

ONE NIGHT'S AT
CLOWNS



1. Introducción	2
1.1 Características básicas	2
1.2 Resumen	2
2. Personajes	3
2.1 Protagonista	3
2.2 Payaso	3
3. Mapa	5
3.1 Llaves	5
4. Menú	6
4.1 Controles PC	6
4.2 Controles móvil	7
5. UI	8
5.1 Móvil	8
5.2 Pausa	9
5.3 Victoria	9
5.4 Derrota	10
6. Enlaces	11
Mapa	11
Móvil	11
Enemigo	11
Objeto a recolectar	11
Arma	11
Decoración	11
Audios	11

1. Introducción

1.1 Características básicas

- Nombre : One Night's at Clowns
- Género: Terror psicológico
- Dificultad: Media-Alta regulable
- Plataformas: Diseñado para PC y Móvil con sus controles relativos
- Recursos: Bajos
- PEGI: +12

1.2 Resumen

One Night's at Clowns es un juego con inspiración en los juegos de Slenderman donde un protagonista tiene que recolectar x objeto en este caso unas llaves y reunir las todas para escapar, el personaje tendrá que sobrevivir con una linterna de los payasos que le van perseguir, los payasos odian la luz cegadora directa de una linterna por ende hay que utilizarla sabiamente, pero no cegándose usandola, ya que reducen la velocidad de movimiento si se tiene activada, por eso el jugador debe decidir cuándo llevar la linterna activada y cuando no, si recoges todas las llaves serás libre por ahora..., pero si te pillan empezarás una nueva vida en su circo infinito.

2. Personajes

2.1 Protagonista



El protagonista principalmente es una cápsula “El jugador no verá su forma” el cual su cuerpo no va generar sombra, (para que debajo de las farolas se vea solo la linterna en vez de una sombra redonda), está formado por dos triggers uno que siempre está apuntando hacia adelante, este servirá para saber si un payaso entra en el radio de la linternas y puede ser “stuneado” si está activa la linternas, otro trigger debajo que es más complicado de ver que sirve para determinar si el personaje toca el suelo para saltar, una cámara que servirán de “ojos” para el personaje y una linternas



El modelo de la linternas tiene dentro una luz que sirve para alumbrar y ver lo que viene por el camino, se puede activar dando click o si se está en móvil a su respectivo botón

2.2 Payaso

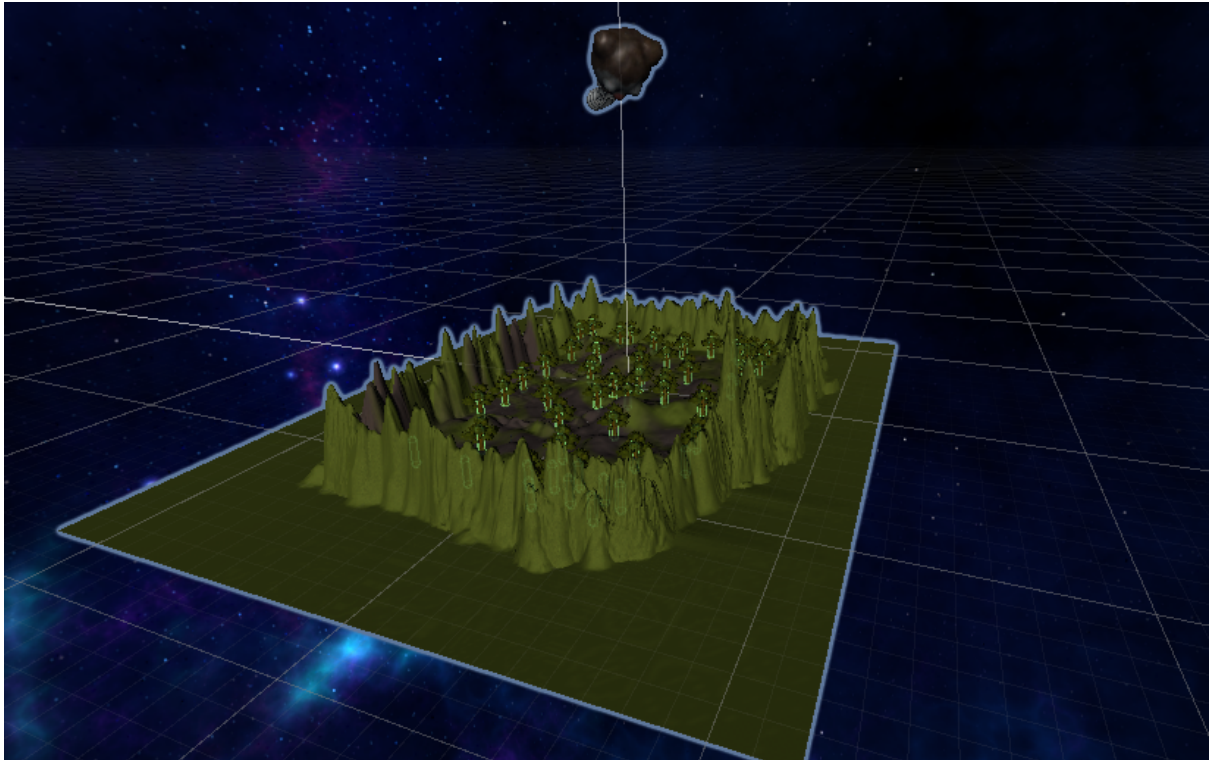
El payaso es el principal perseguidor de nuestro protagonista, él nos perseguirá hasta el fin de los tiempos(o te alejes lo suficiente para que se olvide de ti), el payaso es sensible a la luz directa por eso debes gestionar correctamente el uso de la linternas para dejarlo “stuneado” durante un segundo tope y poder alejarte un poco, pero hay una pega, el payaso no quiere que te escapes del lugar, por eso a medida que te acercas a tu

