**GDD**

### 1. ****Resumen Ejecutivo****

* **Título del juego**: **---**
* **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, combate y diálogos hasta la revelación de un secreto clave para la historia.**
* **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 con gran fortaleza. Tiene conocimientos médicos, y es un apasionado del deporte. Destaca por su Fuerza.
  + **Henry "Hank" Fitzgerald**: Aventurero. Su habilidad para esquivar lo hace valioso en momentos de tensión. Destaca por su Agilidad.

**Motivación del personaje:**

### 3. ****Mecánicas de Juego****

* **Turnos:** 
  + **El jugador solo podrá realizar un número concreto de acciones de forma seguida.**
  + **Después de 4 acciones surgirá un evento en el juego como la aparición de un monstruo, un npc o un simple aviso.**
  + **Las diferentes opciones son: mover al personaje, investigar una pista, interactuar con un objeto o npc, atacar a un mostruo.**
  + **Ejemplo: el jugador decide moverse 3 posiciones y coger un objeto, con eso completaría las 4 acciones permitidas tras lo cual surgiría un npc con el que podría empezar una conversación.**
* **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.**
  + **La cordura del jugador afectará su capacidad para explorar y tomar decisiones. Con cada enfrentamiento o evento el personaje podría perder algo de cordura, lo que puede limitar las opciones de interacción.**
* **Sistema de combate**:
  + **Combate por turnos como mecánica secundaria donde el jugador no tenga otra opción.**
  + **Las acciones (atacar, esquivar o escapar) 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.**
  + **Posibilidad de usar objetos que cambien los parámetros.**
* **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 NPCs**:
  + **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.**
  + **Posibilidad de persuadir o intimidar dependiendo de las habilidades del personaje.**
* **Interacciones con objetos**:
  + **Abrir puertas.**
  + **Objetos para desbloquear zonas.**
  + **Pistas en forma de documento, artefacto o diario.**
* **Inventario**:
  + **Simple sistema de gestión de inventario para visualizar objetos recogidos.**
  + **Uso de consumibles para aumentar habilidades o estadísticas.**

### 4. ****Estilo Visual y Sonoro****

* **Estilo visual**:
  + **Gráficos**: **Pixel** **art oscuro inspirado en el horror cósmico.**
  + **Ambientes**: **Mundo decadente y opresivo con elementos de juego emergente.**
  + **Estética**: **Sombría, utilizando una paleta limitada con sombras profundas y efectos de niebla que contribuyen a una atmósfera claustrofóbica.**
* **Estilo sonoro**:
  + **Música**: **música ambiental y etérea, utilizando instrumentos suaves y disonantes para crear una sensación de desconcierto.**
  + **Efectos de sonido**: **sonidos inquietantes, con susurros y pasos que parecen seguir al jugador.**

### 5. ****Diseño de Niveles****

* **Mapa principal**: **Issnmouth:**
  + **Pazla del pueblo**: punto central.
  + **Biblioteca:** contiene libros y pistas.
  + **Mansión:** ubicación de npcs.
  + **Calles:** peligros y encuentros con criaturas.
  + **Templo:** 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. El jugador tiene acciones limitadas por lo que deberá elegir correctamente si decide utilizar esos turnos para desplazarse hacia una u otra ubicación.**
* **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, opciones, salir.
* **HUD (Heads-Up Display)**: **salud y cordura del personaje, inventario y diario con elementos recogidos y mapa con pistas o lugares claves.**
* **Menús**:
  + **Inventario**: visualización de los objetos recogidos.
  + **Diario:** visualización en forma de texto de las pistas recogidas.
  + **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 afectarán 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**: **teclado y 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.**