

DOCUMENTO DE DISEÑO DE JUEGO - GDD

1. Mi juego ideal

Honestamente, no tengo un ideal de lo que sería mi juego perfecto, pero me gustan bastante los juegos que te permiten montarte tu propia historia o en los que tu experiencia de juego sea muy distinta a la de otras personas, dependiendo de cómo lo quieras jugar. Me gustan los juegos en los que están planteadas muchas decisiones, como *Baldur's Gate 3* o *Dragon Age: Origins*, y en los que, dependiendo del rol que le quieras asignar a tu personaje, abras o cierres trayectos en el juego.

Middle-earth: Shadow of War es de los videojuegos que mejor exploran cómo tus acciones afectan a las relaciones entre NPCs y aplican las debidas consecuencias, de manera que te hace creer que te estás montando tu propia historia. Otros juegos como *Dwarf Fortress*, *RimWorld* o *Kenshi* exploran la libertad a la hora de crear tu propia historia con tu propio personaje, pero les faltan impacto narrativo.

Mi juego ideal, supongo, sería la combinación de estos factores: la capacidad de crearte tu propio personaje único, los elementos jugables que apoyen su interacción en el mundo y alguna forma de añadir una historia generada única con cada personaje.

Comentar que esto técnicamente ya está teniendo sus inicios, Mantella (<https://www.nexusmods.com/skyrimspedition/mods/98631>) es un mod para Skyrim que añade IA avanzada a los NPC para que reaccionen de manera única en cada encuentro, tengan memoria de sucesos pasados, reaccionen a lo que dices o haces y conviertan sus nuevos diálogos a través de la transcripción de texto a audio haciéndote sentir que los NPCs están vivos. Todo esto es impresionante para un solo mod ¿pero se podría utilizar la idea y hacer un juego entero basado en este concepto clave y que se sintiera natural y divertido?

2. Resumen del Juego

2.1 Nombre del juego

Nombre del juego: *Your Path*

2.2 Concepto del Videojuego

Un RPG inmersivo donde cada partida te permite asumir un personaje totalmente personalizable por el jugador y los NPC reaccionan con una IA avanzada junto a una gran cantidad de mecánicas jugables e historia moldeable, ofreciendo una experiencia única en cada sesión de juego y que se sienta realista y natural. Sería un juego para un solo jugador.

2.3 Género

- RPG de mundo abierto.

2.4 Público objetivo

- Jugadores de rol en general y fans de juegos tipo *Dwarf Fortress*, *Rimworld* o *Kenshi*.

2.5 Experiencia de Juego

Flujo del juego: Total libertad de personalización de rol, misiones emergentes y narrativas ramificadas únicas.
Apariencia y Sensación: Realista, que se parezca al mundo real pero en una ambientación de fantasía con magia.

3. Jugabilidad

3.1 Progresión del juego

- Las elecciones determinan el desarrollo del personaje y del mundo.
- La relación con los NPCs cambia la historia y las oportunidades que dispones.

3.2 Objetivos

- Cada partida puede enfocarse en distintos objetivos según el personaje elegido.

3.3 Estructura de las Misiones

- Misión principal con eventos ramificados.
- Misiones secundarias generadas dinámicamente.

3.4 Estructura de Desafíos y Rompecabezas

- Basados en las habilidades del personaje y en elecciones previas.

3.5 Flujo de juego / Loop jugable

1. Creación del personaje y selección del rol.
2. Exploración del mundo y toma de decisiones.
3. Interacción con NPCs y misiones.
4. Evolución de la historia basada en elecciones.
5. Posibilidad de reiniciar y experimentar nuevas rutas.

4. Mecánicas

4.1 Física y Movimiento

- Físicas realistas con interacción ambiental.

4.2 Acciones, Interacción y Comunicación

- Sistema de diálogo fluido con IA reactiva.
- Reputación e impacto en la sociedad.

4.3 Combate

- Combate en tiempo real de acción.

4.4 Economía

- Dinámica con comercio y mercados influenciados por eventos del jugador.

4.5 Flujo de Cámara y Pantalla

- Cambio de cámara según la situación (tercera persona, primera persona).

5. Opciones del juego

5.1 Opciones Generales

- Extensa personalización visual y de dificultad.

5.2 Rejugar y Guardados

- Múltiples ranuras de guardado, pensado para que el jugador este incentivado a probar diferentes rutas.

6. Historia, Ambientación y Personajes

6.1 Historia y Narrativa

Backstory y narrativa: Un mundo en constante cambio, partiendo de unas bases y del inicio que decida el jugador.

6.2 Mundo del juego

- Aspecto general: Realista con elementos de fantasía.
- Áreas: Pequeños pueblos y pocas ciudades pero con mucho contenido en ellas.

6.3 Personajes

- NPCs con memoria persistente e interacción avanzada que parten de una personalidad base que va evolucionando.

6.4 Armas y objetos

- Las típicos de juegos de fantasía (espadas, bastones de magia, armaduras, etc).

7. Niveles

- La dificultad aumentará según el nivel del jugador.

8. Interfaz

8.1 Sistema de ayuda

- Tutoriales interactivos y guías de rol.

8.2 GUI (Interfaz Gráfica de Usuario)

- Parecida a la de los juegos de Bethesda como Skyrim/Fallout, que sea simple y no manche la vision.

8.3 Sistema de Control

- Teclado y ratón o mando.

8.4 Audio

- SFX: Ambientación inmersiva y respuesta dinámica a eventos.
- Música: Banda sonora adaptativa que cambia según la situación.

9. Inteligencia Artificial

9.1 IA de apoyo

- Compañeros con personalidad propia y memoria.

9.2 IA enemiga

- Adaptativa, con diferentes estrategias según el comportamiento del jugador.

9.3 IA amiga

- NPCs con la capacidad de recordar interacciones pasadas.

10. Información Técnica

10.1 Hardware y software de desarrollo

- Soporte para PC y consolas.

11. Arte del juego

- Estilo realista.