

# Game Design Document

# The Stay

**Victor Portillo ♦ Carlos López**

**Jaume González ♦ Jan Cano ♦ Carlos Fernández**

<b>Ficha del juego:</b>	<b>4</b>
Título:	4
Desarrolladora:	4
Género y Jugadores:	4
Plataforma y formato	4
Público objetivo:	4
Fecha:	4
Ambientación / estética:	4
Secuenciado:	4
Clasificación por edades:	4
<b>Sinopsis de la historia:</b>	<b>5</b>
<b>Resumen general de la historia:</b>	<b>5</b>
<b>Características principales del proyecto:</b>	<b>6</b>
<b>Definición de Objetivos</b>	<b>6</b>
Principales Secundarios	6
<b>Tipos de diversión</b>	<b>6</b>
<b>Tipos de jugadores</b>	<b>7</b>
<b>3 C</b>	<b>8</b>
<b>Character:</b>	<b>8</b>
<b>Camera:</b>	<b>8</b>
Controls:	9
<b>Aspectos básicos del juego en su Gameplay:</b>	<b>10</b>
Refuerzos positivos	10
Consecuencias	10
Refuerzos negativos	10
Consecuencias	10
<b>Recompensas</b>	<b>10</b>
<b>Castigos</b>	<b>10</b>
<b>Retroalimentación:</b>	<b>11</b>
<b>Flow</b>	<b>11</b>
Factores que evitan que el juego sea frustrante	11
Factores que mantienen el interés del jugador	11
<b>Microflow</b>	<b>11</b>



<b>Definición de mecánicas:</b>	<b>12</b>
Inspección/Lectura:	12
Búsqueda:	12
Montaje:	12
Interacción:	12
Escondite:	12
Huida:	12
Cansancio:	12
Escondite Inglés / Versteckspiel:	13
Correr / Stamina:	13
<b>Tomas de decisiones</b>	<b>13</b>
<b>Unique selling points:</b>	<b>14</b>
Puntos fuertes:	14
Porque es especial:	14
Diferencia de los demás:	15
Punto que destaque de la competencia:	15
<b>Reglas Operacionales:</b>	<b>16</b>
Reglas de inicio:	16
Reglas de progresión:	16
Nivel 1 - Hotel:	16
Reglas de finalización:	16
Reglas constitutivas:	16
Condiciones de derrota:	17
<b>Flowchart</b>	<b>17</b>
<b>Ambientación y Localizaciones</b>	<b>18</b>
Ambientación	18
Localizaciones	19
<b>Elementos jugables de importancia</b>	<b>19</b>
Fusible	19
Mochila / Inventory	19
<b>Movimientos detallados</b>	<b>20</b>
Friedrich	20
Enemigos	20
Friech	20
Kinder	20



<b>Enemigos</b>	<b>22</b>
<b>Ambientación del nivel</b>	<b>24</b>
<b>Breve historia del nivel</b>	<b>24</b>
<b>Tutorial explicado</b>	<b>25</b>
<b>Objetivos del nivel</b>	<b>26</b>
(Obligatorios)	26
(Opcionales)	26
<b>Mapas detallados</b>	<b>26</b>
<b>Localización de items, enemigos y powerups</b>	<b>26</b>
<b>Sensaciones</b>	<b>26</b>
Soledad	26
Incertidumbre	27
Miedo	27
Terror Psicológico	27
Adrenalina	27
<b>Flowchart del nivel</b>	<b>28</b>
Habitación inicial	28
El pasillo	29
Desván	30
<b>Decisiones del nivel</b>	<b>30</b>
<b>Referencias de la estética del nivel</b>	<b>31</b>
<b>Triggers eventos o situaciones</b>	<b>31</b>
<b>Pacing</b>	<b>31</b>
<b>Observaciones</b>	<b>32</b>



## Ficha del juego:

### Título:

The Stay

### Desarrolladora:

Huevo

### Género y Jugadores:

- Puzzle, Survival Horror, Terror Psicológico, Terror Dramático.
- “Single Player” / un solo jugador.

### Plataforma y formato

- PC - Digital / Steam
- Playstation 4/5 - Físico
- Xbox one/series X - Físico

### Público objetivo:

- De 18 a 40 años aproximado

### Fecha:

- Presentaremos el producto en **junio**

### Ambientación / estética:

- Ambientación tétrica con toques paranormales
- Gozará de una estética realista basada en los años 50

### Secuenciado:

- Tiempo real

### Clasificación por edades:

- Pendiente de calificación

Check the Classification



## Sinopsis de la historia:

---

Despiertas en un hotel vacío con un remordimiento de algo desconocido y malicioso. Reviviras los traumas de tu vida en el intento de escapar superando puzzles y enigmas complejos que usarás para descubrir esa sensación constante de que no estás solo.

## Resumen general de la historia:

---

Despiertas abruptamente dentro de una habitación de hotel desconocida. Intentas recordar cómo has llegado allí pero tu cabeza está bloqueada. Sales de la habitación e investigas un poco dónde estás. El hotel parece lujoso aunque está muy desgastado como si nadie lo hubiera visitado en mucho tiempo.

Delante tuyo visualizas el ascensor, lo necesitas para abandonar el lugar ya que las escaleras que bajan están bloqueadas. Cuando estás por entrar al ascensor, las luces se apagan y la oscuridad te envuelve. En ese momento recuerdas que en tu bolsillo tienes guardado un mechero que te servirá como fuente de luz hasta que descubras cómo arreglar la electricidad. Después de investigar el hotel a fondo, consigues restaurar la electricidad colocando uno de los fusibles que se había extraviado en el cuadro eléctrico. Por fin, podrás abandonar ese extraño lugar... o eso pensabas.

Este es el principio de nuestra historia, cuando el personaje principal entre en el ascensor aparecerá en una serie de localizaciones extrañas (Una escuela, una cárcel, una trinchera) que simbolizan diferentes recuerdos traumáticos.

La clave para entender esta historia es saber que nuestro protagonista huye de un crimen macabro que cometió y está atravesando un episodio de delirios mientras se encuentra dormido en la misma habitación de hotel.



## Características principales del proyecto:

---

El género del juego es una simple combinación muy resultona que está en auge actualmente en el mercado mundial, se aprovechará para ganar público fácil.

