

# 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

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

# 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 transicione 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.