

Angel Moises Gonzalez Corrales

Israel Rivera

1. Design History

Versión 1:

- **Versión 1.0:** Prototipo básico de personajes y de movimiento
- **Versión 1.1:** Implementación de la cámara, además de añadieron texturas a los personajes principales
- **Versión 1.2:** Primera versión de la sala de estar, se añaden texturas a la habitación
- **Versión 1.3:** Se añaden luces y sonidos a la escena.
 - 1.3.1: Se implementa daño así los jugadores
 - 1.3.2: Se agregaron objetos que se puede utilizar por el jugador
 - 1.3.3: Se añadieron interacciones con las puertas
 - 1.3.4: Menú de inicio
- **Versión 1.4:** Se añaden los niveles
 - Se añaden los niveles 1,2,3
 - Se añaden los niveles 4,5

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. Se trata de buscar 5 ingredientes y así podrán seguir al siguiente nivel
 - **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	Juego
Buscar ingredientes/objetos	Sí (mecánica central)
Historia de misterio	Sí

3.6 Sales Expectations

4. Legal Analysis

- **Motor:** Unity Personal.
- **Assets:** Modelos 3D de la Unity Asset Store
 - Puppet | Kid | Free Demo
 - Square Head Character | Free Demo
- **Música:** Original o con licencia.

5. Gameplay

5.1 Overview

- Juego lineal con 5 niveles, cada uno centrado en un fantasma y buscar 5 objetos

5.2 Gameplay Description

1. Explorar la habitación para encontrar ingredientes.

2. Resolver puzles para acceder a áreas ocultas.
3. Entregar los objetos 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:** Reunir todos los objetos necesarios y entregarlos al fantasma.
- **Derrota:** No reunir los objetos → Game Over (reiniciar nivel) o no tener 0 corazones.

5.4 Modes

- **Modo Historia:** 5 niveles progresivos.

5.5 Levels

1. **Sala de estar:** fantasma 1.
2. **Habitacion:** fantasma 2 .
3. **Habitacion:** fantasma 3.
4. **Dormitorio:** fantasma 4.
5. **Habitacion:** fantasma 5.

5.6 Flowchart

Menú → Nivel 1 → Nivel 2 → Nivel 3 → Nivel 4 → Nivel 5 → 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:**
 - **Fantasma 1**
 - **Fantasma 2**
 - **Fantasma 3**
 - **Fantasma 4**
 - **Fantasma 5**

7. Story

7.1 Synopsis

Hace décadas, el chef Mauricio era famoso por su exitoso restaurante y además 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.

8. The Game World

8.2 Key Locations

- En toda la casa abra llaves/ objetos necesarios para continuar jugando

8.6 Physical Objects

- **objetos:** Simulan objetos
- **Herramientas:** llaves y linterna

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, luces de la casa) y sonidos para ambientar la casa