



ELEMENTOS ATMÓSFERA DE TERROR

archivos en rojo: faltan en la carpeta

archivos en amarillo: están en la carpeta pero no configurados

archivos en verde: están configurados

Todos los archivos de audio y video mencionados se encuentran en esta ruta del proyecto: Abaddon\Assets\Material\audios y videos

Se puede percibir el ruido de los pasos del personaje.

BOSQUE INICIAL:

Sonidos de viento (*viento.mp3*), bosque, leves, casi imperceptibles que no llaman la atención.

HALL:

La primera vez que el jugador entra al hall, antes de completar el primer nivel, hay completo silencio, únicamente se oyen los **pasos** (*pasos.mp3*) del jugador y el eco que éstos generan, para que el jugador sienta una situación de soledad.

NIVEL 1:

- Entrada a la habitación.
- Habitación completamente a oscuras, en negro (3 segundos).
- Mensaje en la pared del fondo (blanco brillante, durante 6 segundos): "No silence."
- Flash, luces blancas repentinas. **Sonidos punzantes** (*zumbido1.mp3*) de tensión (3 segundos).
- Mensaje en la pared del fondo (rojo, durante 7 segundos): "BLOODMONEY".
- Vuelve a estar todo a oscuras y spawnear arañas con **sonidos de araña** (*arañas.mp3*) (*por el resto del nivel*).
- Aparece el puzzle, con arañas alrededor de este manteniendo los sonidos.
- Al terminar el puzzle y conseguir la llave, vuelven a aparecer los flashes con **sonidos punzantes** (*zumbido.mp3*) echando al jugador de la habitación.

NIVEL 2:

- Entrada a la habitación.
- Habitación completamente en negro por 4 segundos.
- **Sonido explosivo terrorífico** (*implosion.mp3*).
- Habitación en blanco encandilante con enredaderas y spawnear serpientes con sus respectivos **sonidos de serpiente** (*serpiente.mp3*). (5 segundos)

- 10 segundos con **sonido agudo molesto** (*zumbido1.mp3*) donde el blanco encandilante se torna gris.
- **Sonido explosivo terrorífico** (*implosion.mp3*).
- El demonio spawna de la nada cara a cara con el jugador (primer plano de su cara).
- El demonio tiene **sonidos de llanto** (*llanto.mp3*).
- Una vez asesinado, se vuelve a escuchar el sonido explosivo, aparece la llave y se eliminan las enredaderas y serpientes. La habitación vuelve a ser blanca encandilante.

NIVEL 3:

- Entrada a la habitación, se escucha una **voz turbia** (*vozturbia.mp3*) y la pantalla se llena de **estática** (*estatica con color pantallas.mp4*). En un principio, **otra estática** (*estatica blanco y negro vision.mp4*) nubla casi totalmente la visión del jugador. (*por 10 segundos*)
- La estática disminuye, y se mantiene constante pero sutil durante el resto del nivel. (*disminuye en 4 segundos*)
- Se prenden todas las pantallas con estática con **ruidos fuertes de estática** (*estatica.mp3*) (*resto del nivel*) y muestran mensajes durante el curso del nivel. (*5 segundos así*)
- Los brazos mecánicos caen del techo, generan **ruidos metálicos** (*metal1.wav, metal2.wav*). (*5 segundos*)
- Aparece el puzzle, durante éste se oyen **gritos desgarradores robóticos** (*robotbuzz1.mp3/robotbuzz2.mp3/robotbuzz3.mp3*) y de **ahogo** (*gritoahogado.mp3*) (*resto del nivel*).

NIVEL 4:

- Al entrar, en el televisor se mostrará un **video de un noticiero** (*video noticiero reverso.mp4*), el audio se escuchará. (*7 segundos*)
- Del suelo aparecerán muchos alacranes (uno de ellos será significativamente más grande) que caminarán y se escuchará en estéreo el **audio de estos caminando** (*alacranes.mp3*) (*resto del nivel*) y luego de 2 segundos el televisor se volverá a encender.
- De la nada, se cortará la luz (los alacranes se seguirán escuchando), el televisor se apagará con un video de **efecto de apagado** (*tv apagandose.mp4*) y luego de 2 segundos el televisor se volverá a encender con el puzzle.
- Al terminar, aparecerá la llave y se borrarán los alacranes.