El juego principalmente está pensado para PC pero tendremos versiones futuras que serán ports a consolas en general.

La jugabilidad está inspirada en varios juegos haciendo una mezcla de ellos, añadiendo así propias mecánicas para que funcionen las demás entre ellas.

El tipo de arte se basa en la época de los años 50, tendremos diferentes estilos visuales que convergen en el mismo común, es decir, los años 50 y la depresión posguerra.

El juego tendrá varios estilos, los que exploramos en esta versión serán el lujoso demacrado y el escolar abandonado.

## Definición de Objetivos

### Principales

- Salir del hotel
- Resolver los puzzles
- Completar los niveles

### Secundarios

- Recoger las anotaciones
- Entender la historia



## Tipos de diversión

- Este juego te pondrá en tensión por razones de la narrativa que tiene un toque gore y macabro, por ello un tipo de diversión del juego debe ser y será la narrativa.
- Las sensaciones en este juego serán un punto fuerte debido a lo que ayudará con la transmisión de entorno y hacerlo inmersivo.
- La respuesta emocional derivante de los tipos de diversión sería la de “Fiero”, el resolver puzzles de manera exitosa y avanzar superando la tensión de la escena generará tal respuesta.

## Tipos de jugadores

- El jugador tipo de este juego será el **explorer** ya que una parte del juego será explorar con motivo de resolver retos/puzzles que pondremos al mismo.
- El juego al no tener multijugador ni logros desbloqueables los otros tipos de jugadores no comparten similitud con el juego



## 3 C

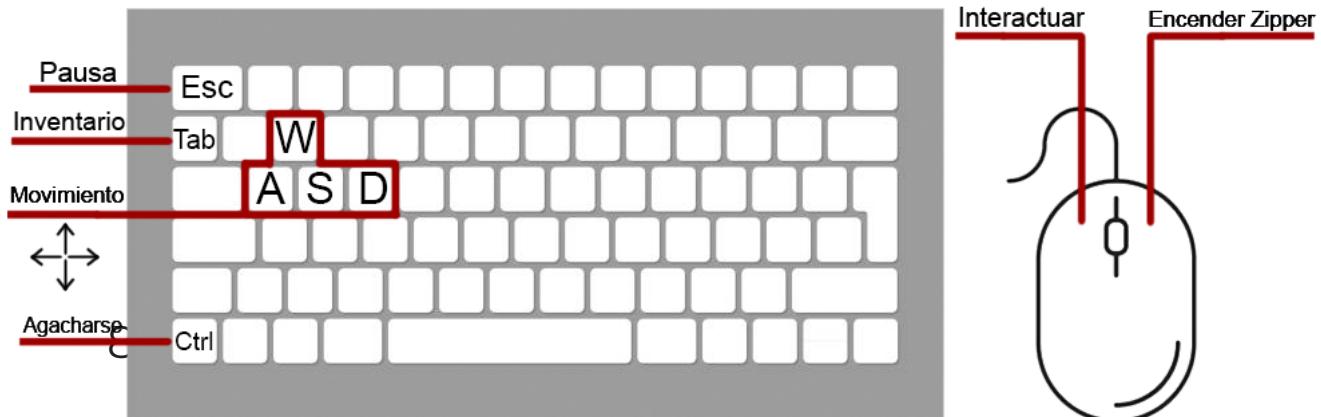
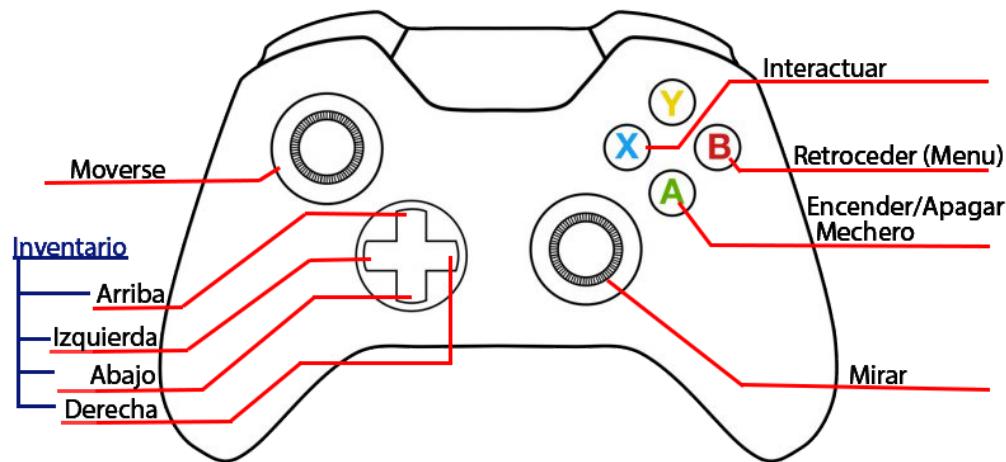
### Character:

- Estatura 1,80 m
- Baron traumado y magullado
- El personaje se podrá **mover en los 3 ejes** (izquierda, derecha, adelante, atrás y hacia abajo para agacharse).

### Camera:

- Primera persona con visión principal de las manos.
- Cinemáticas con cámara libre cinematográfica.
- "cutscenes" con cámara en primera persona.
- Camara definida para el avance hacia "adelante" del jugador
- Tendrá movimiento la cámara según el estado del jugador, ya sean tambaleos o temblores.

### Controls:



# Aspectos básicos del juego en su Gameplay:

---

## Refuerzos positivos

- Llegar al ascensor
- Escapar del perseguidor
- Encender el mechero (zippo) y que funcione correctamente

## Consecuencias

- Llegar a una zona de calma que sabes que no te pasara nada malo
- Alivio momentáneo al estar libre de tensión y riesgo de muerte

## Refuerzos negativos

- Erras en un puzzle y recibes un castigo leve como indicador de que no vuelvas a errar o tendrás un castigo grave.
- Que se te apague el mechero (zippo)

## Consecuencias

- Serás más refinado de tu entorno e interacciones
- Miedo al estar a oscuras

# Recompensas

- Al jugador se le brindan piezas de lore en forma de notas repartidas por todo el juego así comprender mejor su situación y el porqué de los sucesos que vive.

# Castigos

- El jugador puede morir si es recurrente el fallo en los puzzles haciéndole repetirlo hasta conseguirlo para proseguir con el juego.



