

# Documento de Diseño de Gameplay (GDD):

## 1. Concepto Principal (The Pitch)

Un RPG de acción en 2D donde el jugador explora mundos fragmentados a través de un Nexo central. El enfoque principal es el combate, la exploración de mapas diseñados en Tiled y el cumplimiento de misiones otorgadas por NPCs para desentrañar la historia de cada reino.

## 2. Pilares de Jugabilidad

- **Exploración Interdimensional:** El Nexo como núcleo y los portales como puertas a biomas distintos.
- **Combate Táctico:** Basado en el ritmo, donde observar al enemigo es más importante que atacar rápido.
- **Mundo Conectado:** Uso de misiones y diálogos para incentivar al jugador a volver a zonas previas (Backtracking).

## 3. Mecánicas de Juego (Core Gameplay)

### 3.1 Movimiento y Control

- **Acciones Básicas:** Caminar, saltar, atacar y cubrirse/esquivar.
- **Interacción:** Botón dedicado para hablar con NPCs y activar portales en el Nexo.

### 3.2 El Ciclo de Juego (Game Loop)

1. **Preparación:** El jugador inicia en el **Nexo**, habla con NPCs y elige un portal.
2. **Incursión:** Entra a un mundo, combate enemigos y recolecta items/experiencia.
3. **Progreso:** Encuentra un objeto clave o completa una misión de NPC.
4. **Retorno:** Regresa al Nexo para mejorar o desbloquear el siguiente mundo.

### 3.3 Sistemas de RPG

- **Sistema de Diálogos:** Ventanas de texto con opciones de respuesta que pueden activar misiones.
- **Gestión de Inventario:** Items que otorgan mejoras pasivas o activan eventos en el mapa.
- **Misiones (Quests):** Registro de objetivos (ej: "Derrota al jefe del Mundo 1" o "Encuentra el objeto perdido para el NPC X").

## 4. Diseño de Niveles (Level Design con Tiled)

- **El Nexo:** Zona segura, sin enemigos, con música tranquila compuesta en BandLab. Contiene los portales bloqueados que se abren por eventos.
- **Mundos de Combate:** Mapas diseñados en Tiled con capas de colisión, capas visuales (decoración) y capas de eventos (donde aparecen los enemigos).
- **Secretos:** Pasajes ocultos que solo son accesibles tras obtener un item de un mundo posterior.

## 5. Estética y Sonido

- **Visual:** Estilo 2D utilizando assets de alta calidad. Cada portal debe tener un estilo visual único (ej: Mundo de fuego, Mundo de ruinas).

- **Audio (BandLab):** \* Música ambiental para el Nexo (loop constante).
  - Temas de combate intensos para los mundos.
  - Efectos de sonido (SFX) para ataques y recolección de items.

## 6. Diferencias con el Proyecto Anterior (Log de Cambios)

- **Eliminado:** Mecánica de temporizador (tiempo límite).
- **Eliminado:** Recolección de basura como objetivo principal.
- **Añadido:** Sistema de NPCs y narrativa.
- **Añadido:** Estructura de mundos divididos por portales.
- **Mejorado:** Ritmo de juego (Pacing) más lento y estratégico.

## Diagnóstico y Definición del Proyecto: "Red Moon"

### 1. Contextualización del Problema

**¿Qué está pasando?** Actualmente, el proyecto base presenta una experiencia de usuario limitada por mecánicas de presión (tiempo) y falta de profundidad narrativa. El sistema anterior se centraba en tareas repetitivas de recolección sin un trasfondo que retuviera al jugador. Se busca transformar este prototipo en un RPG de acción con una estructura de mundo interconectado.

**¿A quién afecta?** A los usuarios potenciales de videojuegos independientes (indie) que buscan experiencias de exploración y desafío táctico, y al

equipo de desarrollo, que requiere una base sólida de diseño para escalar el software.

**¿Dónde y cuándo ocurre?** El desarrollo ocurre en un entorno académico y profesional durante el ciclo de enero a junio de 2026. La "problemática" de jugabilidad se manifiesta durante las pruebas de usuario (Playtesting) del prototipo inicial.

---

## 2. Recolección de Datos y Métricas

**¿Qué datos se pueden recolectar?**

- **Engagement:** Tiempo promedio de permanencia en cada "Mundo" conectado al Nexo.
  - **Dificultad:** Tasa de mortalidad del jugador en zonas específicas (para balancear el diseño en Tiled).
  - **Exploración:** Cantidad de NPCs interactuados y misiones secundarias aceptadas vs. completadas.
  - **Rendimiento Técnico:** Cantidad de fallos (crashes) al realizar la transición entre portales del Nexo.
- 

## 3. Alcance del Sistema Computacional

**¿Qué parte del problema te interesa abordar?** El sistema se enfocará en la gestión de la progresión y la arquitectura de mundos interconectados a través de portales. Esto incluye la lógica de los portales, el sistema de diálogos de los NPCs y la persistencia de las misiones completadas.

**¿Qué se buscaría mejorar, automatizar o monitorear?**

- **Automatizar:** El guardado de progreso al regresar al Nexo.
- **Mejorar:** La inmersión del jugador mediante un ritmo de juego (pacing) más pausado tras eliminar el temporizador.
- **Monitorear:** El flujo del jugador para asegurar que los diálogos de los NPCs den pistas claras sobre a dónde ir.

### **¿Qué cosas NO se resolverán con el sistema?**

- No se implementará un modo multijugador online.
- No se resolverán problemas de hardware del usuario (el juego será para PC con requisitos mínimos).
- No se incluirá generación procedural de niveles; todos los mapas serán diseñados manualmente en Tiled.

### **¿Qué restricciones existen?**

- **Técnicas:** Uso de assets gratuitos de alta calidad y herramientas de acceso libre (Tiled, BandLab).
  - **Tiempo:** El proyecto debe ser funcional para el final del periodo escolar.
  - **Presupuesto:** El costo de desarrollo es \$0 (uso de software Open Source y recursos propios).
- 

## **4. Justificación y Referencias (Formato APA)**

### **Referencias Bibliográficas**

- Adams, E. (2014). *Fundamentals of Game Design*. New Riders. (Referencia para la eliminación de temporizadores en favor de la exploración).
- FromSoftware. (2009). *Demon's Souls* [Videojuego]. Sony Interactive Entertainment. (Referencia para la

estructura de diseño del Nexo y niveles fragmentados).

- Pérez Latorre, Ó. (2012). *El lenguaje de los videojuegos: Análisis de la significación del juego*. Laertes. (Referencia para la importancia de los NPCs en la narrativa emergente).
  - Tiled Map Editor. (2026). *Documentation for professional level design in 2D games*. Recuperado de <https://doc.mapeditor.org/>
- 

#### **Checklist de Calidad cumplido:**

- **Medible:** Se definieron métricas de tiempo, muertes y fallos.
- **Coherencia:** El uso de Tiled y BandLab está directamente relacionado con la mejora de la experiencia de exploración.
- **Acotado:** Se aclaró que no habrá multijugador ni niveles aleatorios.