

GDD - Hikaru

Game Design Document - Hikaru

Versión: 1.0

Equipo de Desarrollo: Desarrolladores Independientes

Contacto: 1151769903

Fecha de publicación: Julio 2025



Índice

1. Objetivos del Juego	8
* Experiencia y propósito	
* Características distintivas	
2. Descripción General de la Historia	8
* Inicio de la narrativa y persecución	
* Desarrollo en el búnker	
* Construcción de la historia	
* El clímax y la verdad	
* Propósito narrativo	
3. Controles del Juego	9
* Vista y movimiento	
* Esquema de controles predeterminado	
* Interacciones y compatibilidad	
4. Requerimientos Tecnológicos	9
* Motor y lenguaje de programación	
* Plataforma objetivo	
* Resolución y modos de pantalla	
* Requisitos mínimos estimados	
5. Pantalla de Inicio	10
* Experiencia inicial	
* Menú principal y control	
* Estética y transición	
6. Descripción de Cutscenes	10
* Integración y formato	

- * Escena inicial (antes del Nivel 1)
- * Transiciones entre niveles
- * Antes del jefe (pisos 3 y 5)
- * Escena final (tras vencer al jefe del piso 5)

7. Pantalla de Inicio y Menú Principal 11

- * Experiencia de inicio
- * Opciones del menú principal

8. Otras Pantallas y Funcionalidades Especiales 12

- * Pantalla de Pausa
- * Pantalla de Muerte
- * Pantalla de Carga entre Pisos
- * Pantalla de Fin del Juego (Victoria)
- * Modo Oscuro / Claro
- * Modo Realista (Desafío extremo)
- * Sistema de Logros
- * Estadísticas
- * Registro de Descubrimientos

9. Sistema de Cámara y HUD 13

- * Cámara
- * Elementos del HUD
- * Mini-mapa ampliado
- * Estilo y personalización del HUD
- * Efectos visuales del HUD

10. Diseño del Jugador y sus Habilidades 13

- * Descripción General de Hikaru
- * Estadísticas Base
- * Habilidades Básicas por Defecto

- * Comportamientos Especiales
- * Habilidades Adquiribles
- * Animaciones del Personaje
- * Estilo visual
- * Restricciones Técnicas y de Balance

11. Inventario y Objetos 15

- * Sistema de Inventario
- * Tipos de Objetos
- * Adquisición y Gestión
- * Balance y Aleatoriedad
- * Consideraciones Futuras

12. Vida, Puntuación y Economía del Juego 16

- * Sistema de Vidas
- * Curación y Regeneración
- * Puntuación
- * Economía del Juego
- * Sistema de Logros y Estadísticas Globales
- * Resumen del Sistema

13. Equipamiento 18

- * Equipamiento Principal
- * La Espada de Hikaru
- * Mejoras como pseudo-equipamiento
- * Consideraciones de diseño

14. Personajes Principales 19

- * Hikaru (Protagonista)
- * Los Padres de Hikaru (Sara y Charles)
- * Antagonistas / Entidades del Más Allá

- * Boss final (nivel 5)

15. Estructura y Progresión del Juego 20

- * Formato General
- * Distribución por Piso
- * Loop de Jugabilidad por Piso
- * Progresión del Jugador
- * Dificultad Progresiva
- * Rejugabilidad

16. Mecánicas Universales y de Nivel 21

- * Mecánicas Universales
- * Mecánicas por Piso
- * Otras Mecánicas Secundarias

17. Enemigos y Jefes 21

- * Enemigos Comunes
- * Jefes Únicos
- * Ajuste de dificultad

18. NPCs y Eventos Secundarios 23

- * NPCs
- * Ecos de los Padres
- * El Mercader del Olvido
- * Eventos Secundarios
- * Sala Maldita
- * Sala del Recuerdo
- * Desafío del Silencio
- * Sala Espejada

