



# WIREFRAMES NIVEL 1: PSIQUIATRÍA EXISTENCIAL

## Información del Nivel

Piso: 6 (Último piso)

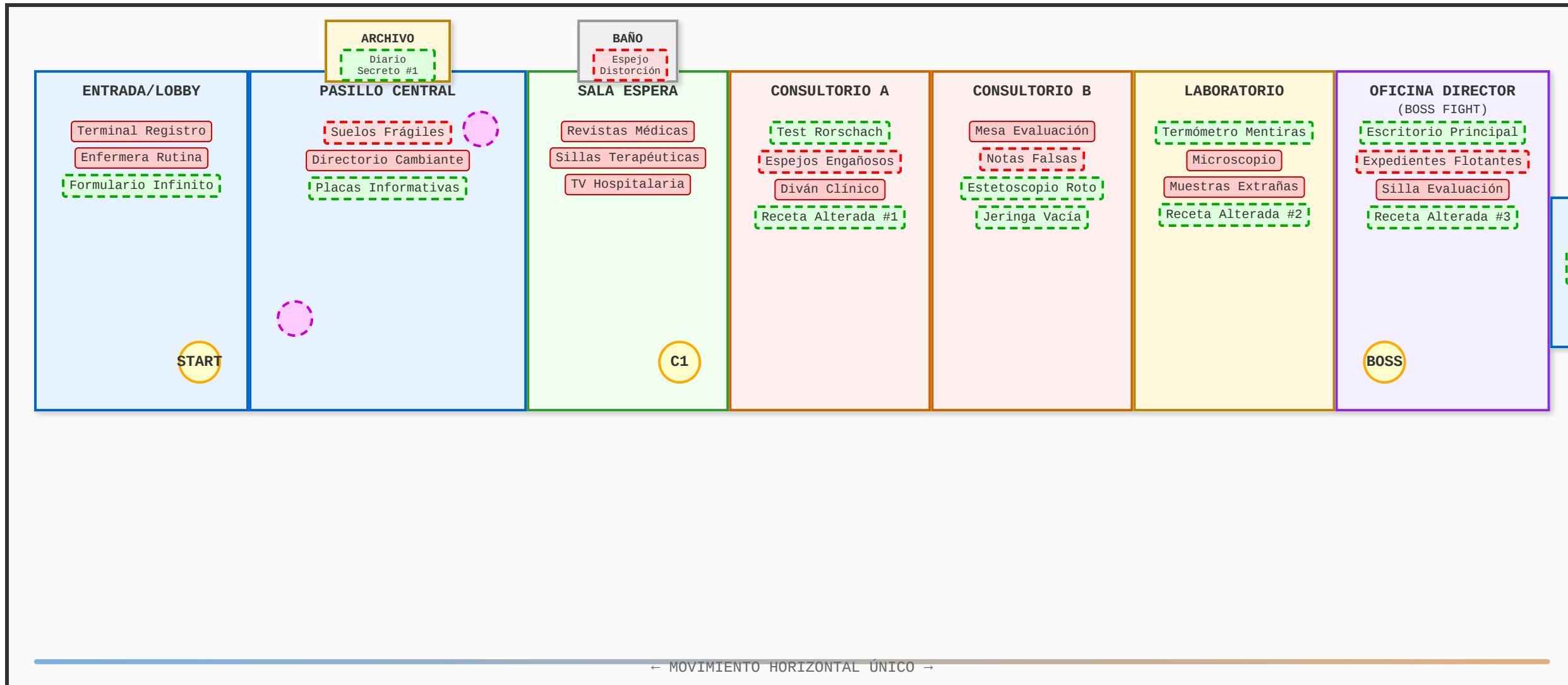
Objetivo: Tutorial integrado + Primera evaluación

Paranoia: 15-25%

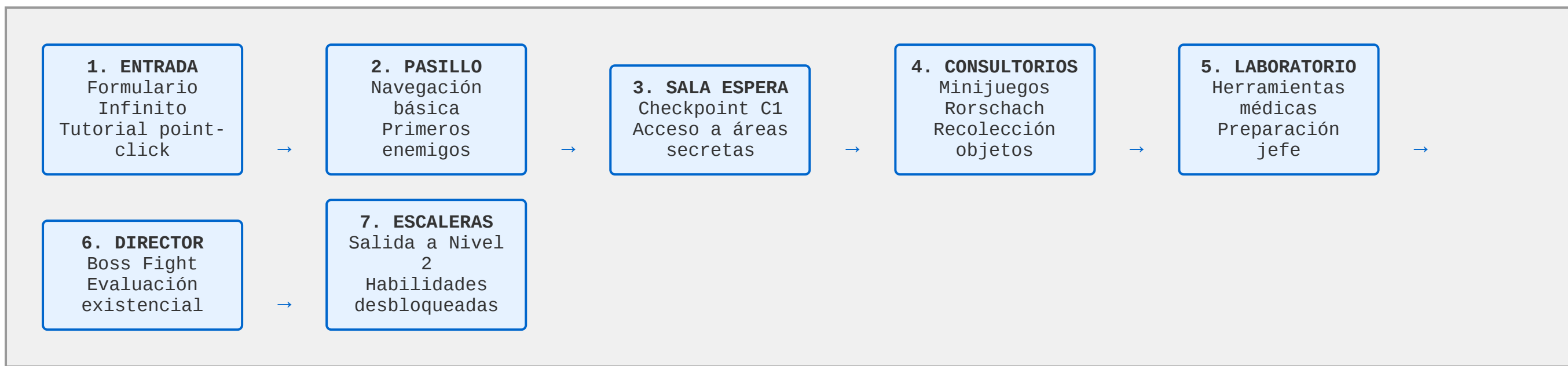
Estética: Clínico institucional ligeramente distorsionado

