

Angel Moises Gonzalez Corrales

Israel Rivera

1. Design History

1.1 Version 1.0

- Prototipo básico con mecánicas de movimiento (WASD) e interacción (tecla **E**).
- Implementación del primer nivel (sala de estar) con el fantasma del perro y el puzzle del hueso.

1.2 Version 2.0

- Añadido el **primer hijo fantasma** (nivel 2:sala de juegos).
 - Mecánica: Recoger ingredientes (arroz, pollo, zanahoria) para preparar *sopa*.

1.3 Version 3.0

- **Segundo hijo fantasma** (nivel 3:habitacion).
 - Puzzle: Recolectar hierbas y carne para hacer *estofado*.

1.4 Version 4.0

- **Tercer hijo fantasma** (nivel 4: sótano).
 - Puzzle: Romper candados numéricos para obtener chocolate y harina (postre).

1.5 Version 5.0

- **Esposa fantasma** (nivel 5: dormitorio).
 - Platillo: *Pan con mermelada* (ingredientes escondidos en un espejo roto y armario).

1.6 Version 6.0

- **Jefe final (Chef)** (nivel 6: comedor).
 - Mecánica única: Cambio entre personajes para preparar *Boeuf Bourguignon* (requiere vino tinto, carne, zanahorias, cebollas y hierbas).

1.7 Version 7.0

- **Nivel extra (Amante)** (nivel 7: ático).
 - Objetivo: Usar la espátula dorada para iluminar y encontrar el anillo de la amante

2. Vision Statement

2.1 Game Logline

Dos amigos, atraídos por la leyenda de una espátula dorada oculta en una mansión abandonada, se adentran solo para descubrir que la casa está maldita por los fantasmas de una familia envenenada. Para sobrevivir y obtener el tesoro, deberán cocinar los platillos favoritos de cada fantasma, desentrañando poco a poco el trágico secreto que los mantiene atrapados entre este mundo y el más allá

2.2 Gameplay Synopsis

- **Género:** Aventura/Puzle en 3D con elementos de horror.
- **Mecánicas principales:**
 - **Exploración:** Buscar ingredientes en habitaciones con puzles.
 - **Cocina:** Combinar ingredientes para cocinarle a los fantasmas.
 - **Narrativa:** Revelar la verdad detrás del envenenamiento de la familia.
- **Estilo visual:** Personajes en forma de capsula en 3D

3. Audience, Platform, and Marketing

3.1 Target Audience

- Jugadores casuales (12-35 años) que disfruten puzles y narrativa ambiental.
- Fans de juegos como Luigi's Mansion o Cooking Simulator.

3.2 Platform

- **Principal:** PC.

3.3 System Requirements

3.4 Top Performers

- Luigi's Mansion 3
- Cooking Simulator
- Phasmophobia.

3.5 Feature Comparison

Característica	Tu Juego
Puzles culinarios	Sí (mecánica central)
Historia de misterio	Sí (plot twist final)

3.6 Sales Expectations

4. Legal Analysis

- **Motor:** Unity Personal (gratis hasta \$100K en ingresos).
- **Assets:** Modelos 3D de la Unity Asset Store (licencia estándar).
- **Música:** Original o con licencia.

5. Gameplay

5.1 Overview

- Juego lineal con 7 niveles, cada uno centrado en un fantasma y su platillo requerido.

5.2 Gameplay Description

1. Explorar la habitación para encontrar ingredientes.
2. Resolver puzles para acceder a áreas ocultas.
3. Cocinar en la cocina principal (arrastrar ingredientes a la olla).
4. Entregar el platillo al fantasma. Si es correcto, desbloquea el siguiente nivel.

5.3 Controls

- **Teclado:**
 - WASD: Movimiento.
 - E: Interactuar/recoger objetos.
 - R: Combinar ingredientes en la cocina.
 - F: Usar linterna/espátula dorada.

5.3.3 Scoring/Winning Conditions

- **Victoria:** Completar todos los platillos y escapar con la espátula.
- **Derrota:** Platillo incorrecto → Game Over (reiniciar nivel).

5.4 Modes

- **Modo Historia:** 7 niveles progresivos.
- **Modo Supervivencia:** Cocinar bajo tiempo limitado.

5.5 Levels

1. **Sala de estar:** Perro (hueso).
2. **Cocina:** Hijo #1 .
3. **Jardín:** Hijo #2 .
4. **Sótano:** Hijo #3 .
5. **Dormitorio:** Esposa.
6. **Comedor:** Chef.
7. **Ático:** Amante (encontrar anillo).

5.6 Flowchart

Menú → Nivel 1 → Nivel 2 → Nivel 3 → Nivel 4 → Nivel 5 → Nivel 6 → Nivel 7 → FIN

6. Game Characters

6.1 Character Design

- **Protagonistas:**
 - **Amigo 1:** .Es bueno encontrando cosas, es el que mejor sabe cocinar
 - **Amigo 2:** Es bueno bajo presion, es el ayudante del primer amigo

6.2.2 NPCs

- **Fantasmas:**
 - **Perro:** Modelo de pastor alemán translúcido.
 - **Hijos:**
 - Hijo #1: Niño pequeño como de 6 años.
 - Hijo #2: Adolescente con gorro de chef.
 - Hijo #3: El hijo mayor, es gotico.
 - **Esposa:** Mujer elegante.
 - **Chef:** Hombre un poco gordo con un gran bigote.
 - **Amante:** Silueta oscura con joyas brillantes.

7. Story

7.1 Synopsis

Hace décadas, el chef Mauricio era famoso por su exitoso restaurante y ademas porque poseía una espátula dorada, pero su obsesión por la perfección lo llevó a descuidar a su familia. Su amante, celosa de su esposa e hijos, envenenó a toda la familia con un banquete,matando a todos en una noche. Arrepentida, ella misma se envenenó con la comida. Ahora, atrapados en la mansión como fantasmas, cada miembro de la familia guarda rencor por los platillos que nunca disfrutaron en vida. Los protagonistas deberán cocinar estos platos para liberar sus almas, descubriendo al final que fue la amante —no el chef— quien cometió el crimen. Solo al confrontarla con la espátula dorada (símbolo del amor que el chef sí tenía por su familia), podrán romper la maldición y escapar.

7.2 Complete Story

- **Acto 1:** Los amigos entran a la casa buscando la espátula.
- **Acto 2:** Descubren que los fantasmas son víctimas de un envenenamiento.
- **Acto 3:** Los amigos crean platillos para poder liberar a los fantasmas
- **Acto 3:** Revelan que la amante fue la verdadera asesina.

7.4 Narrative Devices

- **Diarios:** Notas escondidas que cuentan la historia.

8. The Game World

8.2 Key Locations

- **Cocina:** Área central para preparar platillos.
- **Ático:** Solo accesible al final, iluminado por la espátula.

8.6 Physical Objects

- **Ingredientes:** 15 tipos (ej: carne, hierbas, vino).
- **Herramientas:** Hueso, espátula dorada, linterna, llaves.

9. Media List

9.2 Environments

- **Modelos 3D:** Casa victoriana, muebles antiguos.

9.5 Music

- **Banda sonora:** Melodías tensas con violines y piano.

10. Technical Spec

10.1 Technical Analysis

10.4 Game Engine

- **Colisiones:** Triggers para interacciones con objetos.

10.8 Rendering System

- **Efectos:** Luces dinámicas (linterna, espátula dorada).