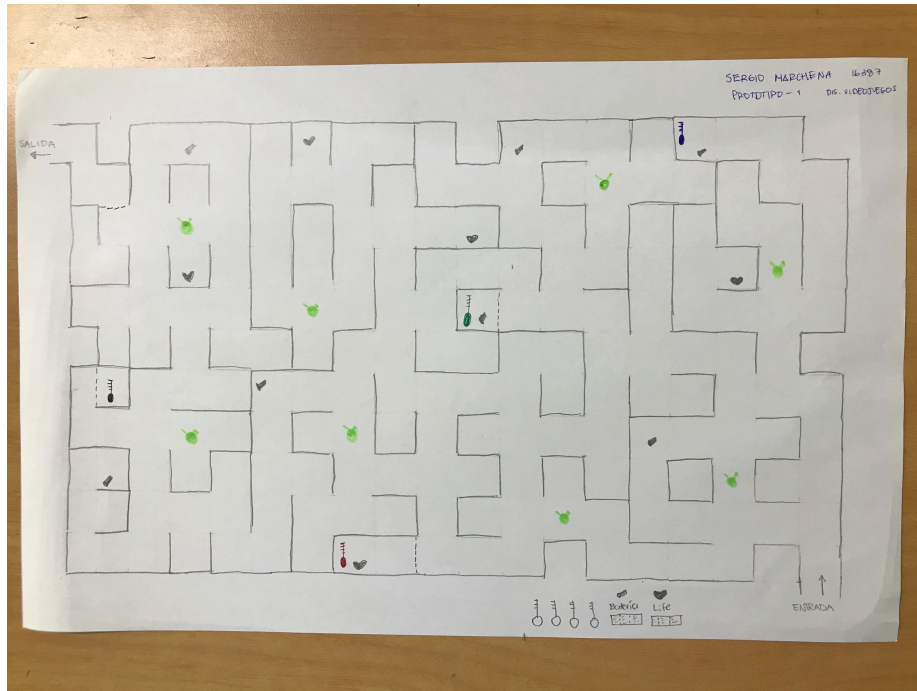


# EVIDENCIAS, SUGERENCIAS Y PREGUNTAS RECIBIDAS PARA EL PROTOTIPO

Prototipo en papel del laberinto.



Preguntas y Sugerencias.

- Cómo logrará que realmente el juego me de miedo?
- Qué tipo de miedo trata el juego? fobias, sangriento, posesión, etc.?
- En qué termina el juego?
- Qué tan realista es el juego con respecto a los enemigos? AI?
- Una sugerencia es que las gráficas no sean como pixeladas, sino más realistas en 3D.
- Será posible que se acaben las baterías y me quede sin luz?
- Aclarar la posibilidad de que los recursos/objetos cambien de posición cada vez que se inicia el juego.
- Hay checkpoints? o qué pasa si muero y ya hice bastante progreso?
- Tal vez implementar una boss fight o "niveles"
- Darle al jugador un arma o alguna manera de defenderse de los enemigos que no sea evitandolos.
- Quitar la opción del mapa, o hacerla diferente, ya que da conflicto con el tema de que sea un laberinto.
- Hacer más historia o más contexto antes de entrar al laberinto.
- Mejorar las secciones de personajes, enemigos, mundo y mecánicas, ya que los personajes están descritos pobremente y no hay contexto o algo que los identifique o tenga algún parecido con alguna persona cercana. Las preguntas se pueden responder en las mecánicas ya que hay aspectos que no se tomaron en cuenta y son importantes para el jugador.

- En el mundo, cambiar el tipo de gráficas o ejemplificar más cómo transmite el miedo por medio del mundo.
- Lo único que hubiera sido mejor es hacer un prototipo que transmita el miedo, ya que en papel es difícil hacer que la persona sienta miedo o suspenso con un laberinto.
- El objetivo es que realmente el jugador tenga una experiencia de miedo (con poca luz, enemigos, el laberinto y la música que transmita suspenso y terror) en 3D. Pero más que todo es que se entienda la el principio, la meta y los obstáculos que se tendrá que enfrentar para llegar a ella.
- Añadir un menú o cuando gane o resuelva el laberinto añadirle otra screen.
- Hacer un poco más grande el laberinto.
- Agregar más llaves para encontrar.
- Agregar enemigos o algún obstáculo además del tiempo.
- Si un enemigo me toca, donde indica la vida?
- La batería de la linterna se acabara en algún momento?
- Buscar una canción más aterradora.
- Buscar otra textura/material para el laberinto.
- Variables:
  - Vida del jugador.
  - Batería de la linterna.
  - Tiempo por cada laberinto (variable).
  - Cantidad de llaves para abrir otras secciones del laberinto.
  - Velocidad, cantidad de enemigos y cuánta vida restan al jugador.
  - Capacidad para esconderse (crouch)
  - Objetos para ayudar al jugador (recursos de vida, baterías, llaves).
  - Velocidad de sprint y caminar del jugador.
  - Interés inicial: al principio el juego es tranquilo y bonito pero luego se vuelve tenebroso y de miedo (se encuentra el laberinto).
  - Hook: los enemigos, resolución de un laberinto, complejidad, tensión y factor de miedo.
  - Desarrollo: Se tiene que ir buscando llaves para ir progresando y salir de diferentes partes del laberinto, se usa una linterna que tiene límite de batería.
  - Climax: Resolver un laberinto donde hay que saber dónde buscar y es altamente complejo (se autogenera)
  - Resolución: poder salir del laberinto y terminar la pesadilla.
-