19. Motivación de Rejugabilidad 24

- * Aparición aleatoria de enemigos
- * Skins desbloqueables
- * Elementos narrativos progresivos
- * Competencia contra uno mismo
- * Sistema de dificultad escalable

20. Coleccionables y Minijuegos 25

- * Coleccionables
- * Recuerdos Fragmentados
- * Registro de Objetos Descubiertos
- * Minijuegos y Actividades Opcionales
- * Sala de Entrenamiento
- * Salas Especiales Dentro del Juego
- * Logros y Desbloqueables

21. Música y Sonido 25

- * Temas Musicales Diferenciados
- * Efectos de Sonido
- * Estilo Sonoro General

22. UX y Accesibilidad 26

- * Adaptabilidad de interfaz
- * Soporte de controles
- * Modo daltónico
- * Texto y cutscenes
- * Configuración de sonido
- * Claridad mecánica

- * Modos de dificultad

23. Preocupaciones Técnicas y Riesgos 27

- * Riesgos Técnicos
- * Riesgos de Producción
- * Riesgos Narrativos y de Diseño

24. Marketing y posicionamiento 28

- * Público objetivo
- * Estética visual y promocional
- * Distribución
- * Estrategia de visibilidad

25. Apéndice 28

- * Referencias e Inspiraciones
- * Glosario de Términos
- * Recursos Usados

Objetivos del Juego

Hikaru propone una experiencia intensa y emocional, en la que el jugador encarna a un joven decidido a rescatar a sus padres, quienes han sido secuestrados por entidades misteriosas y llevados a lo profundo de un búnker desconocido. A lo largo de cinco niveles repletos de enemigos, trampas y jefes, el jugador se sumerge en un viaje que combina acción frenética con una narrativa íntima y personal.

El propósito no es solo completar desafíos mecánicos, sino generar una conexión emocional con el protagonista. Cada nivel representa un reto físico pero también psicológico, donde el impulso de avanzar nace del vínculo que une a Hikaru con sus padres.

Lo que distingue a *Hikaru* es la simbiosis entre historia y jugabilidad. La experiencia no se limita a controlar al personaje: se busca que el jugador comparta su angustia, su tenacidad y su esperanza. La mecánica de la espada boomerang, junto con un sistema de habilidades acumulativas y una estructura roguelike, contribuyen a una jugabilidad original dentro del género, sin perder el eje emocional que define al juego.

Descripción General de la Historia

La historia comienza una noche, cuando Hikaru se despierta sobresaltado por un extraño estremecimiento. Al asomarse a la ventana, es testigo del secuestro de sus padres a manos de figuras humanoides que se desvanecen entre las sombras. Sin dudarlo, decide perseguirlas. La búsqueda lo lleva hasta una compuerta oculta entre la maleza, que conduce a un búnker subterráneo de aspecto abandonado pero lleno de secretos inquietantes.

A medida que desciende por los niveles del búnker, Hikaru encuentra señales de que no está solo. Los pasillos cambian sutilmente, los ecos parecen tener intenciones, y voces lejanas le susurran su nombre. La atmósfera se vuelve cada vez más densa, y aunque los enemigos que enfrenta parecen surgidos del miedo, su determinación no flaquea.

El juego no expone la historia mediante diálogos extensos o cinemáticas, sino que se la construye a través de detalles: fragmentos de objetos, sonidos distorsionados, marcas en las paredes y la presencia constante de lo que no puede explicarse del todo. Hikaru nunca ve directamente a sus padres, pero sí los escucha. Sus voces lo impulsan a seguir avanzando.

Al llegar al quinto nivel, el protagonista finalmente descubre la verdad. Sus padres están cautivos en una celda suspendida, rodeados por criaturas de apariencia humanoide con rasgos alterados. Allí se revela que los secuestradores no eran seres sobrenaturales, sino entidades alienígenas que utilizan el búnker como base para experimentar con humanos y transportarlos a otros mundos. Tras una batalla final, Hikaru destruye el núcleo del lugar, libera a sus padres y sella el portal interplanetario.

