**Game Design Document (GDD): *Un Gran Momento***

**Información General**

* **Título del Juego:** Un Gran Momento
* **Género:** Aventura narrativa
* **Perspectiva:** 3D en primera persona
* **Jugadores:** Un jugador

**Sinopsis**

En un mundo devastado por la contaminación, donde el cielo está cubierto de cenizas y la vida está al borde de la extinción, *Un Gran Momento* nos cuenta los últimos días de Miguel Ángel. Este hombre, consumido por el dolor de haber perdido a su madre y a su amada, recorre un paisaje desolado buscando pequeños vestigios de significado en sus recuerdos y en los objetos que dejaron atrás. En este viaje melancólico, el jugador acompaña a Miguel en su despedida del mundo mientras enfrenta su dolor y encuentra momentos de paz en medio del caos.

**Características Principales**

1. **Exploración 3D**
   * Mundo abierto, limitado por barreras naturales de humo .
   * Escenario detallado con un diseño visual que refleja la destrucción ambiental y la tristeza emocional del protagonista.
2. **Mecánicas de Recolección y Búsqueda**
   * El jugador buscará objetos clave que revelan partes de la historia de Miguel. Estos objetos tienen significados emocionales y son pistas para desentrañar su pasado.
   * Los objetos se encuentran escondidos en diferentes ubicaciones y requieren que el jugador explore, observe y analice el entorno.
3. **Narrativa Ambiental**
   * El entorno y los objetos cuentan una historia.
4. **Interacción Simple**
   * Mecánicas intuitivas de movimiento y recolección:
     + Movimiento: avanzar, retroceder, izquierda, derecha.
     + Interacción: recoger objetos, leer notas o activar eventos.

**Personaje Principal**

* **Nombre:** Miguel Ángel
* **Descripción:** Un hombre en sus 40s, con un semblante cansado y ojos que reflejan tristeza. Lleva consigo una mochila desgastada que usa para guardar los objetos encontrados.
* **Motivación:** Encontrar sentido a sus últimos días en medio del duelo y la soledad.

**Historia**

1. **Inicio:**  
   El juego comienza con Miguel Ángel sentado frente a un río contaminado, reflexionando sobre lo que perdió. Un destello de memoria lo impulsa a buscar recuerdos importantes.
2. **Desarrollo:**
   * El jugador explora diferentes áreas del mapa, como su antigua casa, un parque donde conoció a su amada y una fábrica donde trabajaba su madre.
   * Cada objeto encontrado desbloquea fragmentos de su pasado, contados a través de monólogos internos o recuerdos visuales breves.
3. **Clímax:**  
   Miguel encuentra un objeto clave, como el columpio que le recuerda a su amada, lo que desencadena un momento de reflexión final.
4. **Final:**  
   El juego termina con Miguel enterando sus memorias .

**Mecánicas de Juego**

1. **Controles Básicos:**
   * **Movimiento:**
     + W/A/S/D: Avanzar/Retroceder/Izquierda/Derecha
     + Shift: Correr
   * **Interacción:**
     + Click derecho : interactúan con el entorno
   * **Cámara:**
     + Mouse para girar la vista

**Audio**

1. **Música:**
   * Melodías melancólicas y minimalistas, con piano y cuerdas predominantes.
2. **Efectos de Sonido:**
   * Pasos de Miguel en diferentes superficies
3. **Narración:**
   * Monólogos internos de Miguel para expresar emociones y revelar partes de la historia.

**Progresión y Dificultad**

* **Objetivos por Nivel:**
  + Buscar y recolectar un número específico de objetos en cada área para desbloquear el siguiente nivel.
* **Dificultad:**
  + No hay enemigos ni mecánicas de combate; la dificultad reside en la exploración y observación.