Jefe: El Director Sombra

## MAPA PRINCIPAL - VISTA LATERAL HORIZONTAL



## FLUJO DE PROGRESIÓN HORIZONTAL



## UBICACIÓN DE MINIJUEGOS Y MECÁNICAS

<b>FORMULARIO MÉDICO INFINITO</b> <b>Ubicación:</b> Terminal de Registro (Entrada) <b>Activación:</b> Automática al interactuar <b>Duración:</b> 2-3 minutos <b>Función:</b> Tutorial de controles básicos	<b>TEST RORSCHACH INVERTIDO</b> <b>Ubicación:</b> Consultorio A <b>Activación:</b> Mesa de evaluación <b>Duración:</b> 1-2 minutos por mancha <b>Función:</b> Introducir paranoia dinámica
--	--

## MAPA DE PELIGROS Y ENEMIGOS

<b>PELIGROS ESTÁTICOS</b> <b>SUELOS FRÁGILES</b> Ubicación: Pasillo Central Daño: +10% paranoia Activación: 5 seg inmóvil Evitar: Mantener movimiento <b>ESPEJOS ENGAÑOSOS</b> Ubicación: Consultorio A + Baño Daño: +8% paranoia Duración: 3 segundos Evitar: No mirar directamente <b>NOTAS MÉDICAS FALSAS</b> Ubicación: Consultorio B + Paredes Daño: +5% paranoia Efecto: Información falsa Detectar: Termómetro mentiras	<b>ENEMIGOS</b> <b>PENSAMIENTOS FLOTANTES</b> Spawn: Pasillo Central Tipo: Perseguidor Velocidad: 60% del jugador Ataque: Susurro Mental (+5% paranoia) Resolver: Ver Símbolos Ocultos <b>SOMBRA SILENCIADAS</b> Spawn: Archivo + Paredes Tipo: Patrullero Velocidad: 70% del jugador Ataque: Toque Amnésico (+3% paranoia) Resolver: Contacto visual 5 seg	<b>CHECKPOINTS &amp; SISTEMAS</b> <b>CHECKPOINT C1</b> Ubicación: Sala de Espera Función: -12% paranoia Guardado automático Cada 3-5 min gameplay <b>CHECKPOINT BOSS</b> Ubicación: Pre-Director Función: Estado completo Preparación combate Antes de enfrentamiento <b>SISTEMA PARANOIA</b> Rango Nivel: 15-25% Spawns aumentan con paranoia Efectos visuales progresivos Afecta dificultad enemigos
---	---	---

## UBICACIÓN DE COLECCIONABLES

<b>RECETAS CLÍNICAS ALTERADAS</b> <ul style="list-style-type: none"><li>Receta #1: Archivo Médico (Estante oculto)</li><li>Receta #2: Consultorio A (Cajón escritorio)</li><li>Receta #3: Oficina Director (Post-jefe)</li></ul>	<b>DIARIO SECRETO PARTE 1</b> <ul style="list-style-type: none"><li>Ubicación: Baño médico</li><li>Requisito: Examinar espejo distorsionado</li><li>Función: Backstory de Argelino</li></ul>	<b>OBJETOS MÉDICOS</b> <ul style="list-style-type: none"><li>Estetoscopio Roto: Consultorio B</li><li>Termómetro Mentiras: Laboratorio</li><li>Jeringa Vacía: Mesa Evaluación</li></ul>
--	--	---

## LEYENDA

<b>HABITACIONES</b> <ul style="list-style-type: none"><li>Áreas Principales</li><li>Consultorios</li><li>Salas Espera</li><li>Almacén/Archivo</li><li>Área Especial/Jefe</li></ul>	<b>INTERACTIVOS</b> <ul style="list-style-type: none"><li>Objetos Básicos</li><li>Mecánicas Especiales</li><li>Peligros Ambientales</li></ul>	<b>SISTEMAS</b> <ul style="list-style-type: none"><li>Checkpoints</li><li>Enemigos</li><li>Transiciones</li></ul>
--	---	---

## NOTAS PARA IMPLEMENTACIÓN HORIZONTAL

### CONSIDERACIONES VISUALES

- Scroll lateral suave entre habitaciones
- Cámara fija por escena (sin seguimiento dinámico)
- Parallax sutil para simular profundidad 2.5D
- Transiciones con fundido/telón entre escenas
- Habitaciones como "escenarios teatrales"

### NAVEGACIÓN POINT & CLICK

- Tocar destino = movimiento automático
- Pathfinding solo horizontal
- Puertas/escaleras = transiciones de escena
- Áreas secretas accesibles por interacción especial

### MECÁNICAS TÉCNICAS

- Cada habitación = escena Unity separada
- Objetos destacados con outline/brillo
- Enemigos limitados a su habitación
- Scroll horizontal limitado por habitación
- Sistema de paranoia afecta spawns por escena

### AUDIO ESPACIAL

- Audio ambiental cambia por habitación
- Música base + capas por área
- Efectos posicionales dentro de cada escena
- Transiciones audio suaves entre habitaciones