La narrativa se manifiesta principalmente a través de la experiencia del jugador. No se trata de una historia que se cuenta, sino de una historia que se vive. El propósito último no es solo rescatar a los padres del personaje, sino conectar con los propios vínculos del jugador. La misión es emocional, y eso le da al juego su verdadera profundidad.

Controles del Juego

Hikaru es un juego en dos dimensiones con vista cenital, que permite movimiento libre en ocho direcciones. El esquema de controles fue diseñado con la premisa de ser accesible y ágil, permitiendo al jugador centrarse en el combate, la estrategia y la exploración.

Esquema de controles predeterminado:

- Moverse: W, A, S, D o Flechas direccionales
- Lanzar espada: Barra espaciadora
- Dash: Shift
- Pausar/Reanudar: Escape
- Ctrl: activar objeto

El jugador no utiliza el mouse en ningún momento. No hay interacciones complejas con objetos del entorno: todas las mejoras u objetos se adquieren de forma automática al superar cada nivel. Tampoco se contempla compatibilidad con joystick o gamepad en esta versión inicial del juego.

Requerimientos Tecnológicos

Motor y Lenguaje de Programación:

El desarrollo de *Hikaru* se lleva a cabo utilizando el motor Godot Engine 4.0, con GDScript como lenguaje principal. El entorno de trabajo se basa en sistemas Windows.

Plataforma Objetivo:

El juego está diseñado exclusivamente para PC y será compatible con Windows, macOS y Linux.

Resolución y Modos de Pantalla:

La resolución base recomendada es de 1280x720 píxeles. El juego podrá ejecutarse tanto en ventana como en pantalla completa, permitiendo al usuario alternar entre modos desde el menú de opciones.

Requisitos Mínimos Estimados:

- CPU: Intel Core i3 o equivalente
- RAM: 4 GB
- GPU: Intel HD Graphics 4000 o superior

- Almacenamiento: 500 MB de espacio libre

Estos requisitos están pensados para garantizar una experiencia fluida incluso en equipos de gama baja-media, ampliando el acceso al juego a una mayor audiencia.

Pantalla de Inicio

Al iniciar *Hikaru*, el jugador se encuentra con una pantalla negra acompañada por una melodía tenue y melancólica. Lentamente, emerge el logo del juego: el título aparece en el centro con una tipografía tallada a mano sobre piedra, iluminada desde abajo con un resplandor rojizo que sugiere el uso de una linterna en la oscuridad.

En el fondo se vislumbra una imagen borrosa del búnker, con sombras que se mueven sutilmente, generando una atmósfera de misterio y tensión. Ecos y susurros se mezclan con el ambiente, creando una sensación de inquietud.

Tras unos segundos aparece el menú principal, con las opciones de Iniciar Partida, Opciones y Salir. Todo se controla únicamente con el teclado. La selección de opciones va acompañada de leves animaciones como parpadeos o desplazamientos. No hay una cinemática introductoria, ya que el relato se construye en el transcurso del juego.

La estética es oscura y minimalista, con texturas pixeladas en tonos fríos y apagados. La tipografía, aunque de estilo retro, mantiene una lectura clara, reforzando la temática subterránea. Al comenzar una nueva partida, la transición a negro va acompañada de un efecto sonoro que simula pasos alejándose, marcando el ingreso al primer nivel.

Descripción de Cutscenes

Las escenas narrativas de *Hikaru* están integradas directamente en el juego y no interrumpen la jugabilidad. No se emplean videos externos ni escenas pre-renderizadas: todo ocurre dentro del motor, con el uso de animaciones, sonidos y ambientación.

