseguirá?

**Categoría:** Puzzle, Escape Room y terror.

---

## MECÁNICAS DEL JUEGO

- **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 o desbloquear salidas, 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 con la finalidad de usarlos más adelante para resolver algún acertijo o abrir alguna cerradura en el caso de las llaves.

- **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. Además podrán aparecer diálogos del pensamiento interior del personaje con la finalidad de ayudar al usuario dándole pistas.

- **Linterna**

El jugador podrá recoger una linterna, al activarla obtendrá un área de visión más elevada que si no la tuviera encendida obteniendo así una mejora en su campo visual que podrá utilizar para ver objetos que antes no veía. Siempre habrá más luz en un área circular desde el punto en que se encuentra la linterna.

- **Cámara**

La cámara que usaremos será la típica con vista top-down inspirada en los videojuegos clásicos como Zelda o Pokemon. Además en ella hemos añadido un zoom para acercar la vista al jugador y no ver toda la habitación en la que nos encontramos.

- **Controles**

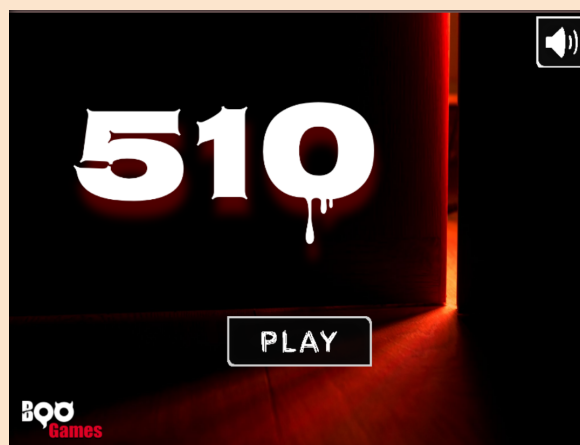
Los controles serán los típicos para juegos de ordenador. Para desplazarnos usaremos A W S D, adicionalmente podremos ir más rápido o a sprint con SHIFT. Dispondremos de otras teclas como E para recoger objetos. El ESC para abrir el menú de opciones. Y el MOUSE para responder a eventos varios o para navegar por los menús.

---

## PANTALLAS

- **Menú principal**

- **Descripción de la Pantalla:** Consiste en una pantalla de inicio donde se le muestra al usuario un botón mediante el cual puede iniciar el juego. En dicha pantalla suena el tema principal del juego que el propio usuario puede silenciar gracias a un botón que se encuentra en la parte superior.
- **Estados del juego:** Esta pantalla se inicia al acceder a la página web del videojuego. Desde ella solo se puede acceder al vídeo introductorio.



*Imagen del menú principal*

- **Vídeo introductorio**

- **Descripción de la Pantalla:** Consiste en una pantalla donde se reproduce un vídeo introductorio.
- **Estados del juego:** Esta pantalla solo puede ser invocada al iniciar el juego. Desde ella solo se puede acceder a la primera escena.

- **Pantalla de juego**

- **Descripción de la Pantalla:** Es la pantalla donde aparecerán los distintos niveles del juego y desde ella se podrá manejar al personaje.
- **Estados del juego:** Esta pantalla aparece tras el vídeo introductorio y se mantiene durante todo el resto del juego hasta finalizar todos los niveles.

---

## NIVELES

### Nivel 0 (Pasillo)

Es un nivel introductorio al juego donde el jugador se encuentra en un pasillo, desde la recepción le han dado las llaves de su habitación que es la 510. El usuario deberá buscar la habitación para acceder a ella.

El objetivo es que el usuario encuentre la puerta a la habitación 510, además deberá acceder a ella cruzando la puerta que se encontrará sospechosamente abierta y oscura. En este momento pasaremos al nivel 1 en el que ya nos encontramos dentro de la habitación encantada 510, quedándonos encerrados y comenzando el verdadero juego.

El único personaje en este nivel es el del propio usuario, el señor Martínez.

La música de este nivel sigue la dinámica del juego por lo que será una música tétrica de fondo, además podremos escuchar los pasos del jugador, así como la puerta de la habitación cuando el usuario entra en ella.

