



WIREFRAMES NIVEL 1: PSIQUIATRÍA EXISTENCIAL

Información del Nivel

Piso: 6 (Último piso)

Objetivo: Tutorial integrado + Primera evaluación

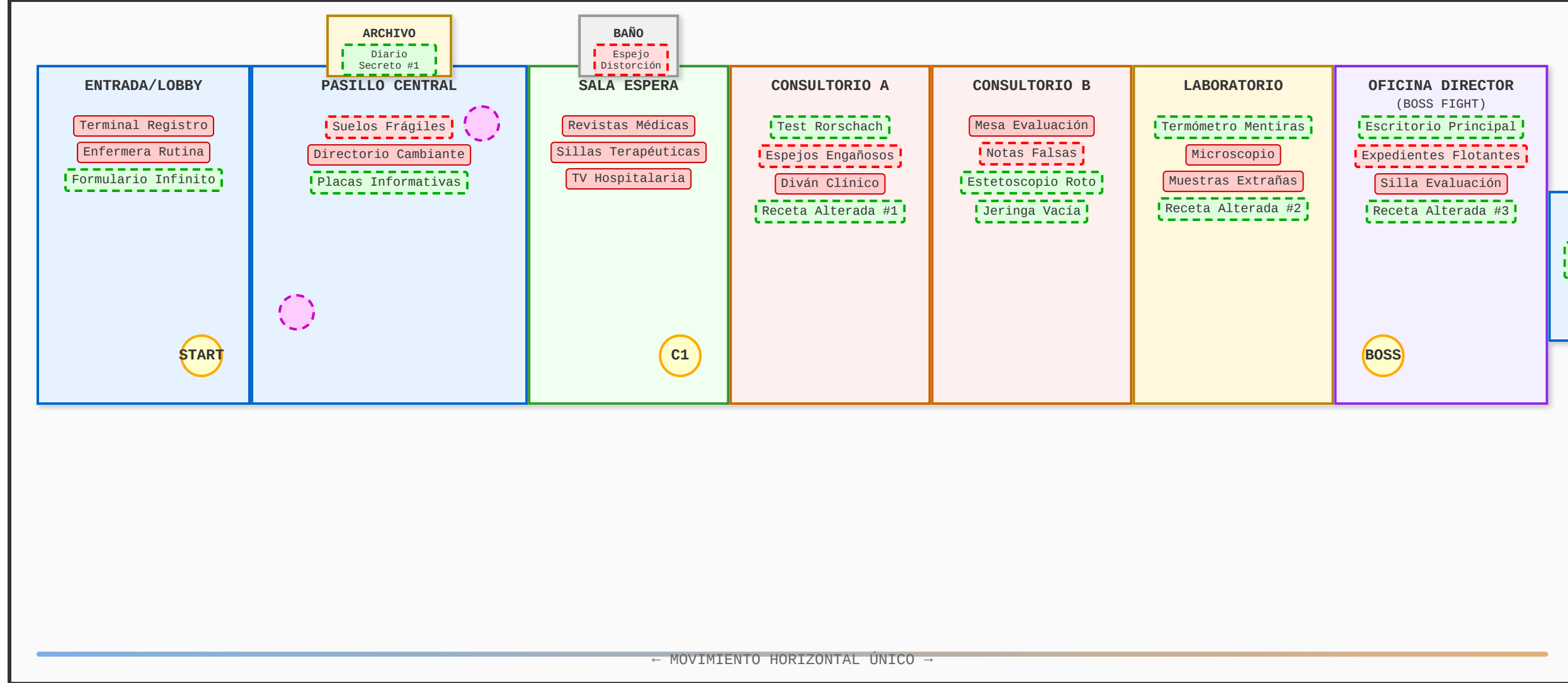
Paranoia: 15-25%

Estética: Clínico institucional ligeramente distorsionado

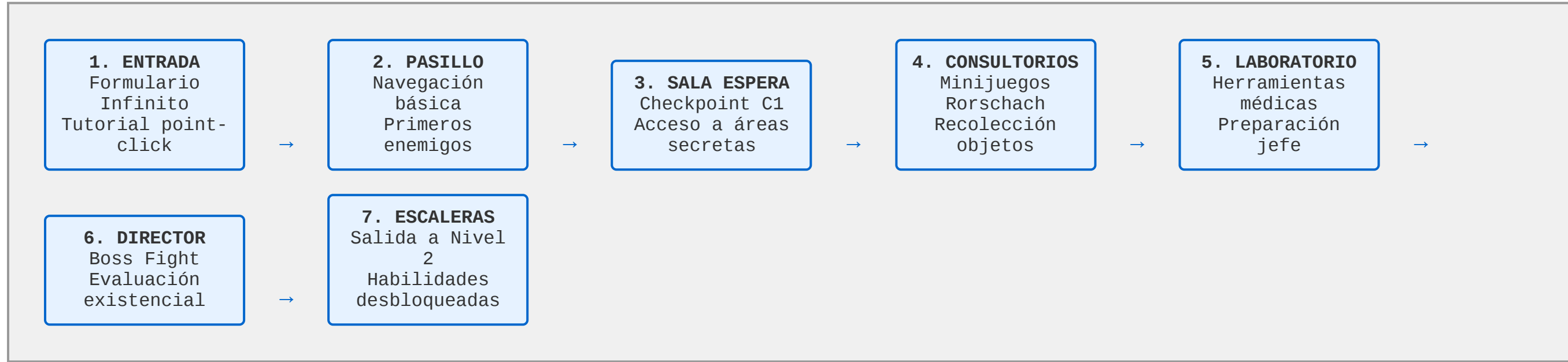
Jefe: El Director Sombra



MAPA PRINCIPAL - VISTA LATERAL HORIZONTAL



FLUJO DE PROGRESIÓN HORIZONTAL



UBICACIÓN DE MINIJUEGOS Y MECÁNICAS

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



MAPA DE PELIGROS Y ENEMIGOS

PELIGROS ESTÁTICOS <ul style="list-style-type: none">SUELOS FRÁGILES<ul style="list-style-type: none">Ubicación: Pasillo CentralDaño: +10% paranoiaActivación: 5 seg inmóvilEvitar: Mantener movimientoESPEJOS ENGAÑOSOS<ul style="list-style-type: none">Ubicación: Consultorio A + BañoDaño: +8% paranoiaDuración: 3 segundosEvitar: No mirar directamenteNOTAS MÉDICAS FALSAS<ul style="list-style-type: none">Ubicación: Consultorio B + ParedesDaño: +5% paranoiaEfecto: Información falsaDetectar: Termómetro mentiras	ENEMIGOS <ul style="list-style-type: none">PENSAMIENTOS FLOTANTES<ul style="list-style-type: none">Spawn: Pasillo CentralTipo: PerseguidorVelocidad: 60% del jugadorAtaque: Susurro Mental (+5% paranoia)Resolver: Ver Símbolos OcultosSOMBRA SILENCIADAS<ul style="list-style-type: none">Spawn: Archivo + ParedesTipo: PatrulleroVelocidad: 70% del jugadorAtaque: Toque Amnésico (+3% paranoia)Resolver: Contacto visual 5 seg	CHECKPOINTS & SISTEMAS <ul style="list-style-type: none">CHECKPOINT C1<ul style="list-style-type: none">Ubicación: Sala de EsperaFunción: -12% paranoiaGuardado automáticoCada 3-5 min gameplayCHECKPOINT BOSS<ul style="list-style-type: none">Ubicación: Pre-DirectorFunción: Estado completoPreparación combateAntes de enfrentamientoSISTEMA PARANOIA<ul style="list-style-type: none">Rango Nivel: 15-25%Spawns aumentan con paranoiaEfectos visuales progresivosAfecta dificultad enemigos