## Retroalimentación:

---

### Flow

#### **Factores que evitan que el juego sea frustrante**

- Mecánicas y controles muy usadas en la industria llegando a ser las que el usuario ya traerá aprendidas de otras IP's
- Dificultad constante, no asciende ni desciende una vez dominas la mecánica te será fácil superarla, pero solo la mecánica.
- Feedback sonoro constante
- El escenario está creado para que haya "choke-points" o puntos angostos constantes haciendo que el jugador tenga la libertad necesaria para no agobiarse, pero sin llegar a la libertad que brindan otros géneros (mundo abierto, sandbox....)
- Los puzzles no serán de extrema dificultad y tendrás mínimo 2 intentos para realizarlo

#### **Factores que mantienen el interés del jugador**

- La tensión y ambientación que crearemos darán ganas de seguir debido al sentimiento de huir de manera continua, sin llegar a frustrar, que generamos.
- El hecho de saber que pasará al igual que saber qué está pasando te interesará.

### Microflow

- Lo consigues cuando entras a cada puzzle y tienes que pensar para realizarlos con éxito y no morir en el intento



## Definición de mecánicas:

---

### Inspección/Lectura:

El jugador podrá inspeccionar los diferentes elementos del escenario.

### Búsqueda:

El jugador deberá recorrer el escenario para encontrar diferentes elementos clave que le permitan avanzar en el juego.

### Montaje:

Con el resultado de la inspección recogerás ítems, los mismos deberán ser usados para completar puzzles o montar mecanismos necesarios para avanzar, funcionara con la misma interacción de controles que interactuar.

### Interacción:

El jugador podrá interactuar con diferentes objetos del juego. Ejemplo: Ventiladores, Radio... etc.

### Escondite:

El jugador deberá esconderse para hacer frente a diferentes enemigos.

### Huida:

El jugador deberá huir de diferentes enemigos que le perseguirán intentando matarle.

### Cansancio:

El jugador si abusa del sprint tendrá una penalización en la cual se le pondrá la pantalla con un blur simulando el cansancio. Durará unos segundos la penalización.



## Escondite Inglés / Versteckspiel:

Puzle/juego que se realizará en el segundo nivel para poder salir de él reviviendo tu trauma, será el escondite inglés que todos hemos jugado de pequeños. Tendrá el hándicap de que la monja de la escuela te acaba "castigando" de manera severa, también conocido como morir.

## Correr / Stamina:

Al correr te cansaras, eso se podrá averiguar con el paso del tiempo al ver que tu visión se entorpece. Básicamente un blur temporal como castigo al abusar del sprint.

## **Tomas de decisiones**

Este juego consta de una historia lineal en la que no te brinda la capacidad de influenciar en el resultado o el curso de la historia según tus acciones.

Tendrás libertad total de movimiento y de exploración pero todo con el fin de proseguir con la aventura

Tus tomas de decisiones se limitarán en el orden que ejecutas las acciones que te permiten avanzar en el juego, ya sea reparar una caja de fusibles como ganar un juego de niños.

Ambos podrás decidir cómo ejecutarlos pero nada diferirá del objetivo principal del reto/puzle

Puedes tomar un **enfoque más agresivo** y realizar los puzzles de manera más **rápida y eficiente** o puedes decidir de tener una **experiencia más completa** mirando y entendiendo minúsculos detalles que tendrá el entorno que te rodeará.

Ante la tesisura de un **objeto interactuable** el jugador podrá decidir si interactuar con él o seguir perdiéndose por el nivel con el fin de explorar y encontrar mas objetos interactuables con el riesgo a eventos paranormales.



## Unique selling points:

---

### Puntos fuertes:

- El juego hará hincapié en el miedo psicológico y la sensación de urgencia a la hora de salir del hotel. El hecho de revivir tu pasado mediante transiciones naturales sin ser forzadas diferirá de juegos del estilo.
- El ambiente realista apela más a la inmersión al mundo ficticio debido a que lo que el jugador verá es algo que existe o existió, no será algo abstracto o que difiere de la realidad conocida.
- Al ser del género horror psicológico será más fácil de lo normal encontrar financiación y/o promoción debido a que el miedo es una sensación que rara vez se aburrece y suele funcionar siempre con algunas excepciones.

### Porque es especial:

- La idea principal del juego es novedosa y fresca, lejos del típico shooter de zombies con horror de por medio o el típico de un solo ambiente en el que difiere la zona pero sigue estando el mismo ambiente. Nosotros buscamos una experiencia diferente en cada nivel, ya sea agobio, urgencia, desesperación o simplemente miedo o pavor a lo desconocido.
- Mecánicas originales dentro del género (mechero manual, medidor de locura...)
- Ambientación y estética alemana, no explorada nunca por otros videojuegos del mismo género
- Profesionalidad en el acabado artístico superior a otros juegos indies con el mismo presupuesto.
- Historia y background profundos para un juego de terror.



## Diferencia de los demás:

- En el punto anterior se define este en breve manera, una extensión del mismo es el hecho de que somos un estudio de gente nueva, sin convicciones ni conocimientos arraigados que la industria ha ido marcando con el tiempo, cosa que juega a nuestro favor debido a la capacidad de cambio y adaptación que tenemos.

## Punto que destaque de la competencia:

- El hecho de que no estás en un ambiente/universo definido y que difiere la decoración o atrezzo del mismo. Nuestro juego tendrá varios ambientes arraigados a un “hub” principal que será el ascensor, el resto todo son épocas diferentes y entornos con tesituras y problemas diferentes.

## Sistema de Inventario

Existen dos tipos de inventario, un primer tipo de inventario dinámico el cual consta de 4 slots con sus respectivos shortcuts. Este inventario dinámico servirá para facilitar al jugador el acceso a los ítems de una forma rápida.

En este inventario se encontrarán aquellos ítems que el jugador deba usar constantemente, por ejemplo: Mechero, Med Kit, Cigarrillo, etc.

El segundo tipo de inventario será estático y se almacenarán aquellos objetos que el jugador no tenga que estar utilizando constantemente, por ejemplo: Notas, etc.



