

Shadow Labyrinth

Game Design

Autora:

Nuria Souto Cedeira

INDICE

Presentación.....	3
Título.....	3
Concepto.....	3
Género.....	3
Público.....	3
Plataforma.....	3
Gameplay.....	4
Objetivos.....	4
Jugabilidad.....	4
Progresión.....	4
GUI.....	4
Mecánicas.....	5
Reglas.....	5
Interacción.....	5
Puntaje.....	5
Dificultad.....	5
Elementos del videojuego.....	6
Leyes físicas.....	6
Personajes.....	6
Monstruos.....	6
Elementos de juego.....	6
Niveles.....	6
Elementos culturales o geográficos.....	6
Assets.....	7
Música.....	7
Efectos de sonido.....	7
Modelos 3D.....	7
Animaciones.....	7
Inteligencia Artificial.....	8

Presentación

Título

El título del juego es *Shadow Labyrinth*.

Concepto

Shadow Labyrinth es un juego para PC en 3D en primera persona que nos sumergirá en una atmósfera inquietante. El protagonista, Shadow, se despierta en una sala pobremente iluminada de la que salen varios pasillos, y tendrá que buscar la forma de escapar de allí armado tan solo con su linterna, su 9mm, y su astucia.

Género

Terror psicológico, FPS

Público

La audiencia objetivo de este juego es un público maduro, puesto que se trata de un juego con atmósfera de terror, monstruos y uso de armas.

Plataforma

Este juego se desarrollará para PC, siendo compatible tanto para equipos Windows como Linux.

Gameplay

Objetivos

El objetivo del juego es llegar a la última sala del laberinto con vida.

Jugabilidad

El juego no dispone de sistemas de premios o recompensas intermedios, salvo el propio logro de conseguir recorrer el laberinto, pero se puede interactuar con enemigos atacándolos para poder continuar el camino, e interactuar con elementos como las puertas ocultas en el recorrido que se abren cuando nos acercamos a ellas permitiendo el acceso a la siguiente sección del laberinto, que está dividido en 3 secciones gracias a 2 puertas ocultas.

Progresión

Los enemigos aparecen en el laberinto desde diferentes ubicaciones aleatoriamente en el tiempo, con lo cual cuanto más tiempo se tarde en avanzar más enemigos irán apareciendo incrementando la dificultad del juego.

GUI

En el menú principal de Shadow Labyrinth vemos el título del juego y bajo el vemos dos opciones: un botón para comenzar la partida y otro para salir del juego.

Durante el transcurso de la partida podemos pausar el juego, momento en que veremos un menú con dos opciones: reanudar la partida o finalizarla volviendo al menú principal.

Bien cuando el protagonista muere, o bien cuando el protagonista llega al final del recorrido, se mostrará un menú con un texto que indique si ha ganado o perdido, y un único botón para salir de la partida volviendo al menú principal del juego.

Mecánicas

Reglas

El objetivo del juego es coger un cáliz que hay en una sala del laberinto.

Si nuestro nivel de vida llega a cero, entonces el protagonista morirá y terminará la partida.

A lo largo del juego aparecerán distintos enemigos, zombies, que si llegan a entrar en contacto con nosotros nos atacarán cuerpo a cuerpo y nos quitarán vida. Para defendernos de estos zombies y matarlos podemos dispararles.

Interacción

El jugador se ve desde una perspectiva en primera persona. Podremos mover al personaje por el escenario con ayuda del teclado y el ratón:

Teclado:

- W → Caminar hacia adelante
- A → Caminar lateralmente hacia la izquierda
- S → Caminar lateralmente hacia la derecha
- D → Caminar hacia atrás
- Esc → Pausar / Reanudar
- L → Encender / Apagar linterna
- Ctrl → Disparar
- Barra espaciadora → Saltar

Ratón:

- Botón izqdo ratón → Disparar
- Mover ratón → Mirar alrededor / Girar al personaje.

Puntaje

Podría implementarse una puntuación en función del tiempo que se tarda en resolver el laberinto.

Dificultad

Se podrían añadir distintos niveles de dificultad aumentando la frecuencia de aparición de enemigos, su velocidad de movimiento, y el daño que pueden hacer pero no serán implementados en una primera versión del juego.