Escena inicial (antes del Nivel 1):

En medio de la noche, en la casa de Hikaru, se oyen ruidos extraños. Dos figuras humanoides irrumpen en el hogar y se llevan a sus padres. La cámara muestra al niño despertando y viendo a las sombras escapar hacia la colina. Hikaru toma una linterna caída del suelo y corre tras ellos. La escena finaliza con un fundido a negro que da paso al inicio del juego.

Transiciones entre niveles:

Al completar cada nivel, se activa una breve escena donde los padres de Hikaru son mostrados dentro de una celda colgante, exhaustos o pidiendo ayuda. Estos momentos refuerzan el objetivo emocional y marcan el avance dramático del jugador.

Antes del jefe (pisos 3 y 5):

En los pasillos previos a las salas de los jefes, la iluminación disminuye, se oyen respiraciones profundas o risas distorsionadas, y ecos de la voz de los padres. Aparecen fragmentos visuales del enemigo que espera, generando tensión e incertidumbre.

Escena final (tras vencer al jefe del piso 5):

Tras derrotar al enemigo principal, Hikaru se encuentra con sus padres inconscientes dentro de una celda suspendida. Al liberarlos, ambos despiertan y lo abrazan. Una figura final aparece para impedir la huida, pero Hikaru, ahora fortalecido, logra derrotarla. Finalmente, junto a sus padres, el niño se aleja del búnker hacia la luz del amanecer. En pantalla negra, se revela un último mensaje: “FIN... ¿por ahora?”

Pantalla de Inicio y Menú Principal

Al iniciar el juego, el jugador se encuentra con el logo de *HIKARU* sobre un fondo animado que representa el exterior del búnker. Las sombras se mueven levemente, la iluminación es tenue y se escucha un sonido ambiental suave que combina viento, ecos lejanos y una música melancólica. Tras unos segundos aparece el mensaje “Presiona cualquier tecla para comenzar”. Al presionar una tecla, se accede al Menú Principal.

El menú principal presenta las siguientes opciones:

- **Iniciar Partida:** comienza una nueva partida desde el primer piso del búnker.
- **Opciones:** permite configurar varios aspectos del juego, como el volumen de la música y efectos, la resolución de pantalla (incluyendo modo ventana y fullscreen), la elección entre controles WASD o Flechas, y la activación o desactivación de efectos visuales secundarios, como partículas o desenfoque ambiental.
- **Instrucciones:** ofrece una pantalla dedicada a mostrar el esquema básico de controles (Movimiento con WASD o Flechas, ataque con Espacio, dash con Shift y pausa con ESC), el objetivo del juego, que es rescatar a los padres de Hikaru atravesando los cinco pisos del búnker, y notas importantes como que al morir se reinicia desde el comienzo y no hay pickups de vida.
- **Personalización:** nueva opción que permite al jugador cambiar el skin de Hikaru, con entre tres y cinco variantes visuales (por ejemplo, ropa azul, roja, verde, estilo ninja, estilo escolar, etc.) y modificar el color de la espada entre opciones predefinidas (rojo, celeste, púrpura, blanco, negro). Estas personalizaciones no afectan las estadísticas ni habilidades del personaje.
- **Créditos:** muestra una pantalla con el equipo de desarrollo y agradecimientos especiales.
- **Salir:** cierra el juego y vuelve al escritorio.

Otras Pantallas y Funcionalidades Especiales

Hikaru incluye funcionalidades adicionales para enriquecer la experiencia y mejorar la accesibilidad, así como contenido para jugadores dedicados.