## Reglas Operacionales:

### Reglas de inicio:

- No habrá electricidad
- Estarás descansado
- Tendrás la vida al máximo
- El inventario del jugador estará vacío

### Reglas de progresión:

#### Nivel 1 - Hotel:

- El jugador tiene la posibilidad de correr y caminar en todos los ejes.
- El jugador podrá agacharse
- Habrán notas que podrás recoger durante todo el nivel
- El enemigo será inmortal
- El enemigo seguirá un patrón de aparición implícito en el código del juego.
- Tendrás un mechero al perder la luz
- Los fusibles están en el desván

### Reglas de finalización:

- La partida acabará cuando el jugador vea la cinemática final
- El jugador cuando muera a causa del enemigo
- El jugador finalizará cuando salga de la partida y no haya guardado
- el jugador finalizará con posibilidad a retorno al salir de la partida con un guardado previo

### Reglas constitutivas:

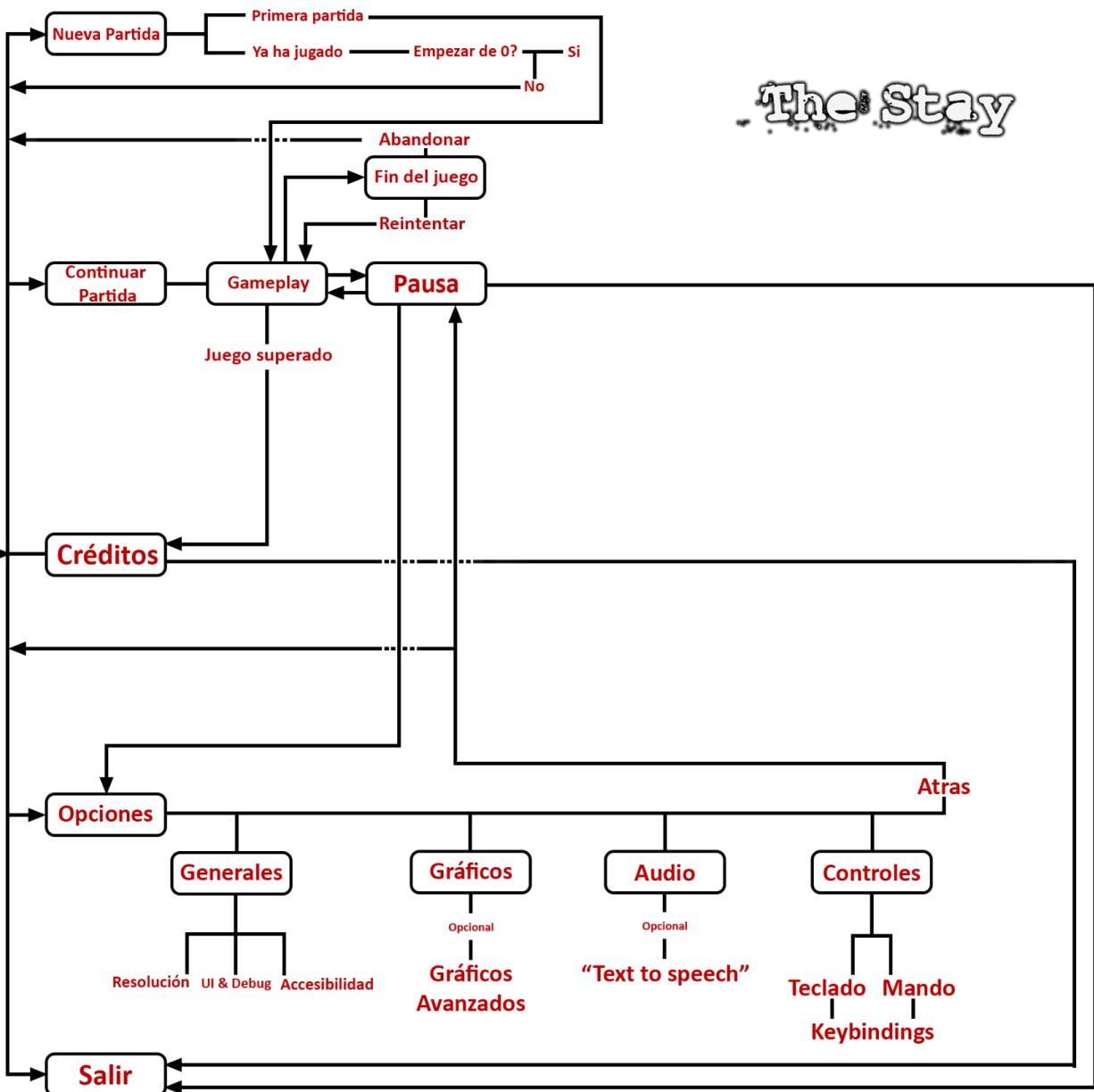
- Coger una nota la guardará en tu inventario de objetos clave.
- Siempre tendrás la misma velocidad
- Las luces se apagaran bajo la regla del trigger siempre en el mismo momento.
- Superando el nivel
- Superando el Juego



## Condiciones de derrota:

- La muerte del jugador
- Salir sin guardar

## Flowchart



# Ambientación y Localizaciones

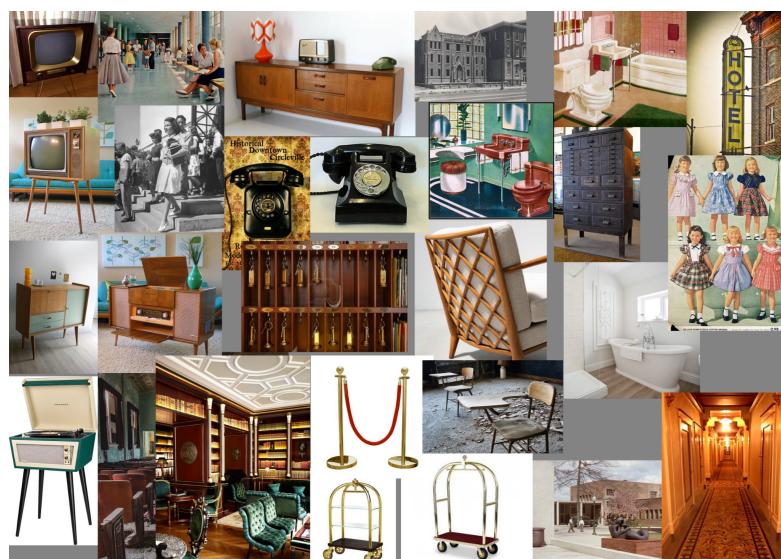
## Ambientación

La ambientación del juego ha optado por un enfoque tétrico pero sin llegar a niveles de outlast.



