

Game Design Document (GDD) - *My Worth*

1. Introducción

- **Título del Juego:** My Worth
- **Género:** Aventura / Plataformas en 2D
- **Plataforma:** PC, Consolas
- **Público Objetivo:** Jugadores de 15 años en adelante, aficionados al steampunk y las narrativas distópicas

2. Resumen del Concepto

- **Resumen:** El jugador toma el rol de Elias, un fugitivo que, tras robar un procesador avanzado para autómatas, intenta escapar del gobierno opresivo en una ciudad de estilo steampunk. El juego combina elementos de acción, sigilo y exploración, destacando temas de humanidad y resistencia en un mundo dominado por la tecnología.

3. Mecánicas de Juego

- **Escapatoria en Tiempo Real:** Los jugadores deben moverse con rapidez y habilidad para evitar guardias y trampas, haciendo uso del entorno.
- **Uso del Procesador Robado:** El procesador permite manipular ciertos autómatas para crear distracciones o abrir rutas alternativas.
- **Sistema de Sigilo:** Incluye técnicas como esconderse en sombras, detrás de obstáculos y utilizar objetos para evitar ser detectado.
- **Desarrollo de Personaje:** A medida que Elias avanza, puede adquirir nuevas habilidades para mejorar sus destrezas en evasión, sigilo y manipulación de autómatas.

4. Historia y Narrativa

- **Ambientación:** La ciudad de Bitston, un mundo industrializado donde los androides son más valorados que los humanos.
- **Trama Principal:** Elias descubre secretos oscuros sobre la creación de los autómatas y decide rebelarse, lo que lo convierte en un fugitivo del gobierno.
- **Motivaciones del Personaje:** Elias lucha por la dignidad humana y busca respuestas a los oscuros secretos del régimen.

5. Estética y Diseño Visual

- **Estilo Visual:** Inspiración steampunk con estética victoriana. Predominio de maquinaria expuesta, engranajes y dispositivos avanzados.
- **Diseño de Niveles:** La ciudad de Bitston incluirá zonas industriales, fábricas, callejones oscuros y barrios marginales, contrastados con áreas de alta tecnología.

6. Progresión y Desarrollo del Juego

- **Niveles:** Progresión lineal con niveles de dificultad creciente. Cada nivel introduce nuevos desafíos, como enemigos más complejos o entornos que requieren habilidades adicionales.
- **Sistema de Habilidades:** Mejoras de sigilo, evasión y manipulación de autómatas a medida que el jugador supera los niveles y se enfrenta a mayores retos.

7. Enemigos y Obstáculos

- **Guardias y Autómatas:** Los enemigos son guardias humanos y autómatas de seguridad. Cada uno tiene distintos patrones de patrullaje y formas de detectar al jugador.
- **Trampas Ambientales:** Puertas con sensores, zonas de vigilancia y áreas de riesgo que obligan al jugador a usar el sigilo y la rapidez.

8. Motivación del Jugador

- **Exploración y Supervivencia:** La motivación de avanzar en la historia mientras descubre los secretos de Bitston y Nuvora.
- **Identificación con Elias:** Los jugadores se sentirán inspirados por la lucha de Elias, un símbolo de resistencia.

9. Detalles Técnicos

- **Motor de Juego:** Unreal Engine (2D)
- **Controles:** Teclado y controlador compatible (especificar esquema de control más adelante)
- **Optimización:** Desarrollado para optimizar el rendimiento en PC y consolas, con opciones de ajuste de gráficos y rendimiento.