- **Pantalla de Pausa:** se activa con la tecla ESC, congelando el juego y mostrando íconos de habilidades y objetos actuales, contador de vidas y opciones para reanudar o volver al menú principal (con advertencia). El fondo es semitransparente, mostrando el juego congelado.
- **Pantalla de Muerte:** cuando se pierde la última vida, muestra un mensaje central: “Has caído... pero no todo está perdido.” con un subtexto motivacional: “Vuelve a levantarte, Hikaru.” Ofrece botones para reintentar desde el Piso 1 o volver al menú principal.
- **Pantalla de Carga entre Pisos:** transiciones de 2 a 4 segundos que muestran el nombre del próximo piso, una cita o sonido de los padres, un ícono animado (como una espada girando) y un consejo aleatorio para el jugador.
- **Pantalla de Fin del Juego (Victoria):** incluye una cinemática dentro del juego (como se describe en la sección 6) y muestra el mensaje final: “Hikaru logró salvar a sus padres... pero no todas las sombras desaparecieron.” junto con la pregunta “¿Volverías a intentarlo?”. Desde aquí se puede elegir reiniciar o salir.
- **Modo Oscuro / Claro:** disponible desde las opciones, permite cambiar los tonos del HUD, menús y pantallas de interfaz para mejorar la accesibilidad visual, sin afectar el aspecto artístico general del gameplay, que mantiene su estilo oscuro para ambientación.
- **Modo Realista (Desafío extremo):** activable desde el menú principal, presenta las siguientes características: solo una vida disponible, daño enemigo incrementado, algunos proyectiles más rápidos y ausencia de cutscenes entre niveles. Completar el juego en este modo desbloquea un logro especial.
- **Sistema de Logros:** accesible desde el menú principal, donde el jugador puede ver una lista de desafíos que fomentan la rejugabilidad y premian la exploración y habilidad extrema. Algunos logros son “Primer paso” (derrotar al primer jefe), “Liberación” (completar el juego), “Silencio letal” (no usar dash), “Maestro de armas” (encontrar todas las habilidades), entre otros. Cada logro se almacena permanentemente y se muestra con iconos y descripciones.
- **Estadísticas:** menú con datos acumulativos como tiempo total jugado, veces que se llegó al jefe final, enemigos derrotados, muertes sufridas, piso más alto alcanzado y mejor tiempo en completar una run.
- **Registro de Descubrimientos:** desde el menú se accede a una “Biblioteca” o “Bestiario” visual que muestra objetos, enemigos y jefes descubiertos, con ilustraciones y descripciones básicas. Este registro se mantiene entre partidas y se guarda localmente.

Sistema de Cámara y HUD

La cámara es fija en vista cenital (top-down), centrada en Hikaru y limitada al espacio visible de una sola sala, sin scrolling. Al cambiar de sala, la cámara realiza una rápida transición a negro antes de centrar la vista en la nueva sala. Cada piso está compuesto por múltiples salas conectadas y el jugador puede elegir su recorrido, salvo la sala del jefe, que es obligatoria.

El HUD combina elementos estáticos y contextuales para entregar información clara sin saturar la pantalla. Los elementos visibles durante el juego incluyen:

- Vidas restantes, mostradas como corazones en la esquina superior izquierda.
- Mini-mapa en la esquina superior derecha que revela solo las salas visitadas, señalando la posición del jugador, salas completadas y la ubicación del jefe.
- Íconos de habilidades u objetos adquiridos, en la parte superior central, ordenados cronológicamente.
- Indicador de cooldown del dash en la parte inferior izquierda, visible tras el primer uso.
- Nivel de daño actual de la espada, cerca de las habilidades, mostrado con número o barra.
- Cronómetro de tiempo acumulado en la run actual, ubicado en la parte inferior derecha, que se detiene en pausa.

Además, desde el menú de pausa (ESC) se puede acceder a un mini-mapa ampliado que muestra todas las salas descubiertas con detalles, nombres, posición del jefe, salas limpias y estado de las puertas.

El estilo visual del HUD es plano y limpio, con paleta oscura pero contrastada, y ofrece opciones para modo oscuro o claro. También es posible personalizar el HUD: cambiar modos visuales, ocultar el mini-mapa o reubicar ciertos elementos en posiciones alternativas predefinidas.

Durante eventos narrativos o momentos de tensión, el HUD despliega mensajes breves en la parte inferior, sin detener el juego, para reforzar la conexión emocional. En situaciones críticas, como la batalla final o cuando queda una vida, el HUD incluye efectos visuales como vibraciones o parpadeos suaves para aumentar la inmersión.