Buscamos una experiencia donde puedas explorar el juego tranquilo sin olvidar el peligro en cualquier rincón. Como resumen buscamos que no tengas que correr para arriba y para abajo todo el gameplay.

Estará ambientado en la posguerra alemana de los años 50, tendrá tecnología y estética de la época.



## Localizaciones

Gozará de localizaciones con la estética cohesionada y de muy buena calidad.

Empezarás en un hotel, concretamente la planta, consta de un desván, habitaciones accesibles junto al pasillo principal y el ascensor.

El ascensor será el denominador común de todo el juego ya que con él tendrás el shock psicótico que te inducirá en tus traumas pasados. Este mismo escenario lo usaremos de nivel 0 o tutorial.

El nivel 1 sería una escuela, el primero de tus 9 traumas que vivirás a lo largo del juego, cada planta tendrá un trauma diferente. (*cabe aclarar que en esta versión del juego aspiramos a máximo 2 traumas + el tutorial*) La escuela estará con una estética abandonada en desuso pero tendrá sus estudiantes. Consta de varias clases y una especie de comedor o “hall”. El trauma del nivel serán las experiencias en el patio del colegio, otra localización del mismo.

## **Elementos jugables de importancia**

---

El juego no precisará de muchos objetos clave o power ups, su mecánica de gameplay base serán los puzzles. Dentro de cada puzzle tendrás objetos clave pero no serán trascendentales para la historia y el desarrollo del juego, solamente lo serán para el puzzle al que pertenezca.

## Fusible

Uno de los objetos clave sería el fusible que precisa la caja de fusibles en el nivel 0 / tutorial. Gracias a él se puede resolver el simple puzzle de encender la electricidad del lugar y progresar en el juego por contra.

## Mochila / Inventario

Lo necesitarás para progresar en la historia ya que debes almacenar varios objetos que se requerirán para algunos puzzles.



## Movimientos detallados

---

### Friedrich

El jugador dispondrá de libertad de movimiento respecto a los 3 ejes, el único limitante será el no poder ir en positivo del eje Z, es decir, no podrá saltar.

Podrá caminar hacia las 4 direcciones y en sus diagonales, a su vez podrá agacharse y realizar el mismo tipo de movimientos que de pies pero de manera más lenta.

Tendrás una velocidad estipulada de 1 m/s en el motor unreal engine que se dividirá entre 2 al estar agachado.

### Enemigos

#### Freich

Freich tendrá movimiento en los ejes X e Y nada más, tendrá una manera peculiar de caminar que difiere de la que estamos acostumbrados a ver.

#### Jürgen

Los niños de la escuela tendrá un único movimiento que sera caminar, el resto de la interacción planeada por el momento serán risas hacia el personaje principal

## Objetivos del nivel

### Obligatorios

1. Salir de la habitación inicial
2. Resolver el puzzle del desván
3. Encontrar el fusible perdido
4. Escapar del monstruo y llegar al ascensor

### Opcionales

1. Conseguir todos los coleccionables del nivel



## Personajes:

<p>Nombre <u>Friedrich Zimmer</u>          Origen <u>Ratisbona Alemania</u>          Profesión <u>Desempleado</u>          Edad <u>42</u></p>  <p><b>Pasado</b>  <u>H.K.M Regensburg Religious School 1914-1915</u>  <u>Hijo de Gretchen y Herman</u></p>	 <p><b>Friedrich Zimmer</b></p> <table border="1"> <tr> <td>Altura</td> <td>1.84</td> </tr> <tr> <td>Peso</td> <td>70kg</td> </tr> <tr> <td>Problemas de salud</td> <td>✓</td> </tr> <tr> <td>Casado</td> <td>✗</td> </tr> <tr> <td>Hijos</td> <td>✗</td> </tr> </table>	Altura	1.84	Peso	70kg	Problemas de salud	✓	Casado	✗	Hijos	✗
Altura	1.84										
Peso	70kg										
Problemas de salud	✓										
Casado	✗										
Hijos	✗										

**Datos Personales**

Es un hombre solitario e independiente  
 Adicto al tabaco y al alcohol.

Tiene un humor irónico y es desconfiado de las personas.

**Biografía**

Friedrich se crió en un colegio religioso de buen prestigio; sus padres trabajaron duro para que él tuviera una buena educación. Pero a pesar de esto, ellos no tenían mucho dinero y eso hacía que los niños del colegio se burlaran de él y de su familia.



## Enemigos





## Ambientación del nivel

El primer nivel de The Stay (el hotel) está ambientado en un pequeño hotel alemán a las afueras de Ratisbona. El hotel se encuentra en un estado de abandono, aunque está bastante bien conservado. El nivel está dividido en tres zonas, el pasillo del hotel, las habitaciones del hotel y el desván de hotel. El pasillo del hotel esta caracterizado por unas paredes de madera con un papel de color rojo sangre y una textura de grabados que se repite a lo largo de este. A cada lado del pasillo encontraremos diferentes puertas de madera que nos conducirán a las habitaciones. Las habitaciones en cambio estan decoradas con un papel amarillo, son habitaciones individuales y simples, dotadas de algunos muebles sencillos. Por último tenemos el desván, el cual está construido completamente de madera vieja y desgastada la cual deja pasar una luz suave entre las tablas.

## Breve historia del nivel

Nuestro personaje protagonista despierta en una de las habitaciones de hotel, no sabe dónde está ni cómo ha llegado allí. El protagonista decide salir de la habitación para investigar el lugar. Se encuentra dentro de un hotel abandonado y a su derecha un largo y oscuro pasillo lo acompaña. Tras recoger algunas de sus pertenencias (como el mechero) decide dirigirse hacia el ascensor situado al final del pasillo. Pocos pasos después de emprender su camino las luces del pasillo ceden y el hotel queda completamente a oscuras. Para poder recorrer el camino, nuestro protagonista decide utilizar su mechero como fuente de luz y se da cuenta de que necesita restaurar la energía para que el ascensor funcione. Nuestro protagonista decide subir al desván para ver si encuentra los fusibles, cada paso que da el ambiente se vuelve más tenebroso, empiezan a aflorar ruidos extraños, pisadas y aparecen siluetas donde no tendría que haber nada.

