

1. Design History

1.1 Versión 1.0

- Sistema de recolección e interacción con el mapa.
- Movimiento básico del personaje.

1.2 Versión 2.0

- Prototipo básico de exploración en entornos naturales abandonados.

1.3 Versión 3.0

- Implementación de inteligencia artificial (enemigo).

1.4 Versión 4.0

- Implementación de menú

1.5 Version 5.0

- Implementación de menú de pausa

1.6 Versión 6.0

- Implementación de niveles de dificultad

1.7 Versión 7.0

- Detalles finales.

2. Vision statement

2.1 Game logline

- Sobrevivir a entornos abandonados, oscuros y hostiles a través de la interacción con el mapa, los objetos y enemigos.

2.2 Gameplay synopsis

- Juego de horror en primera persona donde se deben explorar instalaciones abandonadas y sobrevivir a la entidad enemiga.

3. Audience, Platform, and Marketing

3.1 Target audience

- Jugadores de horror cooperativo (+15).
- Fans de Phasmophobia, Lethal Company, R.E.P.O.

3.2 Platform

- PC (Steam, Epic Games).

3.3 System requirements

- Mínimos: 1.8 GHz Intel Core i5 de dos núcleos, 8 GB RAM, Intel HD Graphics 6000, Broadband Internet connection.
- Recomendados: Intel Core i7 8700, 8 GB RAM, GTX 1070, Broadband Internet connection.

3.4 Top performers

- Lethal Company.
- Phasmophobia.
- Dead by Daylight.
- R.E.P.O.
- Slenderman

3.5 Feature comparison

- Variedad de dificultades.
- Enemigo más desafiante.

3.6 Sales expectations

- 10 copias la primera semana

4. Legal Analysis

- Propiedad intelectual original.
- Uso de contenido libre de derechos de autor.

5. Gameplay

5.1 Overview

- Objetivo es explorar, recolectar y sobrevivir

5.2 Gameplay description

- Cada misión ocurre en un mapa diferente, así como cada persona tiene tareas asignadas a realizar para poder salir del lugar abandonado. Conforme pasa el tiempo, las amenazas aumentan al igual que si se acaba el tiempo, estos quedaran atrapados y moriran.

5.3 Controls

- Movimiento: WASD.
- Interacción: E.
- Inventario: Tab.
- Comunicación: V (voz), T (chat).

5.3.1 Interfaces

- HUD minimalista con nivel de sonido.

5.3.2 Rules

- Morir implica perder todo.
- Cumplir con los objetivos principales de las misiones.

5.3.3 Scoring/winning conditions

- Conseguir la mayor cantidad de objetos de valor.
- Sobrevivir a la aventura.

5.4 Modes and other features

- Modo un jugador..

5.5 Levels

- 1 mapa con ambientación lúgubre.

5.6 Flowchart

- Inicio > Selección de dificultad > Exploración > Encuentro con amenazas > Extracción > Finaliza el juego.

5.7 Editor

- Herramienta para personalización de personaje.
- Herramienta para creación de mapas personalizados.

6. Game Characters

6.1 Character design

6.2 Types

6.2.1 PCs (player characters)

6.2.2 NPCs (nonplayer characters)

6.2.2.1 Enemigo

- Entidades que cazan por sonido o movimiento.

6.2.2.2 Friends and allies

- Cartas/avisos dejados.

6.2.2.3 Other types

- Ecos ambientales.
- 6.2.2.4 Guidelines
 - Enemigos con lógica impredecible.
- 6.2.2.5 Traits
- 6.2.2.6 Behavior
- 6.2.2.7 AI
 - Sistemas de detección por visión y sonido.

7. Story

7.1 Synopsis

- Explorador varado por choque y realiza búsqueda de vida alguna en la zona en la que se encuentra

7.2 Narrative devices

- Notas escritas.
- Eventos ambientales.

8. The Game World

8.1 Overview

8.2 Key locations

8.3 Travel

- A pie.
- Escaleras.

8.4 Mapping

8.5 Scale

- Escenarios de 2-4 km cuadrados por mapa.

8.6 Physical objects

- Puertas, cajas, generadores, ordenadores, cartas.

8.7 Weather conditions

- Lluvia ácida, niebla.

8.8 Day and night

- Nocturno con detalles minimos de iluminación.

8.9 Time

- 15-20 minutos por misión.

8.10 Physics

8.11 Society/culture

9. Media List

9.1 Interface assets

- HUD, menús, íconos.

9.2 Environments

9.3 Characters

9.4 Animation

- Animaciones de caminar, morir, ser atacado, usar objetos.

9.5 Music and sound effects

- Dinamicos de entorno y enemigos.

10. Technical Spec

10.1 Technical analysis

10.1.1 New technology

- IA basada en aprendizaje adaptativo para enemigos.

10.1.2 Major software development tasks

- Editor de niveles.

10.1.3 Risks

- Desbalance entre dificultad y jugabilidad.

10.1.4 Alternatives

- Dificultad dinámica.

10.1.5 Estimated resources required

- 3 meses.

10.2 Development platform and tools

10.2.1 Software

- Unity

10.2.2 Hardware

- 1.8 GHz Intel Core i5 de dos nucleos, 8 GB RAM, Intel HD

10.3 Delivery

10.3.1 Required hardware and software

- Steam, Epic Games Launcher.

10.3.2 Required materials

10.4 Game Engine

10.4.1 Technical Specs

- 3D, renderizado dinámico.

10.4.2 Design

10.4.3 Collision detection

10.4.3.1 Features

- Hitboxes dinámicos.

10.4.3.2 Details

10.5 Interface technical specs

10.5.1 Features

- Menús adaptativos y legibles en situaciones de oscuridad.

10.5.2 Details

10.6 Controls' technical specs

10.6.1 Features

- Soporte par teclado, raton y gamepad

10.6.2 Details

10.7 Lighting models

10.7.1 Modes

- Iluminación volumétrica.

10.7.1.1 Features

- Luces dinámicas.

10.7.1.2 Details

10.7.2 Models

- Punto, direccional, ambiental.

10.7.3 Light sources

- Linternas, generadores, fuegos, paneles de emergencia y salida.

10.8 Rendering system

- 10.8.1 Technical specs
 - Renderizado en tiempo real, shaders.
- 10.8.2 2D/3D rendering
 - 3D con UI en 2D.
- 10.8.3 Camera
 - 10.8.3.1 Operation
 - Cámara en primera persona
 - 10.8.3.2 Features
 - FOV adjustable, efectos visuales por miedo.
 - 10.8.3.3 Detail
 - Desenfoque al correr y con cansancio, visión distorsionada (también provocada por enemigos).
- 10.9 Internet/network spec
 - Servidores dedicados, locales y P2P.
- 10.10 System parameters
 - 10.10.1 Max players
 - Un jugador.
 - 10.10.2 Servers
 - Servidor local
 - Servidores dedicados.
 - 10.10.3 Customization
 - Skins, voces, linternas.
 - 10.10.4 Connectivity
 - Sin necesidad de internet.
 - 10.10.5 Web sites
 - 10.10.6 Persistence
 - Progresión por cuenta
 - 10.10.7 Saving games
 - Checkpoints
 - 10.10.8 Loading games
 - Inicio de la misión
- 10.11 Other
 - 10.11.1 Help
 - Sistema de tutorial interactivo.
 - 10.11.2 Manual
 - Manual digital accesible desde el menú.
 - 10.11.3 Setup
 - Configuración gráfica y de audio.