objetivo de llaves establecido, empieza a correr más y más rápido, también cuantas más llaves selecciones en el menú más payasos habrá y más rápido irán a medida que te acerques al final por eso debes tener cuidado



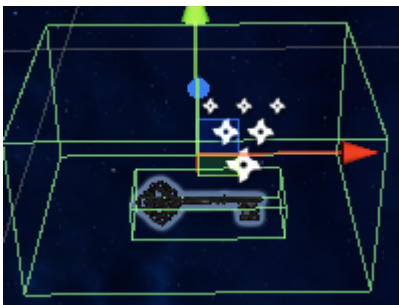
El payaso está conformado de sus respectivas partes, una zona de sonido que puede llegar hasta unos 20 metros que de 1-300 segundos se reirá el payaso si escuchas el sonido muy cerca de ti, corre... .

3. Mapa



El mapa es un terreno cerrado por una cordillera y con un tope para que no se pueda salir del mapa, el terreno es ondulado para que sea mayor la dificultad de recorrerlo y contiene árboles para chocarte y esquivarlos, también hay un payaso gigante vigilando el futuro nuevo participante de su gran circo, pero no todo es malo, por lo menos hay algunas farolas que servirán para poder ver un poco en algunas zonas del mapa, pero estas no son suficientemente potentes para cegar el payaso

3.1 Llaves



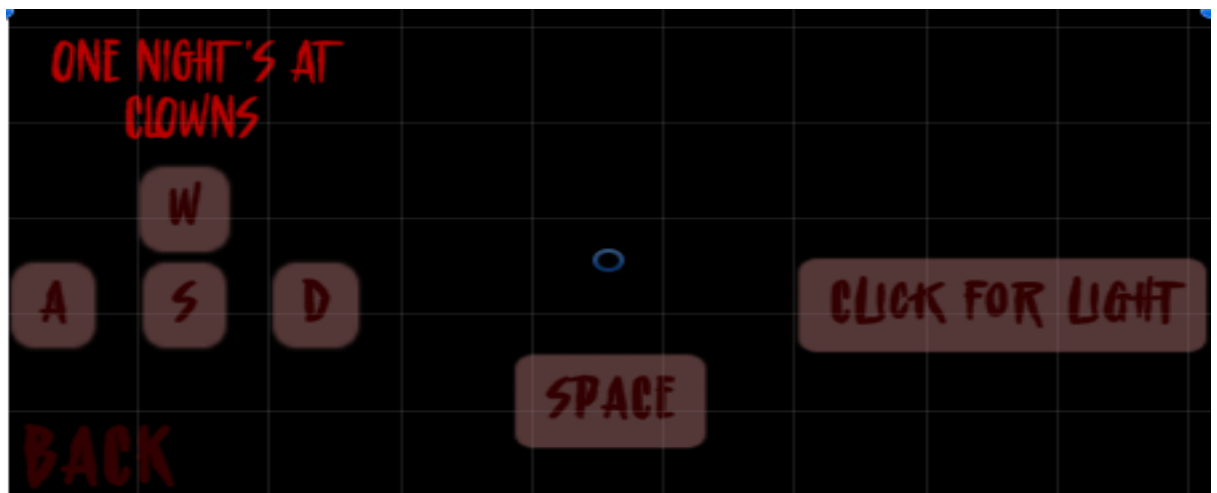
Estas son las únicas amigas que tendrás, ellas desprenden unas pequeñas partículas en forma de luciérnagas que te ayudarán a encontrarlas, al pasar cerca de ellas, estas se empequeñecerán y te quedará una menos que encontrar, al recoger todas las seleccionadas en el menú, al parecer habrás escapado del circo, pero si te atrapan antes, estarás eternamente haciendo malabares.