Nuestro protagonista encuentra la caja de fusibles, pero para su sorpresa falta uno de ellos, alguien ha tenido que extraerlo. Dentro del desván encontramos la oficina del personal de mantenimiento y decidimos ir a buscar otro fusible allí.



Dentro de la oficina encontramos un extraño puzzle de luces y sombras que al solucionarlo nos abrirá un compartimento secreto donde encontraremos la llave de la habitación del trabajador de mantenimiento. Nos dirigiremos a la habitación del trabajador, no sin antes que nos dé un susto una extraña criatura. Llegamos a la habitación y encontramos el fusible en unos de los cajones, por fin podremos activar el ascensor.

Pareciera que todos nuestros problemas se han solucionado pero al activar la luz la extraña criatura que nos asustó en un inicio nos empieza a perseguir con ansia de sangre. Con mucho esfuerzo conseguimos sortear al enemigo y llegar hasta el ascensor...

## Tutorial explicado

Nuestro tutorial consta de varias partes para explicar al jugador todas las mecánicas que se desarrollarán en el juego. Al inicio de la partida, al despertar en la habitación, el jugador estará encerrado, necesitando una llave para poder salir de allí. En este punto enseñaremos al jugador que para seguir avanzando muchas veces necesitamos investigar para encontrar los objetos clave y además le daremos un espacio seguro para que pueda familiarizarse con las mecánicas. En esta parte del tutorial el jugador interactúa con varios objetos y descubre el inventario. Una vez salido de la habitación al fundirse la luces, el jugador automáticamente utilizará el mechero. En esta parte del tutorial, el pasillo, el jugador se familiariza con la mecánica de ir accionando el mechero, apagarlo y sacarlo. Un poco más adelante el jugador encontrará su primer puzzle, un elemento que se irá repitiendo y será imprescindible para avanzar en su aventura. En este caso el puzzle será un puzzle de luces y sombras pero más adelante el jugador tendrá que resolver puzzles más variados y complejos. También en el desván se encontrará con su primer colecciónable y aprenderá a abrir y cerrar e inspeccionar los colecciónables, fragmentos opcionales que dotarán de lore al juego. Para desbloquear la segunda puerta del desván el jugador deberá agacharse otra de las mecánicas cruciales para proseguir en el juego. Finalmente durante la persecución del monstruo el jugador aprenderá a correr y cómo funciona el sistema de stamina.



# Localización de ítems, enemigos y powerups

## Enemigo Freich:

Se situará estratégicamente de manera que te genere agobio, no tiene posiciones claras aún debido al cambio de nivel.

Se situará en zonas de difícil visibilidad luminosa para aprovechar el mapa de “emissive” rojo que tiene en los ojos. Te seguirá y su posición variará en torno a tu posición, de primeras hará spawn al principio del pasillo, el lado opuesto del que estarás tú al activar el trigger de la luz que consecuentemente creará la instancia de spawn de freich.

## Enemigo Jürgen:

Es un enemigo exclusivo del desván y se basará en tu movimiento para definir su posición, será sensible a la luz, la misma que lo deja paralizado al estar expuesto.

Se situará en el desván, al ser un muñeco y no un ser inteligente, serán varios los que ”spawnearemos” que te generarán el agobio de estar en un lugar angosto con enemigos CaC.

## Item: Jeringuilla de atropina (estamina)

La encontrarás en los cajones o encima de muebles por todo el escenario y la usarás para darte un “boost” a tu estamina máxima como personaje.

## Item: Jeringuilla de Cyklokpron (aumento de salud)

Se usará para aumentar un % de salud una vez estés dañado. La encontrarás por todo el escenario en posiciones parecidas a las demás jeringas.

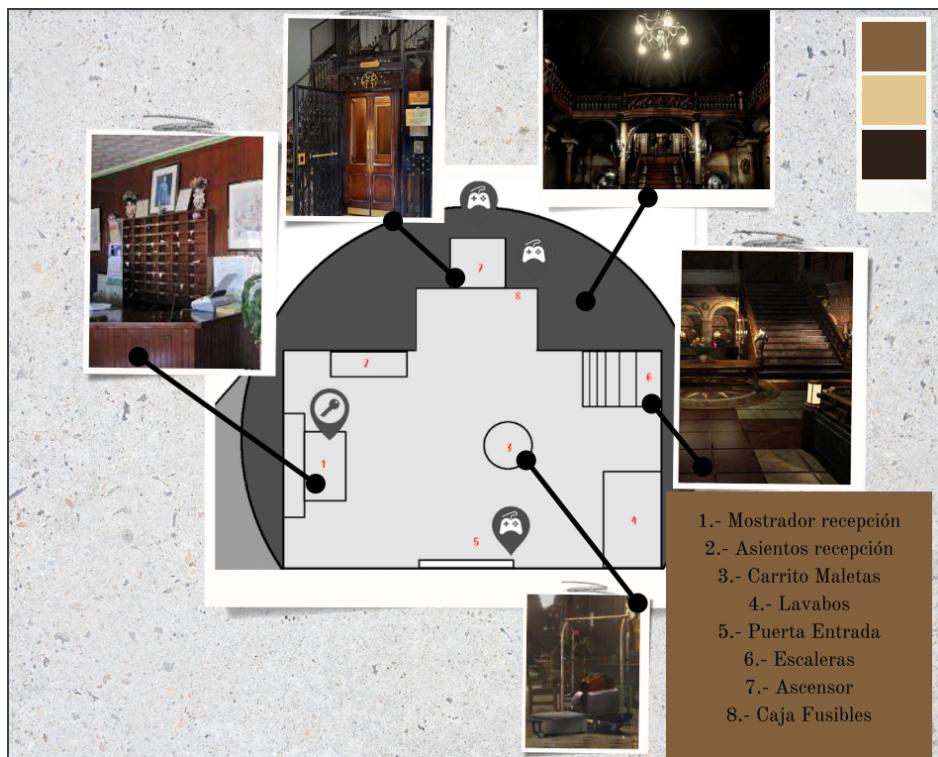
## Item: Jeringuilla de Penicilina (aumento de máximo de salud)

Te aumentará el máximo total de tu salud base durante un periodo de tiempo concreto. La encontrarás por todo el escenario en posiciones parecidas a las demás jeringas.



