

PORTADA

(Inserta una imagen de portada evocadora)

The Dreadful Shop

Pitch o Motto del Juego

(¡Tu juego en un tweet!)

Número de versión del documento: 2

Escrito por

Giovanna Lani Ariño, Patricia Rodríguez Sánchez y Joana Artetxe Goti

Contacto (productor o diseñador jefe, con número de teléfono)

Fecha de publicación:

Número de versión del juego:

Copyright

Nombre de la empresa (o autor)

Número de página

Fecha de finalización del documento.

OBJETIVOS DEL JUEGO.....	4
Concepto del Juego.....	4
Estilo visual.....	4
Categoría.....	4
Quién.....	4
Qué.....	4
Cómo.....	4
Plataforma.....	5
Mecánicas.....	5
SINOPSIS DE LA HISTORIA.....	5
ASPECTOS Y PROBLEMAS CON LAS LICENCIAS.....	5
CONTROLADORES.....	6
REQUISITOS TECNOLÓGICOS.....	6
INICIO DEL JUEGO AL ARRANCARSE.....	6
PANTALLA DE TÍTULO/INICIO DE MENÚ DEL JUEGO.....	6
DIAGRAMA DE FLUJO.....	6
CÁMARA DEL JUEGO.....	6
SISTEMA DE VISUALIZACIÓN FRONTAL.....	6
PERSONAJE(S) JUGADOR(ES).....	6
Jugador : Pepe Pérez.....	6
Mafiosos.....	7
Clientes.....	7
HABILIDADES DEL PERSONAJE JUGADOR.....	7
MECÁNICAS Y DINÁMICAS.....	7
Mecánicas.....	7
Dinámicas.....	8
HERRAMIENTAS DE INVENTARIO (EQUIPAMIENTO, HECHIZOS, ETC.).....	8
GAME OVER.....	8
PUNTUACIÓN.....	8
OBJETOS DEL JUEGO Y COLECCIONABLES.....	8
MONETIZACIÓN.....	9
RESUMEN DE LA PROGRESIÓN.....	9
REGLAS GENERALES DE LOS ENEMIGOS.....	9
ENEMIGOS PRINCIPALES O ESPECÍFICOS DE NIVEL.....	9
PNJ.....	9
CONTENIDO DESCARGABLE EXTRA.....	9
SECUENCIAS CINEMÁTICAS.....	9
MÚSICA Y EFECTOS SONOROS.....	9
APÉNDICES.....	9

OBJETIVOS DEL JUEGO

Concepto del Juego

Género: Estrategia, Sigilo y Simulador

Aproximación al tipo: Gestión estratégica en tiempo real con mecánicas de sigilo y simulación.

Estética:

Concepto del Juego: El jugador trabaja en una tienda donde deberá atender a los clientes y matarlos para obtener partes del cuerpo que luego entregará a un contacto de la mafia. Tendrá que evitar ser cazado en el acto del asesinato y ocultar las pruebas. Si es descubierto o no cumple la entrega, el juego se da por terminado. El objetivo es sobrevivir el máximo tiempo posible sin ser atrapado.

Estilo visual

El juego parece usar un estilo low-poly minimalista, con gráficos 3D simplificados y colores sólidos. Este enfoque estilizado es ideal para equilibrar claridad visual y funcionalidad, haciendo énfasis en los elementos clave de interacción en el entorno. El diseño transmite un tono entre lo cómico y lo oscuro, apoyando la temática de humor negro y tensión.

Categoría

El juego se sitúa en la categoría de simuladores y estrategias con mecánicas de sigilo y humor negro. Comparte elementos con:

- **Party Hard:** ambos juegos involucran eliminar objetivos de forma estratégica mientras se evitan sospechas. Party Hard comparte la necesidad de ocultar cadáveres y trabajar en un entorno hostil.
- **Yandere Simulator:** comparte elementos de sigilo, eliminación de NPCs y ocultamiento de cadáveres, además de la temática de mantener una apariencia socialmente aceptable mientras se realizan actos moralmente oscuros.
- **Papa Louie:** ambos comparten el concepto de administrar un negocio.

Quién

El juego está diseñado para mayores de 16 años, es decir PEGI 16. Esta calificación se debe principalmente a la presencia de contenido violento como los asesinatos, la manipulación de cadáveres y una narrativa centrada en actividades ilegales, como el tráfico de partes del cuerpo y tratos con la mafia.

Qué

El jugador trabaja en una tienda donde deberá atender clientes y de manera estratégica, matarlos para recolectar partes del cuerpo. Además, tendrá que entregar pedidos a contactos de la mafia mientras oculta cadáveres y evita ser descubierto. El juego terminará si el jugador es atrapado o no cumple los objetivos a tiempo.

Cómo

A diferencia de otros juegos de sigilo, este juego combina la gestión de un negocio con actividades criminales. El jugador debe equilibrar tareas de atención al cliente con asesinatos y ocultación de pruebas.

Plataforma

El videojuego está diseñado para ser jugado en VR por lo que estará disponible en diversas plataformas como Steam y Meta.