Diseño del Jugador y sus Habilidades

Descripción General de Hikaru

Hikaru es un adolescente de 17 años con una determinación inquebrantable. Su vestimenta es sencilla: pantalón negro, remera roja y gorra negra, contrastando con los ambientes lúgubres del búnker. A medida que pierde vidas, el sprite de Hikaru adquiere un tono más rojizo, reflejando tanto la tensión como el daño físico acumulado durante la partida.

Estadísticas Base

- Velocidad de movimiento: estándar, para asegurar fluidez sin resultar excesiva.
- Direcciones posibles: ocho, incluyendo diagonales.
- Daño por contacto: Hikaru recibe daño al tocar enemigos, ser alcanzado por proyectiles o entrar en contacto con elementos peligrosos del entorno (por ejemplo, fuego).
- Frames de invulnerabilidad: tras recibir daño, Hikaru tiene aproximadamente 0.5 segundos de invulnerabilidad para evitar daños consecutivos inmediatos.

Habilidades Básicas por Defecto

Habilidad	Descripción
Movimiento	Control con WASD o Flechas. Permite moverse mientras se realiza otra acción.
Ataque con espada	Lanza la espada en la dirección del movimiento, funcionando como boomerang. Solo se puede lanzar una espada a la vez, y debe regresar antes de lanzarla nuevamente.
Dash	Permite moverse rápidamente en cualquier dirección usando Shift, con un cooldown de 10 segundos. Atraviesa enemigos causando daño si la espada está activa, deja una estela visual y esquiva trampas. Si la espada está en vuelo, acorta la distancia y la hace regresar más rápido.
Pausa/Menu	Al presionar ESC se pausa el juego y se despliega un menú con objetos adquiridos, mapa y opciones.

Comportamientos Especiales

- Hikaru puede moverse y atacar simultáneamente.
- Puede cambiar de dirección aunque la espada esté en vuelo.
- El dash está disponible incluso mientras la espada está lanzada.
- Al finalizar un nivel, se dirige automáticamente hacia la puerta para pasar al siguiente piso.
- No hay IA ni comportamientos automatizados adicionales fuera del control del jugador.

Habilidades Adquiribles

Durante cada partida, Hikaru puede obtener hasta 10 mejoras aleatorias: 8 pasivas y 2 activas. Estas se mantienen durante la partida, pero se pierden al morir.

- **Habilidades Pasivas:**
 - +1 daño a la espada.
 - +1 velocidad de movimiento.
 - Reducción de tamaño del personaje (mayor evasión).
 - Triple espada (lanza dos espadas adicionales a 45° con efecto boomerang).
 - Espada más grande (+1 tamaño).
 - Espada más rápida (+1 velocidad de vuelo).
 - Mayor rango de lanzamiento (+1 distancia).

Daño zonal (daño en área)

- **Habilidades Activas:**

Escudo protector: invulnerabilidad por 10 segundos. Cooldown de 2 minutos. Indicador visible en HUD.

TNT: coloca una carga explosiva con CTRL, daño en área masivo, 1 uso por piso.

Animaciones del Personaje

- Idle (quieto)
- Caminar en 8 direcciones
- Lanzamiento de espada
- Dash con estela
- Daño recibido (parpadeo o reacción)
- Muerte (caída/desvanecimiento)
- Transición entre pisos (caminar hacia puerta)
- Animación especial final del juego

Estilo visual: pixel art animado, fluido y emocional, que acompaña la evolución del personaje.