# Mapas detallados

## Recepción:



## Pasillos:



## Sensaciones

Para el primer nivel (el nivel tutorial) como desarrolladores queremos conseguir las siguientes sensaciones:

### Soledad

Durante todo el nivel el protagonista se encontrará solo, esa sensación de soledad la reflejaremos a través de los escenarios y de los monólogos del protagonista.

### Incertidumbre

Esta es una sensación que queremos transmitir durante todo el juego, queremos que el jugador tenga una idea de lo que está sucediendo pero nunca sepa 100% porque está sucediendo.

### Miedo

El miedo es una de las sensaciones principales del juego. Intentaremos asustar al jugador a través de JumpScares y triggers. Además el implacable enemigo también ayudará a asustar al jugador escondiéndolo en lugares que sorprenda al jugador

### Terror Psicológico

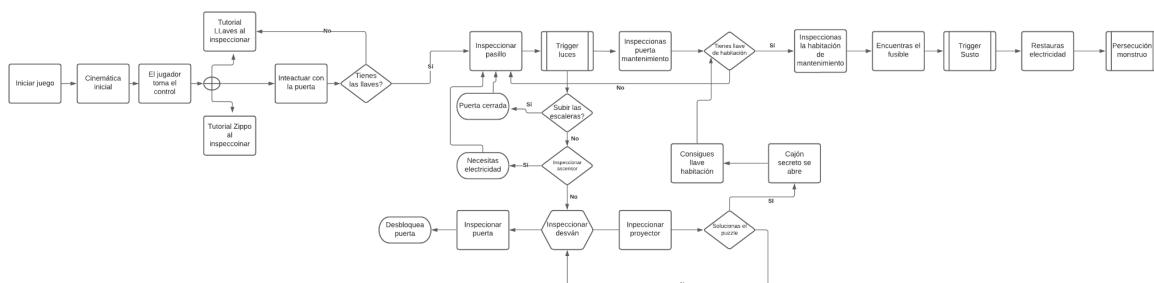
Como no queremos depender únicamente de un terror momentáneo, intentaremos crear una atmósfera de terror a través de las localizaciones y del audio del juego que mantendrá en tensión al jugador en todo momento.

### Adrenalina

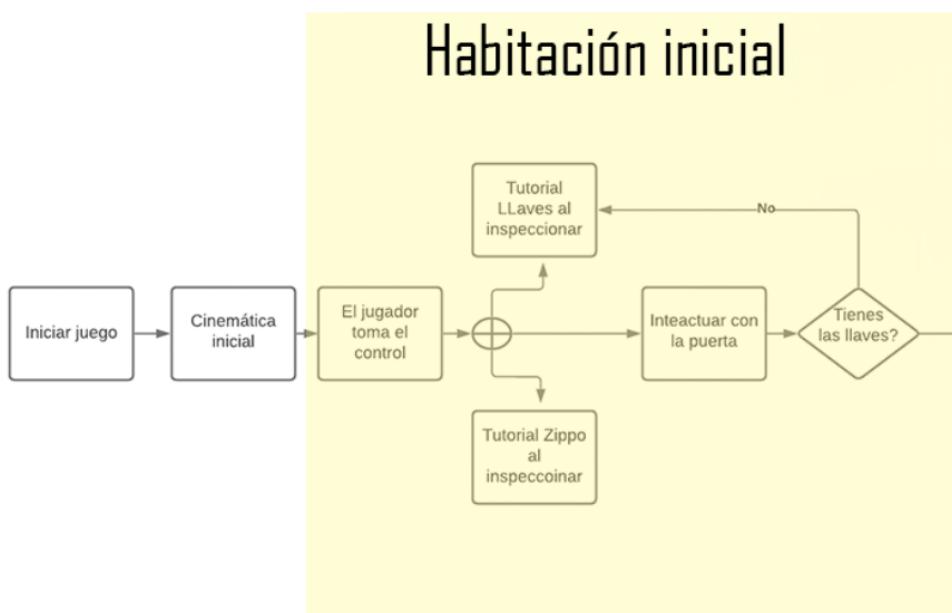
Pese a que no es la mayoría del juego, el juego contará con momentos de mucha acción como persecuciones o mini combates, por tanto queremos que estos encuentros generen una sensación de adrenalina al jugador.