NIVEL 5:

- Al entrar a la habitación, estará blanca con **gritos de mujer** (*gritos mujer.mp3*) en bajo volumen. (*6 segundos*)
- Empieza a caer sangre de las paredes mientras los gritos se intensifican, hasta el punto de ser insoportables. (*6 segundos*)
- Spawnan el demonio con aún más **gritos insoportables** (*gritos mujer2.mp3*) y la habitación estará cubierta de sangre.
- Al asesinarlo, se empezará a escuchar un **zumbido agudo** (*zumbido.mp3*), la sangre desaparecerá y aparecerá la llave.

NIVEL 6:

- Al entrar a la habitación, se escuchará **música de parque de diversiones en su tono correcto** (*parque de diversiones.mp3*) (7 segundos), habrá animatrónicos que hagan **ruidos robóticos** (*ruidos animatronicos.mp3*), juegos para niños y algodón de azúcar.
- Con el pasar del tiempo, la **música del parque de diversiones bajará el tono** (*parque de diversiones bajando pitch.mp3*) hasta volverse muy grave. La habitación también se volverá más oscura. (10 segundos)
- Se ilumina la pantalla del puzzle (pared izquierda).
- Al terminar el puzzle, aparece la llave, vuelven las luces y la **música en su tono correcto** (*parque de diversiones.mp3*).
- Antes de salir por la puerta habrá un screamer inesperado de un animatrónico con un **grito** (*grito animatronico.mp3*).

NIVEL 7:

- Se ingresa a la habitación y se verán los maniquíes y las paredes rojas.
- Al cabo de unos segundos, la habitación empezará a parpadear con un flash y sonidos punzantes con un mensaje en el fondo de la habitación (negro, 5 segundos): "SANGUINIS LAPUS BIBAM".
- Al finalizar el mensaje, aparecerá otro flash y el demonio en forma de screamer.
- Al asesinarlo, aparecerá la llave y los maniquíes caerán al suelo. Efectos de sonido de plástico golpeando el suelo.

NIVEL 8:

- Entra a la habitación, que está en pleno silencio con las paredes en blanco encandilante. (4 segundos)
- Se escuchará un **grito muy fuerte de dolor** (*grito dolor.wav*) de la nada. (2 segundos)
- Luego del grito, se seguirán escuchando gritos más leves y **golpes constantes** (*golpes.mp3*) por el resto del nivel y lentamente el suero transparente pasa a ser rojo.
- De repente, las luces se volverán más tenues y todos los elementos de la habitación se moverán como si se tratara de un terremoto.
- Spawnea el demonio.
- Una vez derrotado, los elementos se quedan donde estaban pero se prenden las luces de nuevo.

NIVEL 9:

- Al entrar a esta habitación se comenzará a proyectar un **video de manifestaciones sociales** con un audio de **radio turbia** (*radio.mp3*).
- Cuando finaliza el video, la habitación se prende fuego y se abre el pasadizo a un subsuelo del nivel 10.

NIVEL 10:

- Al bajar por el subsuelo y entrar el jugador verá al demonio enjaulado.

- El demonio hará **ruidos turbios** (*demonio.mp3*) mientras se le solicita al jugador elegir entre los dos finales disponibles.
- En caso de elegir aceptar sus pecados o elegir enfrentar a satanás y morir, el jugador vuelve al bosque pero con este encendido en llamas y un tono rojizo en el ambiente obligandolo a comenzar el juego de nuevo.
- En caso de elegir enfrentar a satanás y asesinarlo, la habitación se torna blanca y se completa el juego.

1. noticiario torres gemelas.