Progreso del nivel:

1. El usuario se encuentra en el pasillo después de recibir la llave de su habitación(510) y se mostrará un diálogo parecido al siguiente:  
***Me han dado las llaves de la habitación 510, debería buscarla***
2. El usuario deberá buscar la puerta de su habitación en el pasillo, todas las puertas de las habitaciones están numeradas, pero entre la 509 y la 511 hay un hueco.



3. El usuario avanza en el pasillo más allá de la 511 buscando su habitación. Al llegar al final del pasillo se le mostrará un diálogo advirtiéndole que ya no hay más habitaciones, en segunda instancia si vuelve al final del pasillo se le animará a volver atrás:

***Pero si no hay más habitaciones, no entiendo nada...***

***Igual debería volver atrás***

4. El usuario regresa donde estaba el hueco entre la 509 y la 511 en el que ahora ya aparece una puerta con el número 510 y el siguiente texto:

***Que mal rollo!!***

5. Por último el usuario entra a la habitación.

## Nivel 1 (Habitación)

El primer nivel se desarrolla en una habitación oscura, la 510, en la cual Martínez aparece tras cruzar la puerta del nivel 0.

El jugador será libre de moverse por esta habitación interactuando con los objetos que se encuentran en ella.

La habitación tendrá varios muebles decorándola, entre los cuales los más destacables serán:

- Una mesa situada en el centro izquierdo de la sala, la cual tendrá encima un periódico con el que el jugador podrá interactuar mostrando un diálogo del propio Martínez leyendo el documento donde cuente la historia del hotel, similar al siguiente texto:

***" Diario Zaragoza: se quema la quinta planta del Hotel Corona de Aragón causando 83 muertos." ¿Este hotel se quemó? que espeluznante...***

- Un armario en el fondo derecho de la sala donde se podrá encontrar un único libro, al interactuar con este mueble aparecerá un diálogo:

***Un libro viejo...***

- La puerta de la habitación estará en la pared inferior de la habitación, detrás de Martínez al inicio del nivel 1. Si el jugador intenta salir de la habitación usando la puerta, se le impedirá el paso y aparecerá el siguiente diálogo:

***Vaya, está cerrada.***

- Habrá una cómoda al fondo central de la habitación con un osito de peluche encima. En principio, el oso de peluche tendrá una apariencia normal, pero al interactuar con él sonreirá de manera tétrica. (ver más en las imágenes de concepto)
- En la pared del fondo a la izquierda habrá una ventana por la cual se podrá ver un fondo nocturno. Habrá un ser oscuro con los ojos rojos observando al jugador cuando esté alejado de la ventana pero cuando se acerque el monstruo desaparecerá.

- Una cama en el lateral derecho de la habitación, esta cama es el elemento más importante del nivel ya que es el que permite al usuario avanzar al nivel 2. Al interactuar con ella aparecerá un pensamiento de Martínez:

Hay marcas en el suelo como si alguien hubiera movido la cama. Creo que esta cama se podría empujar.

Además, el usuario deberá activar la acción de empuje por el lateral izquierdo de la cama, de forma que la cama se desplazará a la derecha dejando ver unas escaleras debajo de ella.

- Las escaleras bajo la cama serán unos escalones hacia abajo que al situarse sobre ellos, la pantalla se fundirá a negro y permitirá pasar al nivel 3.

El objetivo de este nivel es que el jugador descubra que debe empujar la cama para acceder a las escaleras y bajar al siguiente nivel.

La música de fondo será la misma que en el nivel 0, una música tétrica, además se podrán escuchar los pasos del Sr Martínez.

La acción de empujar además tendrá un sonido asociado similar a la madera siendo arañada.

## Nivel 2 (Mazmorra)

El segundo nivel se desarrolla en una mazmorra oscura, debajo de la 510, en la cual Martínez aparece tras bajar las escaleras que encontró debajo de su cama.

El jugador aparecerá en una “pre-sala” de descanso, donde el jugador se encontrará en un ambiente de tensión continuada (gracias a sus elementos terroríficos como sangre, alfombras, seres en la ventana...), pero sin ninguna prueba a la vista.

