

Anexo I - GDD

1. Resumen Ejecutivo

- **Título del juego:** Innsmouth.
- **Descripción corta:** RPG narrativo de misterio donde el jugador controla a un investigador que debe descubrir el misterio de Innsmouth.
- **Descripción larga:** En un mundo 2D basado en el horror cósmico de hp Lovecraft, el jugador asume el papel de un investigador que llega a una ciudad plagada de secretos, misterios y fuerzas cósmicas incomprensibles. A medida que explora y descubre pistas irá avanzando hacia el enigma final, por el camino deberá enfrentarse a criaturas y horrores que debilitarán su vida y cordura.
- **Objetivo del proyecto:** Crear una demo jugable que muestre las mecánicas de exploración elección de pistas, combate y bifurcación de historia hasta la revelación de un secreto clave.
- **Plataformas:** PC.

2. Historia y Personajes

- **Premisa:** Año 1928. Un investigador viaja a Innsmouth una ciudad en la que se han reportado sucesos extraños desde que apareció una extraña niebla. Los rumores le hacen pensar que los habitantes de esa ciudad esconden un terrible secreto vinculado a cultos prohibidos. Su misión es desentrañar los misterios que esconden entes de que la locura o algo peor lo consuma.
- **Personajes principales:**
 - **Dr. Aran Blythe:** Profesor de historia antigua, obsesionado por la investigación de cultos antiguos. Investiga Innsmouth con la creencia de que guarda la clave para entender una amenaza cósmica. Destaca por su habilidad en Conocimientos.
 - **Catherine Ward:** Periodista decidida que viaja a Innsmouth para investigar una serie de desapariciones y se ve envuelta en un misterio mucho más grande. Destaca por su habilidad de Observación.
 - **Dr. Edgar Finch:** Médico local apasionado del deporte, escéptico ante rumores de desapariciones y cultos hasta que una serie de pacientes con síntomas inexplicables lo empuja a investigar más allá. Destaca por su Fuerza.
 - **Henry "Hank" Fitzgerald:** Curioso y amante de los desafíos extremos. Atraído por los rumores de una civilización perdida en la costa, ve en Innsmouth su próxima aventura. Su habilidad para esquivar lo hace valioso en momentos de tensión. Destaca por su Agilidad.

3. Mecánicas de Juego

- **Exploración:**
 - Movimiento en 2D en un mapa cerrado y pequeño.
 - El jugador se mueve por un mapa dividido en casillas. Cada casilla puede contener objetos interactivos, pistas o puertas.
 - El jugador podrá moverse libremente entre las casillas, pero solo podrá interactuar con los objetos o pistas marcados explícitamente en el mapa y que estén en la misma casilla que él.
- **Sistema de combate:**

- Combate por turnos.
- Las acciones (atacar y esquivar) impactarán en la narrativa del juego. Ejemplo: Si el jugador decide huir podría no recibir el mismo tipo de información o pistas de los enemigos que si decide pelear.
- El personaje del jugador tiene diferentes habilidades que determinan el daño que puede hacer y recibir. Estos parámetros se definen en una tabla de combate.
- **Sistema de habilidades:**
 - Elección del personaje al inicio con distintas habilidades.
 - Habilidades basadas en estadísticas: conocimiento, agilidad, fuerza y observación.
 - Posibilidad de mejorar con la obtención de objetos.
- **Interacciones con Pistas:**
 - Sistema de diálogos con opción múltiple donde la respuesta afecta al desarrollo de la historia ya que te permitirán obtener objetos según tus elecciones.
 - Diferentes finales según las elecciones tomadas.
- **Interacciones con objetos:**
 - Abrir puertas.
 - Objetos para desbloquear zonas.

4. Estilo Visual y Sonoro

- **Estilo visual:**
 - **Gráficos:** Pixel art oscuro inspirado en el horror cósmico.
 - **Ambientes:** Mundo decadente con elementos de juego emergente.
 - **Estética:** Sombria, paleta limitada y efectos contribuyen a una atmósfera claustrofóbica.
- **Estilo sonoro:**
 - **Música:** música ambiental y etérea, utilizando instrumentos suaves y disonantes para crear una sensación de desconcierto. Con diferencias entre combate y exploración.

5. Diseño de Niveles

- **Mapa principal:** Issnmouth:
 - **Pazla del pueblo:** punto central.
 - **Biblioteca:** ubicación de npcs.
 - **Mansión:** punto final donde se revelan los secretos.
- **Estructura de los Mapas:** Cada zona está limitada y consiste en un pequeño mapa de casillas. Cada casilla puede contener puertas, objetos interactivos o pistas. A medida que el jugador avanza y desbloquea nuevas zonas, el mapa se expande.
- **Flujo del juego:** Las áreas se irán desbloqueando a elección del jugador; para acceder a algunas se necesitarán objetos clave que podrá ir recogiendo, mientras otras se desbloquearán simplemente interactuando.
- **Enemigos:** Se manifestarán de forma aleatoria criaturas cósmicas conforme el jugador avanza y en ciertas ubicaciones aparecerán habitantes hostiles.

6. Interfaz de Usuario (UI)

- **Pantalla de inicio: opciones:** empezar juego, continuar partida, ajustes, salir.

- **HUD (Heads-Up Display):** salud y cordura del personaje, información del personaje y menú de pausa.
- **Menús:**
 - **Información personaje:** datos de vida, cordura y habilidades actualizado.
 - **Pausa:** con opción de continuar, guardar, ajustes y salir al menú inicial.
- **Mapa:** se actualiza conforme el usuario descubra nuevas zonas o aparezcan nuevas pistas. Además, se marcarán ubicaciones claves como pistas, puertas y aquellos lugares interactivos.

7. Sistema de Diálogos y Elecciones

- **Estilo de diálogo:** diálogos ramificados.
- **Opciones de decisión:** el jugador podrá elegir dialogar o no con un npc pero todo lo que decida tendrá una consecuencia. Ejemplo: algunos objetos solo se consiguen dialogando con npcs pero también puede ocurrir que el npc con el que hables decida darte un objeto que te perjudica (como un veneno).
- **Reacciones de los personajes:** Las decisiones del jugador influyen en las relaciones con los personajes. Los npcs podrán morir, huir, darnos objetos o desbloquear zonas convirtiéndose en aliados o enemigos.

8. Progresión y Balance

- **Dificultad:** La dificultad aumentará a medida que el jugador se acerque a la verdad, con enemigos más agresivos. Las decisiones que tome podrán afectar tanto a su habilidad para pelear como a su capacidad para sobrevivir.
- **Progresión del jugador:** El jugador podrá subir sus habilidades o recuperar su vida y cordura perdida con el uso de objetos recogidos que aumentan estos valores.

9. Aspectos Técnicos

- **Motor de juego:** Unity.
- **Programación:** C#.
- **Controladores y entrada:** Ratón.

10. Cronograma y Metas

- **Tiempo estimado de desarrollo:** 60 horas.

11. Referencias y Fuentes de Inspiración

- **Juegos inspiradores:** Mansiones de la locura, Arkham horror, El rastro de Cthulhu.
- **Assets:** Ninja Adventure - Asset Pack by pixel-boy.
- **Música:** "Midnight Creeping" Composed by Jonathan Shaw (www.jshaw.co.uk)
"Horror Game Menu" by Eric Matyas Soundimage.org