Mecánicas

- **Atender clientes:** habrá que atender a los clientes que se acerquen al mostrador, entregando una caja con ropa. Si lo hace antes de que el cliente abandone el mostrador, recibirá dinero.
- **Recibir pedidos mafia:** el jugador irá recibiendo pedidos del contacto de la mafia junto a la descripción física de dicho contacto.
- **Atender contacto de mafia:** habrá que atender al contacto de la mafia cuando se acerque al mostrador, entregando una caja con las partes del cuerpo solicitadas. Debe hacerlo antes de que éste abandone el mostrador y mate al jugador.
- **Ocultar cadáveres:** las partes del cuerpo se podrán esconder en cualquier lugar fuera del campo de visión de los clientes.
- **Matar clientes:** el jugador tendrá que matar a los clientes sin ser visto, esto es imprescindible.
- **Reparar armas/comprar cajas:** con el dinero obtenido de los pedidos de los clientes, se podrán comprar cajas y reparar armas desde una pantalla.
- **Comportamiento NPC:** los NPC se moverán alrededor de la tienda y algunos se paran en el mostrador para ser atendidos antes de abandonar la tienda. Además, acabará el juego si los NPCs son testigos de un asesinato o encuentran un cadáver.

SINOPSIS DE LA HISTORIA

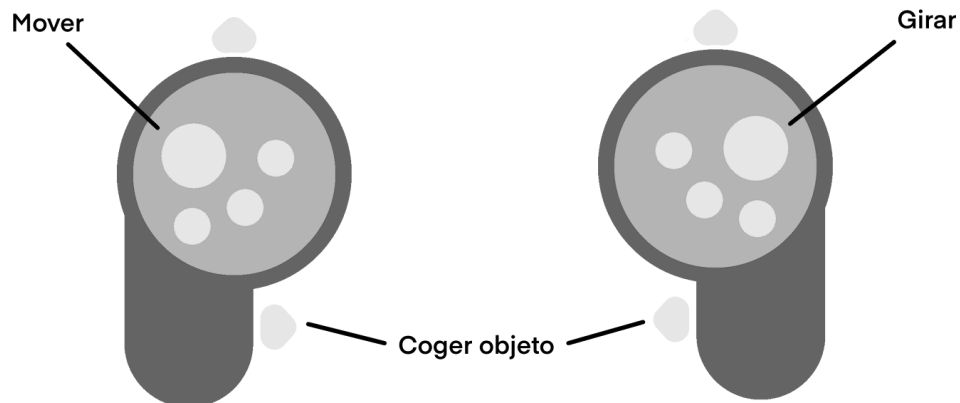
El protagonista es un ex cirujano que ha perdido su licencia tras cometer una mala praxis médica lo que resulta en la muerte de una paciente la cual era la hija de un mafioso. El mafioso, enfurecido por la pérdida de su hija, ve en el protagonista una oportunidad para obtener algo que pueda usar: su habilidad como cirujano. El protagonista es amenazado directamente por la mafia y es obligado a trabajar para ellos para salvar su vida. La mafia le exige que provea órganos para el mercado negro, bajo la amenaza constante de que, si se niega, no solo él, sino también sus seres cercanos, serán asesinados.

Para cumplir con este trato, compra una tienda para cubrir sus actividades criminales. Aparentemente es solo un negocio común, pero en secreto debe matar a los clientes, recolectar sus órganos y entregarlos a la mafia. Mientras atiende a los clientes, debe evitar ser descubierto, manteniendo su fachada de dueño de tienda mientras cumple con sus encargos.

ASPECTOS Y PROBLEMAS CON LAS LICENCIAS

The Dreadful Shop es un juego completamente original y no está basado en ninguna película, personaje o marca licenciada. Todo el contenido del juego, incluyendo personajes, escenarios y mecánicas, ha sido creado específicamente para este proyecto, lo que garantiza que el juego sea libre de derechos externos.

CONTROLADORES



Botones	Acción
Joystick izquierdo	Mover
Joystick derecho	Girar
Botón Grip	Agarra

REQUISITOS TECNOLÓGICOS

INICIO DEL JUEGO AL ARRANCARSE

PANTALLA DE TÍTULO/INICIO DE MENÚ DEL JUEGO

DIAGRAMA DE FLUJO

CÁMARA DEL JUEGO

Primera persona

SISTEMA DE VISUALIZACIÓN FRONTAL

PERSONAJE(S) JUGADOR(ES)

Jugador : Pepe Pérez

- Descripción: humano se puede incluir algún dibujo o “concepts”
- Antagonista: Los mafiosos.
- Motivación del personaje: Quiere sobrevivir el mayor tiempo posible .
- Habilidades:

- Matar: Con el cuchillo el jugador podrá matar a los clientes.
- Descuartizar: Al ser ex cirujano domina el arte de la descuartización.
- Administrar una tienda: A lo largo del juego tendrá que atender a los clientes completando sus pedidos.
- Armas:
 - Cuchillo: Se usa para matar a los clientes y conseguir partes del cuerpo.
- Items:
 - Cajas: Base de la caja y tapa. La tapa se coloca en la base de la caja.
 - Ropa: se puede colocar dentro de la caja.