Una vez decida abandonarla, empezará la primera prueba de las tres de este nivel: el laberinto, pero no tendrá demasiada visión ya que no hay mucha luz. Es un laberinto estándar de no ser por un elemento muy “especial”: el fantasma. Este nuevo elemento fantástico confirma las sospechas de nuestro protagonista de que algo paranormal está pasando, pues esta criatura le perseguirá lentamente mientras intenta resolver el laberinto, si le toca le mandará de vuelta a la “pre-sala” donde deberá volver a empezar el laberinto. Al hacerlo aparecerá el siguiente diálogo:

***Debería intentarlo de nuevo.***

Si supera el laberinto, ya habrá dejado atrás la pre-sala y al fantasma, para encontrarse con un nuevo reto, el laberinto de puertas. Un puzzle con algo de aleatoriedad en un pasillo donde entrar una puerta no sabes dónde te dejará. Una de las puertas, le dejará escapar del bucle y pasará a la siguiente prueba. Al entrar en la sala habrá el siguiente texto:

***Que raro, todo tan oscuro y aquí de repente hay muchos colores.***

Nuestra última prueba es el código de colores, donde habiendo prestado atención a los colores de la alfombra de la prueba anterior (puede volver en cualquier momento, y son lo suficientemente llamativas y coloridas) encontrará el código solución. No solo debe prestar atención a los colores, también al orden a la hora de introducirlos (ordenador de menor a mayor según el número de las habitaciones del pasillo). Pasar esa prueba le llevará a la escena final. En caso de fallar en la combinación aparecerá el siguiente diálogo:

***Vaya, combinación incorrecta... Debería buscar pistas coloridas.***

### Nivel 3 (Final)

El tercer y último nivel se desarrolla en el exterior de la habitación, la 510, en la cual Martínez cree haber acabado todas las pruebas, pero un fantasma le alcanza y le impide el paso. Martínez entabla conversación con él con música tétrica de fondo.

Fantasma: Admito que has llegado lejos... Solo te pediré una cosa más

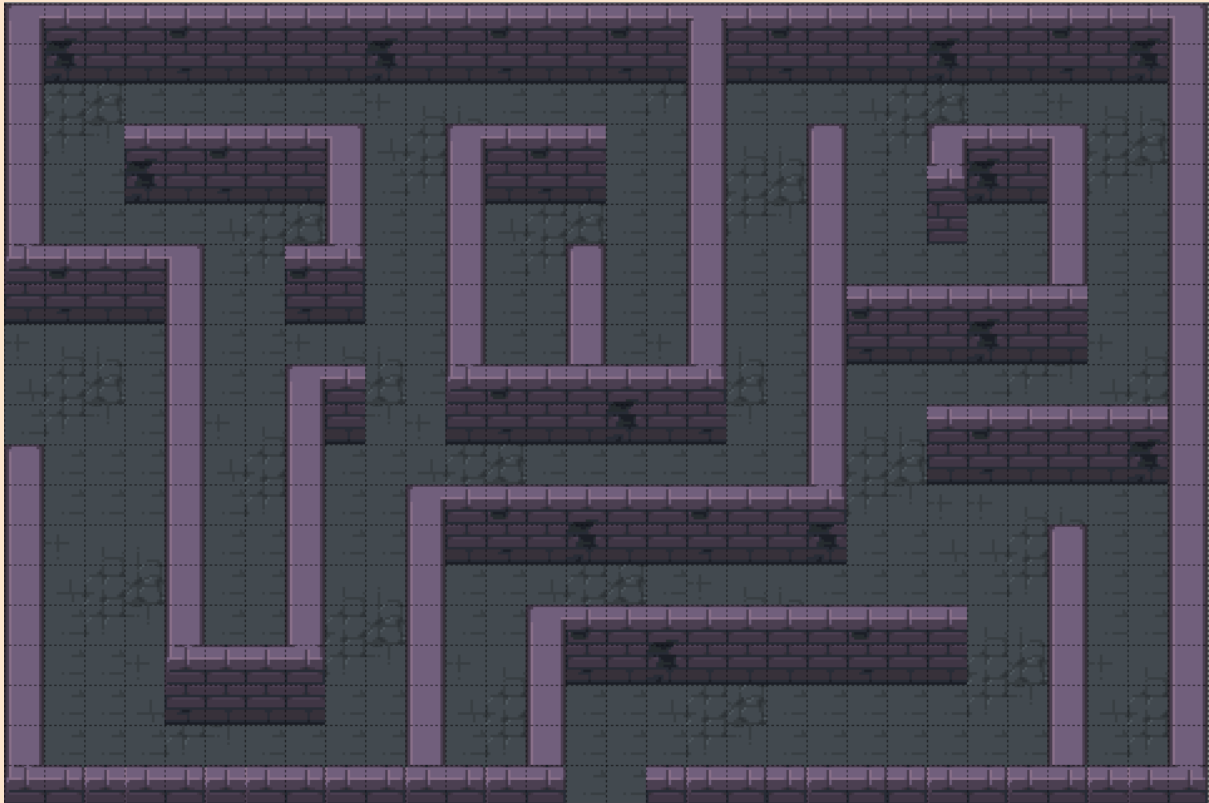
Martínez: No jugaré más, quiero volver...

