

Game Design Document

Sinapsis

Un viaje a través de la conexión y el sacrificio

Desarrollo de Videojuegos - Proyecto 2do Bimestre

31 de enero de 2026

Índice

1. Visión General (Game Concept)	3
1.1. Resumen Ejecutivo	3
1.2. Género y Estilo Visual	3
2. Mecánicas del Juego (Gameplay)	3
2.1. Core Loop	3
2.2. Movimiento y Game Feel	3
2.3. Sistema de Combate	3
3. Mundo y Narrativa	4
3.1. El Lore y el Conflicto	4
3.2. Personajes	4
4. Diseño de Niveles (Level Design)	4
4.1. Estructura del Mundo	4
5. Interfaz de Usuario (UI)	4

1. Visión General (Game Concept)

1.1. Resumen Ejecutivo

Sinapsis es un videojuego de acción y aventura en 2D perteneciente al subgénero *Metroidvania*. Inspirado por la atmósfera melancólica y el combate preciso de *Hollow Knight*, el juego transporta al jugador a un reino interconectado y decadente. El protagonista debe descender a las profundidades de un mundo olvidado para reclamar el **Anillo de la Sabiduría**, una reliquia ancestral con el poder de purificar cualquier aflicción. No es una búsqueda de gloria, sino de supervivencia: es la última esperanza para sanar la enfermedad terminal que consume a su madre.

1.2. Género y Estilo Visual

El juego se define como un **Action-Adventure 2D** con un fuerte énfasis en la exploración no lineal. El estilo visual será **Dark Fantasy / Bio-orgánico**, utilizando una paleta de colores que transcione de tonos fríos y pálidos en la superficie a colores vibrantes pero inquietantes en las profundidades de la red neuronal” del mundo. La animación será *frame-by-frame* para transmitir peso en los ataques y agilidad en el movimiento.

2. Mecánicas del Juego (Gameplay)

2.1. Core Loop

El ciclo principal se basa en la triada: **Exploración, Combate y Mejora**. El jugador llega a una zona desconocida, se enfrenta a enemigos que custodian secretos, derrota a un jefe o encuentra un objeto clave (habilidad) que le permite regresar a áreas previas y acceder a rutas antes bloqueadas. Este flujo garantiza que el jugador sienta un progreso constante tanto en su habilidad personal como en el poder del personaje.

2.2. Movimiento y Game Feel

El movimiento debe ser responsivo y preciso. El personaje contará con un salto cuya altura depende de la presión del botón, un *dash* (impulso) terrestre y aéreo para esquivar ataques, y la capacidad de rebotar en enemigos o proyectiles al golpearlos hacia abajo (pogo-jump). Estos elementos permiten que el desplazamiento por el mapa se convierta en un reto de plataformas en sí mismo.

2.3. Sistema de Combate

El combate es táctico y penaliza la agresividad sin sentido. El jugador posee un arma principal de corto alcance. Al golpear enemigos, el protagonista recolecta .^{Esencia}”, un recurso que puede usarse para dos fines: desatar habilidades especiales de ataque o realizar una técnica de concentración para restaurar puntos de salud. Esta dualidad obliga al jugador a decidir entre atacar o sobrevivir en tiempo real.

3. Mundo y Narrativa

3.1. El Lore y el Conflicto

El mundo de *Sinapsis* es una estructura que imita el sistema nervioso de una entidad divina dormida. Actualmente, este mundo sufre de una “Corrupción Sináptica” que ha vuelto agresivos a sus habitantes. El protagonista, impulsado por el vínculo materno, es el único capaz de resistir esta corrupción debido a su linaje. El **Anillo de la Sabiduría** no es solo un objeto, es una conciencia antigua que pondrá a prueba la voluntad del héroe antes de otorgarle el conocimiento para curar la plaga.

3.2. Personajes

- **El Peregrino (Protagonista):** Un ser ágil, de diseño minimalista, cuya expresividad reside en sus movimientos. Porta un catalizador que se transforma en hoja de combate.
- **La Madre:** El motor narrativo del juego. Aparece en visiones o *flashbacks*, representando la fragilidad y la razón del viaje.
- **Guardianes del Anillo (Jefes):** Antiguos protectores que se han vuelto locos por la soledad y la enfermedad. Cada uno representa una etapa del duelo o un fallo en el sistema de la “Sinapsis”.

4. Diseño de Niveles (Level Design)

4.1. Estructura del Mundo

El mapa es un gran organismo interconectado. Las áreas no están separadas por pantallas de carga, sino por transiciones ambientales.

- **Zona Inicial - Los Atrios Pálidos:** Una zona segura que sirve de tutorial, donde los enemigos son lentos y los precipicios no son letales.
- **Zona del MVP - El Nervio Central:** Un área llena de plataformas móviles y enemigos que atacan a distancia. Aquí es donde el jugador encontrará la primera gran prueba antes de obtener la llave hacia el Anillo.

5. Interfaz de Usuario (UI)

La interfaz será **diegética y minimalista** para no romper la inmersión.

- **HUD:** En la esquina superior izquierda se mostrarán ”Nodos de Energía” (salud) y un orbe de Esencia.
- **Mapa:** Un sistema de dibujo manual que se actualiza solo cuando el jugador descansa en puntos de control, fomentando el sentido de orientación.