



**ESCUELA POLITÉCNICA NACIONAL**  
**FACULTAD DE INGENIERÍA EN SISTEMAS**  
**INGENIERIA DE SOFTWARE**

**Periodo**

2025-B

**Desarrollo de Juegos Interactivos**

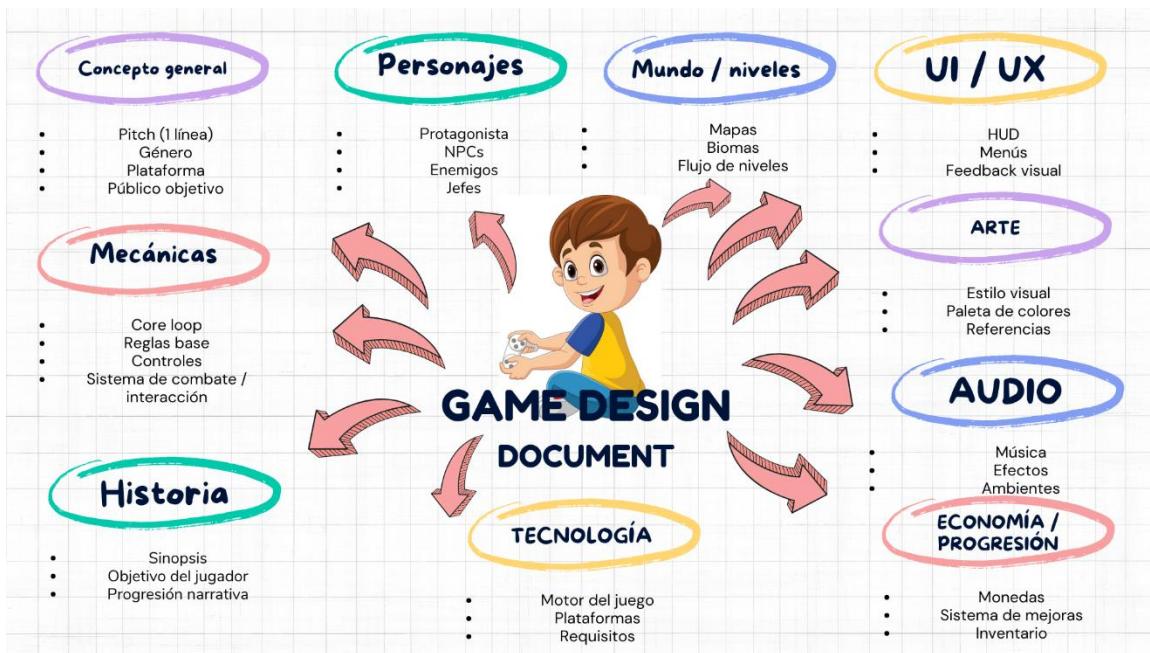
ISWD823

**GAME DESIGN DOCUMENTS**

**Nombre**

Guachamin Morillo Daniela Nicole

## 1 Mapa mental



## 2 God of War 2018

### 2.1 Concepto General

- Pitch: Aventura de acción narrativa centrada en la relación padre-hijo con mitología nórdica.
- Género: Acción / Aventura.
- Plataforma: PS4 (luego PC).
- Público: Adultos + fans de narrativa y combate visceral.

### 2.2 Mecánicas de Juego

- Core loop: Explorar → combatir → recolectar → mejorar → avanzar.
- Reglas: Combate basado en timing, parrys, esquivas, runas.
- Controles: Golpes ligeros, fuertes, lanzar el hacha, controlar a Atreus.
- Combate: Hacha Leviatán + Espadas del Caos + apoyo de Atreus.

### 2.3 Historia y Narrativa

- Sinopsis: Kratos y Atreus viajan para esparcir las cenizas de la madre.
- Objetivo: Completar el viaje emocional y literal.
- Progresión narrativa: Viaje por reinos, revelaciones, conflictos con dioses.

## **2.4 Personajes**

- Protagonista: Kratos.
- Compañero: Atreus (clave para jugabilidad).
- NPCs: Brok, Sindri, Freya.
- Enemigos/Jefes: Baldur, Magni, Modi, Trolls.

## **2.5 Mundo / Niveles**

- Mapas: Reinos nórdicos (Midgard, Alfheim, Helheim...).
- Biomas: Bosques nevados, cuevas, templos, lagos.
- Estructura: Mundo semi-abierto con backtracking.

## **2.6 UI/UX**

- HUD minimalista.
- Indicadores de enemigos alrededor.
- Menús de armadura y runas muy visuales.
- Mucho feedback en combate (luces, colores, vibración).

## **2.7 Arte**

- Estilo: Realista-mitológico.
- Paleta: Tonos fríos; contrastes rojos.
- Referencias: Cultura nórdica, tallados, símbolos rúnicos.

## **2.8 Audio**

- Música orquestal épica por Bear McCreary.
- Sonido del hacha al regresar muy característico.
- Ambientes escandinavos con ecos, viento, criaturas.

## **2.9 Economía / Progresión**

- Moneda: Plata.
- Mejoras: Runas, armaduras, habilidades.
- Inventario: Recursos, encantamientos.

## **2.10 Tecnología**

- Motor propio de Santa Monica.
- Cámara sin cortes (plano secuencia).
- Optimizado para PS4.