## Flowchart del nivel



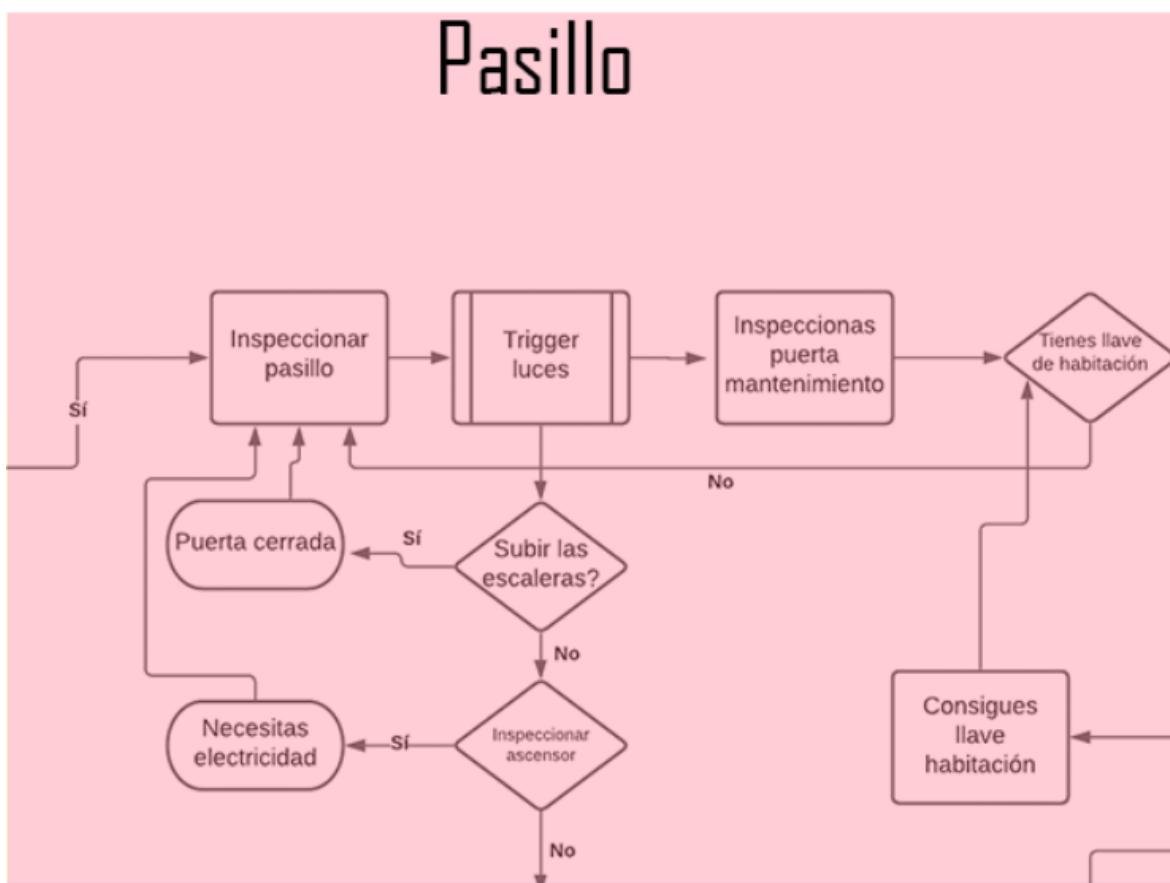
### Habitación inicial



Entramos a la habitación inicial después de una cinemática inicial. Allí nos encontramos en un espacio cerrado con ciertos interactuables. Conseguiremos la llave y el Zippo y podremos finalizar el tutorial.



## El pasillo



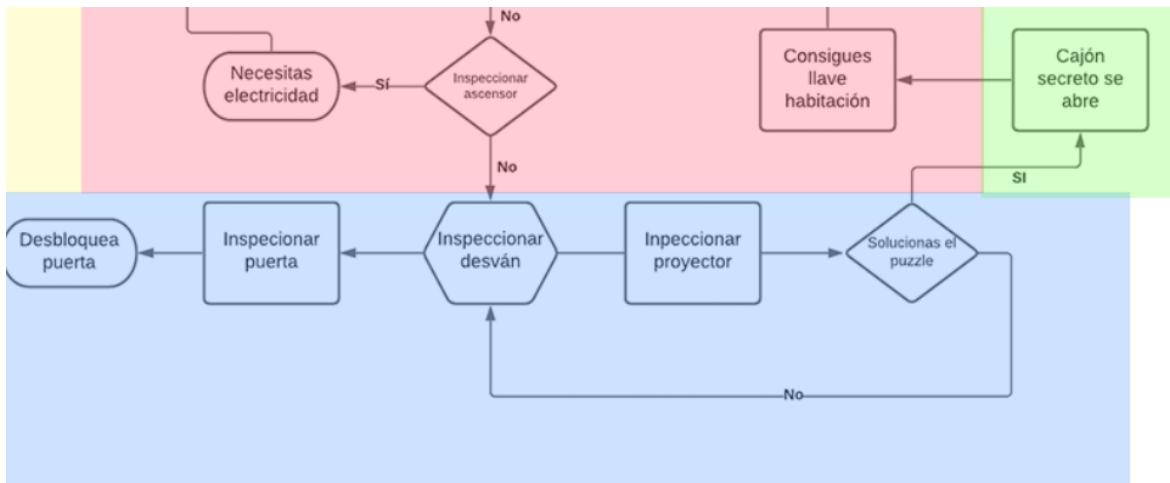
Al salir de la habitación exploramos el pasillo, nos encontraremos una puerta de la habitación de mantenimiento, la cual está cerrada y unas escaleras que suben hacia la derecha que también están bloqueadas.

Seguiremos avanzando y las luces se apagan de repente, el juego nos forzará a usar el zippo. Si inspeccionamos el ascensor observaremos que no funciona debido a que ha fallado la electricidad.

El jugador solo tiene una opción para avanzar por las escaleras de al lado del ascensor.



## Desván



## Desván

Llegaremos a la parte del desván donde podremos interactuar con el puzzle del proyector para desbloquear un cajón secreto de la habitación. También podemos desbloquear

## Decisiones del nivel

Durante el nivel de tutorial el jugador no tendrá mucha capacidad de decisión ya que para que se consiga un buen desarrollo de aprendizaje de mecánicas hemos decidido crear un nivel más bien lineal. Pese a ello el jugador en el tutorial podrá decidir algunos detalles. Por ejemplo el jugador podrá decidir si investigar o no los escenarios para encontrar los colecciónables de juegos, los cuales tendrán una recompensa jugable para aquellos que decidan hacerlo.

Además a la hora de enfrentar la persecución del enemigo queremos dotar al jugador de varias opciones de resolver el conflicto (diferentes caminos).



## Referencias de la estética del nivel



## Triggers eventos o situaciones

El primer nivel constará de los siguientes triggers o eventos:

- 1. Apagón:** El primer trigger o evento que el jugador encontrará será que en medio del pasillo las luces de todo el hotel se apagan y todo se quedará a oscuras.
- 2. Toc-toc:** El segundo trigger será al subir las escaleras del desván escucharemos un ruido de una puerta cerrándose abruptamente detrás de nosotros, seguido de un ruido perturbador.
- 3. Silueta en la ventana:** El tercer trigger lo encontraremos en la habitación del encargado de mantenimiento donde en su ventana podremos ver la silueta de la criatura observándonos al encontrar el fusible.
- 4. Spawn enemigo:** El último trigger lo encontramos cuando estamos a punto de abandonar el hotel, en enemigo spawneará delante nuestro impidiendo que abandonemos el lugar.



## Pacing

El juego tendrá un pacing pausado pero con picos de intensidad leves en ciertas zonas como el desván o cuando el enemigo principal te persigue.

No queremos “activar” al jugador emocionalmente con la tensión de un pacin rápido debido a que queremos aprovechar ese sentimiento con las mecánicas pensadas para generarla y nada más.

## Observaciones

1. Por el bien de la coherencia narrativa hemos decidido utilizar el primer nivel como tutorial en lugar de hacer un tutorial clásico donde se muestran todas las mecánicas.