<https://www.youtube.com/watch?v=VveRmJpFW6o>

<https://www.youtube.com/watch?v=eJBWluKSWhg>

2. estatica: <https://www.youtube.com/watch?v=RMAXpfaGDPA>

3. tv apagandose + estatica: <https://www.youtube.com/watch?v=0aa60UHzX-U>

4. audio turbio de radio <https://www.youtube.com/watch?v=IbtJugcKYLq>

5. Manifestaciones <https://youtu.be/dV23ff-x9-o?si=MpipzhHn9jZoFtdY>

6. Ruidos turbios del demonio

<https://youtu.be/bFTXH4mb1Lw?si=cUxHZiGAIo1gHI2e>

https://youtu.be/gr5xG856_jI?si=Z1pczsvfxpwCBo6p

https://youtu.be/UWEhMH-LfMI?si=EDYw_8y84ni8UiZc

<https://youtu.be/xAveh4mKXsA?si=1RVBDiOLJwxul0m4>

7. Golpes <https://youtu.be/WiHS1Huj0KU?si=jka0t75xKTnJWqRj>

8. Gritos de dolor <https://youtu.be/weTEJ46w9ak?si=1D8T2F0z2no7Io1G>

<https://youtu.be/8euTsm-deaU?si=90o-01ScPTFfLeGg>

<https://youtu.be/adMK19Ij6Bk?si=s5rA0A927Jc2Wq0S> llanto bebé

<https://youtu.be/MfgyE0RuFoU?feature=shared>

9. Ruidos animatrónicos

<https://youtube.com/playlist?list=PLJH6onjZcRjhjy4ucgg3PXGkxCdHJqRDn&si=KA3ef8PySpomY9mN>

<https://youtu.be/DYRVULNmIqU?si=VNh4Ds1rZxD0nz1>

10. Música parque de diversiones

<https://youtu.be/0m4DGgswGjk?si=ksuE1YayWuf5E6Jd>

11. Gritos de mujer https://youtu.be/EzEGMZQzGY4?si=NMgy4HRO_Xbum2u3

<https://youtu.be/49PX1HQ5yps?si=nz3bZvP3d6x8uDKi>

<https://youtu.be/2NgkofPkj8k?si=SSi6e71wxc1Uu2KA>

12. Zumbido de oído <https://youtu.be/JmxBATYA-Rw?si=sx1TI-hbzACinQx4>

13. Sonidos de araña <https://youtu.be/cnF7EdW0U1E?si=QosTrUFmCLfFfBs3>

https://youtu.be/GaSYBoaHigs?si=j3q_Z7qLM-MEiwjQ

14. Sonido alacrán <https://youtu.be/KDz62DvgKMM?si=Cz16RIjNrJnjf1Db>
15. Gritos robóticos <https://youtu.be/kEcEA0hh6dM?si=MPnGcl5SgJriNIVk>
<https://youtu.be/oyqRei7N1cc?si=6jWUMyVJtGdQI9xC>
https://youtu.be/o-6R8BiqCps?si=JU_a3BGoyG6LInt2
https://youtu.be/DsZsU6_VhG8?si=ZqX93VS3P0BHTTxR ahogado
<https://youtu.be/kF9-I97wkyk?si=H2sruXMNGvfoWjnf> voz distorsionada
16. Ruidos metálicos <https://youtu.be/shAuXAeWJzw?si=FtnSpLoe11bwli-t>
https://youtu.be/KlqPrE_RvT4?si=HARV_SgYMfHdfB08
17. Estática fuerte https://youtu.be/19t_OfnDso?si=v4qzINJ7EC1DBpPk
18. Sonidos de llanto https://youtu.be/3qfBEA7F_4I?si=oSogoeK7v_Z6oRXX
19. Agudo https://youtu.be/Q6k537kPWAO?si=DsDN-6PlSYwik__G
20. Suspenso <https://youtu.be/Lk-Tc0uQ3bQ?si=WY24RgsVFEm02ywI>
21. Explosión <https://youtu.be/eAoR4h6SQGg?si=Y9c1Gack3CGrdP0X>
https://youtu.be/Z_HDPJonY0M?si=i05JUMIi1l_dAtad
22. Agudo molesto/zumbido https://youtu.be/uGLft8mbWwQ?si=E3AQe90h7BIC_51E
23. Bosque <https://youtu.be/VUxC6YyaVtQ?si=HhWnIFTJveFMEun8>
24. Pasos <https://youtu.be/IDWFR7aTmoq?feature=shared>
https://youtu.be/HeXQg0IdxPg?si=isNwJs1x4T5_o5DY