

Game Design Document (GDD): Gothic Dark Game

1. General Información

Concept:

Un juego de estilo gótico oscuro y moderno oscuro, inspirado en *Dark Souls*, *The Witcher*, *God of War* y *Call of Duty*. El jugador se sumerge en un mundo de tinieblas y desesperación donde la acción, la estrategia y la narrativa son pilares fundamentales.

Plataforma:

PC.

Audiencia:

Jugadores de entre 15 y 35 años interesados en experiencias desafiantes y profundas con una fuerte narrativa y combate inmersivo.

2. Historia

Contexto:

En el principio existía el árbol del bien y el mal. Una mujer, habitante del edén del bien, eligió comer del fruto del mal. Esta elección la transformó en un ser que subsiste alimentándose de la pureza de la humanidad. A lo largo de los siglos, ha manipulado y destruido a quienes se oponen a su reinado de oscuridad.

La historia comienza en una noche lluviosa de octubre, cuando una madre desesperada denuncia el rapto de sus hijos a manos de un ser sobrenatural conocido como "la Bruja de las Adicciones". Este evento desencadena una serie de acontecimientos que llevan al protagonista a enfrentarse a esta entidad y sus huestes en un mundo de ruinas, decadencia y adicción.

Narrativa:

- **Introducción: **

- Una madre sigue pistas que la llevan a una planta nuclear abandonada. Dentro, encuentra una cabaña medieval rodeada de un bosque sombrío. La Bruja, disfrazada, entra con los niños. El SWAT también interviene, pero solo el protagonista ve la verdadera amenaza.

- **Desarrollo: **

- El jugador asume el rol de un héroe que descubre ser el él elegido para detener a la Bruja. Viaja a través de escenarios devastados por la oscuridad, enfrentando criaturas y resolviendo misterios relacionados con la maldición de la Bruja.

- **Clímax: **

- La confrontación con la Bruja en su santuario final, un árbol de raíces corruptas que se alza como símbolo de su poder.

- **Desenlace: **

- La derrota de la Bruja libera al mundo de su influencia, pero deja preguntas abiertas sobre las consecuencias de los actos del protagonista.

3. Mecánicas de Juego

Combate:

1. **Cuerpo a cuerpo: **

- Armas como espadas, hachas y martillos con estilos de combate variados.
- Habilidad de "parry" para bloquear ataques enemigos y contraatacar con precisión.

2. **A distancia: **

- Arcos, ballestas y armas de fuego con munición limitada.
- La "Cruz de Luz" como arma especial contra enemigos sobrenaturales.

3. **Esquive: **

- Movimientos de rodar y saltar para evitar ataques.

Objetos:

- **Curativos: **

- Pan y vino como pociones de salud.

- **Defensivos: **

- Escudo de protección que reduce el daño recibido.

Exploración:

- El jugador viajará por escenarios inspirados en la Edad Media y lugares modernos arrasados por la oscuridad.
- Elementos de "lore" ocultos que profundizan en la narrativa.

Progresión:

- Sistema de habilidades para mejorar atributos como fuerza, destreza y fe.
- Recolección de "almas" para subir de nivel.

4. Estilo Visual y Sonoro

Estilo Visual:

- Influencias de un ****gótico oscuro y moderno oscuro****.
- Escenarios con arquitectura medieval y elementos contemporáneos en decadencia.
- Iluminación tenue con tonos fríos y contrastes de fuego y sombras.

Sonido:

- Música ambiental sombría y melancólica.
- Efectos de sonido realistas para el combate y la exploración.
- Voces en susurros para los enemigos sobrenaturales.

5. Personajes

Protagonista:

- Un héroe anónimo con un fuerte sentido de justicia.
- Porta una cruz como arma clave contra las fuerzas de la Bruja.

La Bruja:

- Antagonista principal. Cambia de forma y manipula la realidad para mantener su reinado.

NPCs:

- Aliados: La madre de los niños y otros personajes que ayudan en la travesía.
- Enemigos: Huestes de la Bruja, criaturas sombrías y humanos corrompidos por su magia.

6. Recursos y Tiempo

Equipo:

- Desarrollo individual o con un pequeño equipo multidisciplinario.

Tiempo estimado:

- Diseño inicial: 3 meses.
- Desarrollo: 12-18 meses.