Fantasma: ¿Prefieres morir? La última prueba es muy... fácil.

Tras esta conversación el jugador ve a Martínez en el exterior del edificio reflexionando: "Vaya, esa última prueba fue muy fácil (menos mal que tenía un mechero)", y poco a poco el zoom de la cámara irá disminuyendo, revelando que en esa última prueba Martínez tuvo que hacer algo relacionado con el fuego de su mechero bajo las órdenes del fantasma, pues, mientras se aleja la cámara se puede ver al hotel, Corona de Aragón, consumido por las llamas.

El fin de nuestro juego es el inicio de la leyenda, pues, con este final, se revela que el verdadero responsable del incendio de "Corona de Aragón" es Martínez.





*Imagen del laberinto del nivel 2*

---

## PERSONAJES

### Sr. Martínez

**Descripción:** Es una persona normal y corriente de pelo castaño que lleva una camiseta corta de color gris y unos pantalones marrones..

**Concepto:** Se trata del personaje principal del juego, que está asustado y simplemente quiere escapar de la habitación 510.

**Encuentro:** Aparece desde el principio, quedándose encerrado.

**Habilidades:**

- Correr
  - Esprintar
  - Coger objetos
  - Empujar objetos
-

# ENEMIGOS

## Fantasma

**Descripción:** Es un fantasma, tiene como objetivo acabar con la vida del jugador

**Encuentro:** Desconocido

**Imagen:** Desconocido

**Habilidades:**

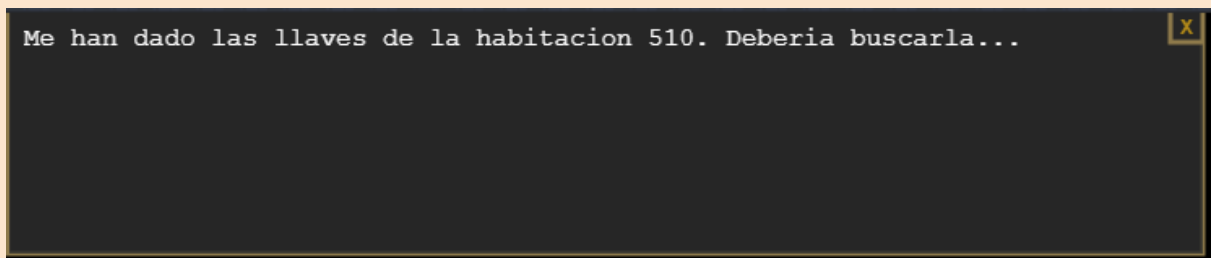
- Perseguir al jugador
- Levitar
- Atravesar objetos y paredes
- Moverse
- Acabar con la vida del jugador

---

# GUIÓN

Aparecerán en un rectángulo negro opaco en la parte inferior central de la pantalla. En la parte superior derecha del recuadro aparecerá una cruz con la que se podrá cerrar el diálogo y haciendo click se podrá pasar al siguiente diálogo.

Las letras irán apareciendo con una velocidad media y serán de color blanco.



*Concepto de los diálogos*

---

# IMÁGENES DE CONCEPTO

Imagen	Descripción
--------	-------------

	<p>Sr Martínez</p>
	<p>Posible habitación principal con elementos tétricos, medievales y rústicos.</p>
	<p>Props de los primeros niveles propios del hotel</p>
	<p>Suelos, paredes, puertas y elementos propios de la arquitectura del hotel.</p>

Fecha de inicio: 09/02/2023

Fecha de finalización: 2 de mayo.

Presupuesto: 0€