4. Menú



El menú principal tiene el título a la izquierda arriba de todo y un botón de salir abajo a la derecha, el contador permite escoger entre 1-10 llaves para empezar, recuerda que cuantas más llaves, más se va complicar, y los controles que abre las siguientes pestañas:

4.1 Controles PC



Estos son los controles para los jugadores de PC, no tienen nada de extraño que son los controles normales de un juego, a mayores dándole al ESC se podrá pausar el juego con su respectivo menú.

4.2 Controles móvil



Los controles de móvil también son muy intuitivos pero vienen explicados por si acaso, el JoysTick de la izquierda sirve para el movimiento del personaje, un suave desplazamiento del dedo en otra parte de la pantalla hará rotar al personaje, los botones de luz y salto respectivamente explicados, además que arriba a la derecha se encontrará un botón de pausa que abrirá el mismo menú de pausa.

5. UI



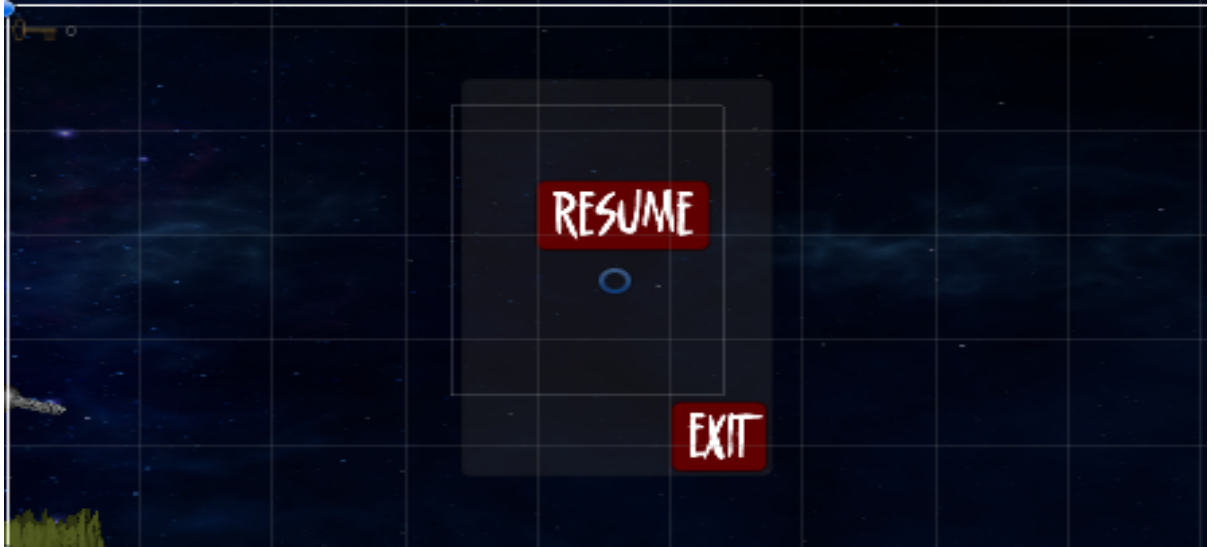
En el momento de jugar tendremos un panel transparente que nos permitirá ver lo que ve el personaje pero arriba a la izquierda, podemos ver un contador de llaves restantes para alcanzar nuestro objetivo, esto nos servirá para saber si el juego acabó o no.

