Game Design Document (Versión 0.2)

Proyecto: Recolectores del Horizonte Verde

Género: Roguelite 2D de acción

Motor: Godot 4.3

Lenguaje: GDScript

Estado: Preproducción

# 1. Concepto General

## 1.1 Descripción breve

Juego de acción 2D tipo roguelite, ambientado en un planeta donde la recolección de chatarra y tecnología antigua es el eje de la vida cotidiana. El jugador realiza expediciones a zonas peligrosas para obtener materiales, mejorar su equipo y progresar dentro de una sociedad trabajadora dedicada a la recuperación de recursos.

## 1.2 Objetivo del proyecto

Crear una experiencia 2D fluida, accesible y rejugable, centrada en la exploración y el combate rápido, con progresión basada en la recolección de materiales. El foco está en la sensación de crecimiento personal y técnico dentro de un entorno coherente y optimista.

# 2. Narrativa y Ambientación

## 2.1 Contexto del mundo

El juego transcurre en un único planeta fértil con extensas áreas cubiertas de ruinas tecnológicas. La sociedad local se sustenta recolectando, reparando y reutilizando componentes antiguos. La recolección es tanto una actividad económica como cultural.

## 2.2 Rol del jugador

El jugador controla a un miembro activo de la Sociedad de Recolectores. Su tarea es aventurarse en zonas de riesgo, extraer materiales valiosos y regresar con ellos para mejorar su taller y sus herramientas. Cada expedición representa un desafío autónomo en forma de laberinto ambiental.

## 2.3 Tono y atmósfera

El tono general es optimista y práctico. El juego retrata una sociedad enfocada en el trabajo, la comunidad y el ingenio. La ambientación combina naturaleza viva con metal corroído, dando lugar a un entorno visual contrastante y reconocible.

# 3. Gameplay

## 3.1 Estructura base

Tipo: Roguelite 2D con exploración estructurada.  
Mapa: Laberinto semi-procedural formado por salas prefabricadas interconectadas.  
Objetivo: Comprender y activar el sistema principal del laberinto (restablecer energía, abrir rutas o estabilizar el entorno).  
Duración de run: 10–20 minutos.  
Progresión: Cada run genera un nuevo laberinto con distinta lógica ambiental; se mantienen materiales y mejoras globales.

## 3.2 Mecánicas principales

- Movimiento y combate con herramientas multifunción.  
- Recolección de materiales usados para activar sistemas o desbloquear caminos.  
- Mecanismos ambientales: puertas de energía, terminales, conectores, drenajes, etc.  
- Lectura del entorno mediante señales visuales y sonoras que indican relaciones entre secciones del laberinto.  
- Presencia de enemigos y trampas que mantienen tensión constante.

## 3.3 Loop de juego

1. Preparar equipo y elegir destino.  
2. Ingresar al laberinto generado.  
3. Explorar, recolectar y activar sistemas según la lógica ambiental.  
4. Completar la secuencia ambiental (reactivar, abrir, estabilizar).  
5. Regresar al taller y usar materiales recolectados para mejoras.

# 4. Progresión

## 4.1 Recolección y recompensas

Los materiales recolectados durante cada run se clasifican en comunes, raros y únicos. Pueden venderse, intercambiarse o usarse para fabricar mejoras en el taller.

## 4.2 Mejoras permanentes

Las mejoras abarcan herramientas, armaduras, habilidades y ampliaciones del taller. El progreso entre runs define el crecimiento del jugador dentro de la sociedad de recolectores.

# 5. Arte y Estética

## 5.1 Estilo visual

Pixel art 16x16 o 32x32, con paleta basada en verdes naturales, óxidos y tonos eléctricos. Los escenarios combinan elementos naturales y tecnológicos en equilibrio.

## 5.2 Dirección artística

El arte enfatiza claridad y legibilidad. Los elementos visuales comunican mecánicas y jerarquías sin sobrecargar la pantalla. Se privilegia el contraste entre naturaleza y metal.

# 6. Sonido y Música

## 6.1 Música

La música acompaña la exploración con ritmos moderados y tonalidades esperanzadoras. Durante momentos de tensión, los temas incorporan percusión metálica o tonos sintéticos.

## 6.2 Efectos

Los efectos destacan el entorno mecánico y las acciones del jugador: herramientas, choques de metal, sistemas activándose y señales auditivas de riesgo o descubrimiento.

# 7. Estructura Técnica

## 7.1 Escenas principales

MainMenu.tscn – Menú principal.  
Game.tscn – Control de la partida.  
Player.tscn – Control del jugador.  
Enemy.tscn – Enemigos y variantes.  
Room.tscn – Salas del laberinto.  
Hub.tscn – Taller/base del jugador.  
UI.tscn – Interfaz de usuario.

## 7.2 Sistemas

• Movimiento e input.  
• Combate modular.  
• Generación procedural de salas.  
• Inventario y materiales.  
• Guardado de progreso (JSON).  
• Cámara dinámica.

# 8. Expansión Futura

• Nuevos tipos de herramientas especializadas.  
• Enemigos adaptados a distintos biomas.  
• Eventos aleatorios de recolección.  
• Personalización del taller o del personaje.