---	---	---



UBICACIÓN DE COLECCIONABLES

RECETAS CLÍNICAS ALTERADAS <ul style="list-style-type: none">Receta #1: Archivo Médico (Estante oculto)Receta #2: Consultorio A (Cajón escritorio)Receta #3: Oficina Director (Post-jefe)	DIARIO SECRETO PARTE 1 <ul style="list-style-type: none">Ubicación: Baño médicoRequisito: Examinar espejo distorsionadoFunción: Backstory de Argelino	OBJETOS MÉDICOS <ul style="list-style-type: none">Estetoscopio Roto: Consultorio BTermómetro Mentiras: LaboratorioJeringa Vacía: Mesa Evaluación
--	--	---



LEYENDA

Áreas Principales	Consultorios	Salas Espera	Almacén/Archivo	Área Especial/Jefe	Objetos Interactivos	Peligros Ambientales	Elementos Mecánica	Checkpoints
Spawn Enemigos								



NOTAS PARA IMPLEMENTACIÓN HORIZONTAL

CONSIDERACIONES VISUALES <ul style="list-style-type: none">Scroll lateral suave entre habitacionesCámara fija por escena (sin seguimiento dinámico)Parallax sutil para simular profundidad 2.5DTransiciones con fundido/telón entre escenasHabitaciones como "escenarios teatrales"	MECÁNICAS TÉCNICAS <ul style="list-style-type: none">Cada habitación = escena Unity separadaObjetos destacados con outline/brilloEnemigos limitados a su habitaciónScroll horizontal limitado por habitaciónSistema de paranoia afecta spawns por escena
NAVEGACIÓN POINT & CLICK <ul style="list-style-type: none">Tocar destino = movimiento automáticoPathfinding solo horizontalPuertas/escaleras = transiciones de escenaÁreas secretas accesibles por interacción especial	AUDIO ESPACIAL <ul style="list-style-type: none">Audio ambiental cambia por habitaciónMúsica base + capas por áreaEfectos posicionales dentro de cada escenaTransiciones audio suaves entre habitaciones