5.1 Móvil



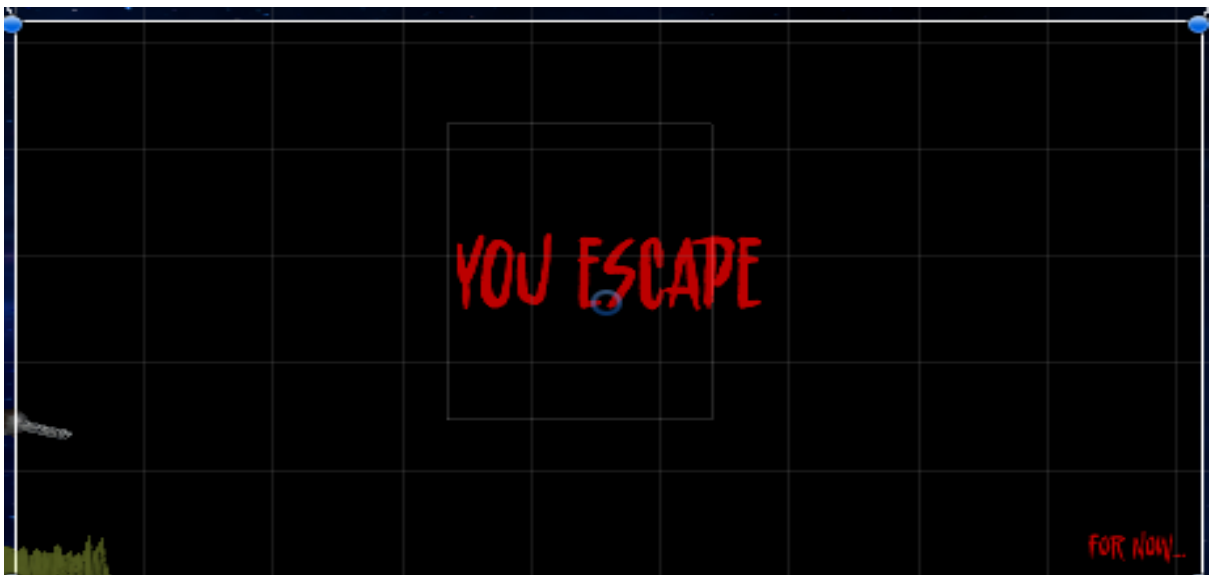
Para los jugadores de móvil verán que tienen un JoyStick que permitirá el manejo del personaje, un botón para saltar y otro para apagar y encender la luz, la pausa sirve para abrir el menú de pausa:

5.2 Pausa



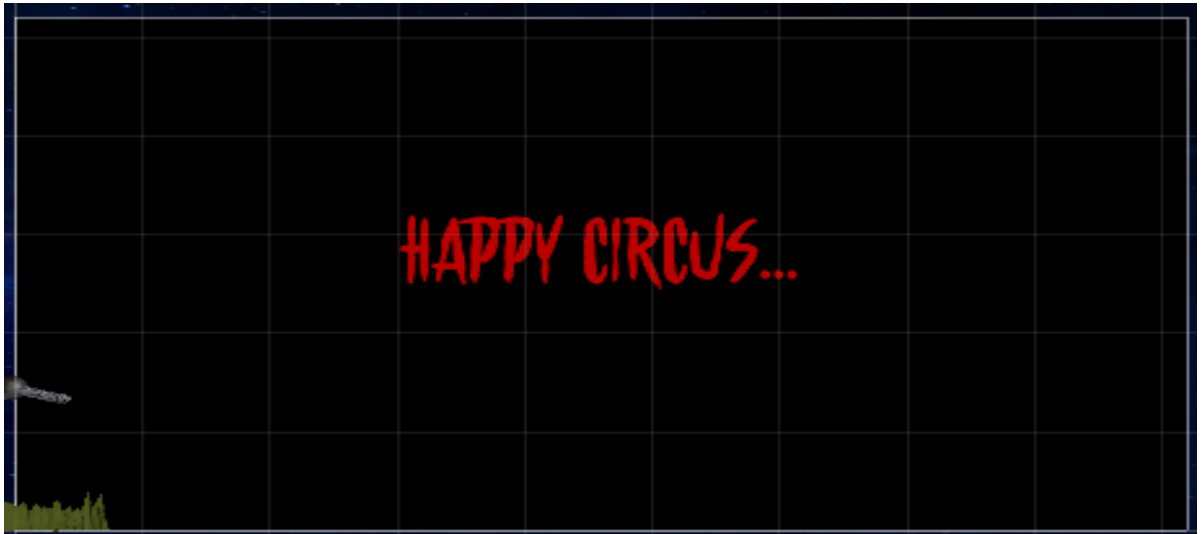
El menú de pausa para todo el juego y permite seguir o salir al menú principal, no del juego, esto sirve en caso de una necesidad y quieres dejar el juego en el punto que estaba

5.3 Victoria



Esta pantalla se verá con una animación de fundido negro y significará que recogiste todas las llaves y pudiste escapar de este circo.

5.4 Derrota



Esto saldrá también con fundido negro y significa que un payaso te ha atrapado y te ha saltado un screemer respectivo a el.

6. Enlaces

Mapa

- [Sky Box utilizado](#)
- [Pack de creación de mapa](#)

Móvil

- [JoysTick \(Parte móvil\)](#)

Enemigo

- [Payaso](#)

Objeto a recolectar

- [Llaves](#)
- [Partícula sacada para la llave](#)

Arma

- [Linterna](#)

Decoración

- [Lámpara](#)
- [Luna](#)

-Imagen de fondo y portada generadas por IA

Audios

- [Risa](#)
- [Screemer](#)
- [Menú](#)
- [Juego](#)