¿Cuál es su relación con los personajes no jugables? ¿Cuáles son los PNJs?:

El personaje principal es dueño de una tienda en la que interactúa con clientes y mafiosos realizando sus pedidos. Está amenazado por la mafia, por lo que tendrá que matar a los clientes para satisfacer sus encargos.

Mafiosos

- Descripción: Varía a lo largo del juego.
- Motivación del personaje: Obtener partes del cuerpo para el mercado negro.
- Habilidades:
 - Matar: Si el jugador no cumple sus deseos o intenta matarlo este acabará con él.
- Encuentro: Aparece uno en un periodo aleatorio de tiempo al entrar en la tienda.
- Armas:
 - Pistola: La usa para matar al jugador si este no cumple con el pedido o le ataca.

Clientes

- Descripción: Varía a lo largo del juego.
- Motivación del personaje: Comprar ropa en la tienda.
- Habilidades: Comprar.
- Encuentro: Aparecen cuando comienza el juego.
- Items:
 - Monedas: la utilizan para pagar la ropa.

HABILIDADES DEL PERSONAJE JUGADOR

MECÁNICAS Y DINÁMICAS

Mecánicas

- **Atender a clientes normales**

El jugador entregará una caja con ropa a los clientes que se acercan al mostrador. Si se entrega la ropa antes de que el cliente abandone la tienda, el jugador recibe dinero como recompensa.

- **Recepción de pedidos de la mafia**

El jugador recibe pedidos de la mafia, con la descripción física del mafioso para poder identificarlos y entregar los pedidos.

- **Atender a los mafiosos**

El jugador tiene que identificar al mafioso y entregar cajas con las partes del cuerpo solicitadas antes de que el mafioso se enfade y le mate.

- **Ocultar Cadáveres**

El jugador tiene que evitar que los clientes vean las partes del cuerpo de otros clientes escondiéndolos en diferentes lugares de la tienda.

- **Matar Clientes**

El jugador tendrá que matar a los clientes sin ser visto

- **Gestión de Recursos: Reparar Armas y Comprar Cajas**

El jugador tendrá que gestionar el dinero ganado para reparar el cuchillo y comprar cajas.

- **Movimiento y Comportamiento de los NPC**

Los clientes caminan por la tienda y a veces se van al mostrador, si son testigos de un asesinato huirán y el jugador pierde.

Dinámicas

- **Gestión de Tiempo y Prioridades**

El jugador debe decidir entre atender clientes, asesinar, ocultar cadáveres e identificar y atender al contacto de la mafia.

- **Sigilo y Estrategia**

El jugador tendrá que estar atento a su entorno para decidir cuándo es el momento correcto para asesinar a alguien sin ser visto y esconder los cadáveres.

- **Economía del Juego**

El jugador debe administrar los recursos monetarios entre reparar armas y comprar cajas.

- **Identificación y Reconocimiento**

Identificar correctamente al contacto de la mafia con base en descripciones físicas introduce una dinámica de atención al detalle y memoria.

HERRAMIENTAS DE INVENTARIO (EQUIPAMIENTO, HECHIZOS, ETC.)

GAME OVER

Cuando el jugador muere a manos de mafioso para lo que se necesita la animación del mafioso disparando, se enviará al jugador a la escena de game over

PUNTUACIÓN

Tiempo jugado: El tiempo empieza a contar desde el inicio de la partida y se detiene cuando el jugador pierde.

OBJETOS DEL JUEGO Y COLECCIONABLES

Cuchillo: Se usa para matar a los clientes, descuartizarlos y así conseguir partes del cuerpo.

Cajas: Las cajas se encuentran en las estanterías detrás del mostrador. Se pueden abrir y sirven para poder entregar los pedidos.

MONETIZACIÓN

Cuando los jugadores entregan pedidos a los clientes normales, reciben una cierta cantidad de monedas como pago. Estas monedas se utilizan de dos maneras principales: para reparar el cuchillo cuando este pierde su eficiencia o para comprar más cajas que permitirán entregar ropa o partes del cuerpo.

El jugador puede interactuar con el menú, donde no solo podrá ver la cantidad de monedas que tiene si no que además podrá elegir si quiere gastar las monedas en reparar el cuchillo o adquirir más cajas. Si el jugador tiene suficientes monedas, puede realizar cualquiera de estas acciones, de lo contrario, el botón de compra se mostrará en rojo y el jugador será incapaz de hacer la compra. Una vez hecha una compra el contador de monedas se actualizará y dependiendo la compra realizada, la durabilidad del cuchillo se restaurará a 10 o aparecerán 9 cajas adicionales en las estanterías de la tienda. De esta manera, las monedas actúan como un recurso dentro del juego, que los jugadores deben gestionar adecuadamente.

RESUMEN DE LA PROGRESIÓN

REGLAS GENERALES DE LOS ENEMIGOS

ENEMIGOS PRINCIPALES O ESPECÍFICOS DE NIVEL

PNJ

SECUENCIAS CINEMÁTICAS

MÚSICA Y EFECTOS SONOROS

APÉNDICES