Elementos del videojuego

Leyes físicas

Movimiento: Shadow puede moverse en las 4 direcciones (hacia adelante, hacia atrás, o desplazarse lateralmente) manteniendo la visión en un mismo sentido, y a su vez puede ir girando para que caminar hacia adelante cambie su dirección de desplazamiento, o sencillamente girarse sin caminar para ver alrededor. Shadow solo puede moverse caminando, y siempre a la misma velocidad. Además, puede realizar pequeños saltos.

Combate: En los combates Shadow utiliza siempre una pistola. Dispone de un cargador infinito y no dispone de limitación en cuanto a la frecuencia de disparos, sino que puede disparar tantas balas y tan rápido como veces apriete el gatillo. Cada bala que dispara produce 3 de daño al impactar contra un enemigo, que tienen 5 puntos de vida. Los enemigos atacan en combate cuerpo a cuerpo, efectuando un daño de 3 puntos de vida por segundo a Shadow siempre que estén dentro de su alcance, teniendo shadow 100 puntos de vida al iniciar el juego.

Personajes

Shadow: Es el protagonista de la historia, que se despierta en una estancia vagamente iluminada sin saber dónde está, y necesita encontrar una forma de salir de allí.

Monstruos

Putrid: Estos seres en su día fueron personas que murieron atrapadas en el laberinto, que huelen la desesperación de Shadow, y que por piedad acuden al laberinto para acabar con el antes de que Shadow se convierta en un ser como ellos.

Elementos de juego

Cáliz: Es un objeto con forma de copa o cáliz situado en la última sala del laberinto que, cuando Shadow entra en contacto con el, gana la partida.

Niveles

El juego transcurre en un solo nivel, siendo el escenario un laberinto que hay que atravesar buscando la forma de salir.

Elementos culturales o geográficos

Shadow Labyrinth tiene su inspiración en otros juegos de ambiente de terror como Silent Hill, mezclándolo con un FPS, y adaptándolo una de las escenas de Harry Potter y el cáliz de fuego, en la que deben recorrer un laberinto lleno de peligros buscando un cáliz que, al tocarlo, los teletransportará fuera del laberinto.

Assets

Música

El juego tiene 2 audios de fondo sonando a la vez:

- Música ambiental
- Sonidos estridentes y ruidos guturales que sirven de apoyo a la música enfatizando la atmósfera de terror.

Efectos de sonido

El juego tiene varios efectos de sonido diferentes:

- Pasos de Shadow: Cuando el protagonista camina se escucha un ruido de pasos sobre el suelo.
- Pasos de Putrid: Cuando un enemigo está cerca, se puede escuchar un ruido de pasos distintos a los del protagonista, que se escuchan más alto cuanto más cerca estamos del enemigo.
- Disparos: Cuando Shadow dispara su arma suena una explosión corta y seca como la de una pistola.
- Apertura de puertas: Cuando una de las puertas ocultas se abre o se cierra, suenan los engranajes de los mecanismos de apertura.

Modelos 3D

- Personajes (Shadow, Putrid)
- Localización (suelo, paredes, puertas)
- Objetos (antorchas, cajas, cáliz, balas)

Animaciones

A lo largo del juego nos podemos encontrar con distintas animaciones:

- Antorchas: Tienen una animación de partículas para el efecto del fuego
- Puertas: Al acercarse Shadow a algunas secciones de pared que tienen un aspecto ligeramente diferente, estas se abrirán como una puerta corredera.
- Putrid: Los enemigos tienen 3 diferentes animaciones para cuando están caminando, están atacando, o cuando se quedan sin vida.
- Cáliz: Gira sobre si mismo, y cuando Shadow lo alcanza se eleva en el aire.
- Cámara: Al iniciar el juego la cámara se ve en tercera persona y se desplaza hasta situarse en primera persona para dar un efecto de inmersión en la escena.

Inteligencia Artificial

Los enemigos aparecen en momentos aleatorios desde diferentes ubicaciones del laberinto, y a partir de ese momento empezarán a recorrer el laberinto dirigiéndose directamente hacia donde se encuentre Shadow.