

# Game Design Document – Lost Echoes

## 1. Información General

- **Título del juego:** *Lost Echoes*
- **Género:** Aventura narrativa con elementos RPG y mecánicas de gestión de cordura.
- **Plataforma(s):** PC (futuro: posible port a consolas).
- **Audiencia objetivo:** Jugadores interesados en narrativa ramificada, rol clásico y decisiones con consecuencias (ej. fans de Baldur's Gate, Disco Elysium, Life is Strange).
- **Estilo visual:** Fantasía oscura, con un ambiente inmersivo inspirado en mitología y estética medieval.

## 2. Concepto del Juego





- *Lost Echoes* es una aventura narrativa donde el jugador interpreta a un joven aprendiz en un campamento de héroes.
- El foco está en:
  - Construir **relaciones** con tres compañeros (guerrero, maga, druida).
  - Mantener la **cordura** frente a la influencia de la “Canción de la Hidra Falsa”.
  - Tomar **decisiones** que afectarán las ramas narrativas y finales.
- El juego mezcla **diálogo ramificado** (+amistad/0/-amistad), **minijuegos de memoria** (para la cordura) y una progresión narrativa que culmina en un enfrentamiento con la Hidra.

## 3. Mecánicas Principales

### 3.1. Sistema de Amistad

- Cada interacción con un compañero puede dar: **+1, 0 o -1**.
- Escalas de amistad:
  - **10–8** → relación fuerte.
  - **7–5** → relación media.
  - **4–0** → relación baja.
  - **-1 – -2** → relación crítica.
  - **-3** → relación rota.

### 3.2. Cordura

- Representada con un **valor numérico (0–10)**.
- Cada noche, el jugador juega un minijuego de memoria:
  - Recordar una secuencia de **símbolos** (ej.  →  →  → ).
  - Fallar reduce la cordura hasta **-2 por noche**.

- Si la cordura llega a **0** → **Game Over** (devorado por la Hidra).
- Dificultad aumenta con los días (menos tiempo para memorizar secuencia).

### 3.3. Decisiones Narrativas

- Conversaciones con compañeros determinan:
  - **Afinidad** (amistad).
  - **Consecuencias futuras** (aliados en batalla, sacrificios, muertes).
- El tono de la narrativa cambia según la **cordura** (más baja = mundo más distorsionado/aterrador).

## 4. Personajes

- **Jugador**: Aprendiz anónimo, hijo de una clériga y un monje respetados.
- **Kael (Guerrero)**: Orgullosa, busca perfección. Rivalidad/respeto.
- **Ember (Maga)**: Analítica, persigue la verdad de la magia. Busca profundidad.
- **Halsin (Druida)**: Conectado con la naturaleza. Empático, pero puede decepcionarse.
- **Maestro Garrick**: Mentor inicial, guía en el campamento.
- **Hidra Falsa**: Antagonista principal. Su canto pone en riesgo la cordura.

## 5. Progresión del Juego

1. **Introducción**: Llegada al campamento, despedida de los padres.
2. **Primeras interacciones**: elección de con quién hablar (guerrero, maga, druida).
3. **Ciclo de juego**:
  - Día → interacciones con compañeros (amistad).
  - Noche → minijuego de cordura.
4. **Clímax**: confrontación con la Hidra.
5. **Resolución**: uno de los **6 finales principales** + **Game Over por cordura**.

## 6. Finales

1. **Amistad alta (8–10), Cordura  $\geq 7$**  → Final bueno: todos sobreviven.
2. **Amistad alta (8–10), Cordura  $< 7$**  → Derrotan a la Hidra, pero el amigo muere.
3. **Amistad media (7–5), Cordura  $\geq 7$**  → Hidra derrotada, ambos heridos (pérdida permanente).
4. **Amistad media (7–5), Cordura  $< 7$**  → Hidra escapa, amigo herido de gravedad.
5. **Amistad baja (4–0), Cordura  $\geq 7$**  → Amigo te abandona, mueres.
6. **Amistad baja (4–0), Cordura  $< 7$**  → Tú abandonas al amigo, condenas a todos.
7. **Cordura 0** → Game Over inmediato.

## 7. Controles y UI (versión inicial)

- **PC/Teclado + Mouse**
  - Selección de diálogos → clic izquierdo.
  - Confirmar símbolos → teclas 1–4 o clic sobre iconos.
- **UI propuesta:**
  - Indicador de **Amistad** (barra o número oculto).
  - Indicador de **Cordura** (visible en todo momento).
  - Ventana de diálogos con retrato del personaje.

## 8. Estilo Narrativo y Atmosférico

- **Tono:** fantasía oscura con toques melancólicos.
- **Inspiración:** *Baldur's Gate*, *Disco Elysium*, *Darkest Dungeon*.
- **Narrativa:** Texto ramificado con ilustraciones estáticas o estilo VN (novela visual).
- **Atmósfera:** Música ambiental mística, efectos sonoros para resaltar tensión en minijuegos y distorsiones visuales al bajar la cordura.

## 9. Iteraciones Futuras

- Sistema de combate ligero (por turnos o cinemático).
- Más compañeros/antagonistas secundarios.
- Profundización en el lore del mundo y la Hydra.
- Variación en los minijuegos de cordura (no solo memoria visual, sino auditiva o lógica).
- Ilustraciones y retratos de personajes.