Restricciones Técnicas y de Balance

Restricción	Estado
¿Puede lanzar espada sin que regrese?	No
¿Puede moverse mientras ataca?	Sí
¿Puede hacer dash mientras ataca?	Sí
¿Puede redirigir el ataque en vuelo?	No (va en línea recta)

Inventario y Objetos

Sistema de Inventario

No existe un inventario clásico e interactivo. Los objetos y mejoras se adquieren automáticamente al final de cada piso o al perder una vida. Estos se muestran en el HUD como iconos planos en la parte superior de la pantalla. No pueden descartarse, intercambiarse ni usarse manualmente salvo las habilidades activas que tienen su botón específico.

Tipos de Objetos

1. **Pasivos (8):** Mejoras automáticas que se mantienen durante toda la partida.

Nombre	Efecto
Daño aumentado	La espada inflige +1 de daño (acumulable).
Velocidad incrementada	Hikaru se mueve más rápido.
Reducción de tamaño	Personaje más pequeño para mayor evasión.
Triple espada	Lanza una espada central más dos diagonales.

Espada más grande Espada más rápida Rango extendido Daño Zonal	Aumenta tamaño de la espada. Incrementa velocidad de vuelo de la espada. La espada alcanza mayor distancia. La espada aplica daño en área al impactar contra un enemigo.
---	---

2. **Activos (2):** Usados con teclas específicas, limitados por cooldown o uso.

Nombre	Efecto
Escudo	Invulnerabilidad por 10 segundos. Cooldown 2 minutos.
TNT	Bomba de alto daño, activada con CTRL, 1 uso por piso.

Adquisición y Gestión

Se obtiene un objeto aleatorio al finalizar cada piso o al perder una vida, hasta un máximo de 10 por run. Los objetos se visualizan en el HUD. Las habilidades se mantienen mientras la partida esté activa, pero se pierden al morir y reiniciar. No hay repetición de objetos.

Balance y Aleatoriedad

La aleatoriedad asegura variedad en cada partida, promoviendo una experiencia roguelike con builds únicas.

Consideraciones Futuras

Se puede implementar un sistema visual para registrar objetos descubiertos en diferentes partidas, así como introducir objetos raros o únicos bajo ciertas condiciones especiales.

Vida, Puntuación y Economía del Juego

Sistema de Vidas

- Hikaru cuenta con 5 vidas por partida.
- Cada golpe letal equivale a la pérdida de una vida (no hay barra de salud).
- Al perder todas las vidas, la partida se reinicia desde el piso 1 y se pierden todos los objetos adquiridos.
- Las vidas se muestran como íconos de corazón en el HUD.

Curación y Regeneración

No existe ningún mecanismo de curación. No hay pickups, pociones ni formas de recuperar vidas, lo que refuerza el desafío y la necesidad de estrategia.

Puntuación

No hay puntuación numérica tradicional. La progresión se mide con:

- Piso alcanzado
- Enemigos y jefes derrotados
- Objetos únicos descubiertos
- Logros obtenidos

Esta información puede visualizarse en un menú de estadísticas globales.

Economía del Juego

No hay monedas ni sistema de economía interna. No existen tiendas ni intercambios. Todos los objetos se obtienen de forma automática, aleatoria y sin costo.

Sistema de Logros y Estadísticas Globales

Se registra información persistente sobre:

- Objetos descubiertos
- Enemigos enfrentados
- Jefes derrotados
- Niveles completados
- Muertes totales
- Mejor tiempo en completar una run

Esto incentiva la rejugabilidad sin afectar el gameplay.

Resumen del Sistema

Elemento	Estado / Detalle
Vidas totales	5 vidas
Curación	No disponible
Reinicio al morir	Desde el piso 1
Puntuación	No numérica, solo progresión y estadísticas
Economía interna	No hay monedas ni tienda
Logros	Opcionales y visuales

Equipamiento

Equipamiento Principal

Aunque Hikaru no cuenta con vehículos ni un sistema tradicional de equipamiento, sí posee un elemento central y fundamental:

La Espada de Hikaru

- Arma principal y única del protagonista.
- Funciona como un boomerang:
 - Se lanza en línea recta en la dirección en la que mira Hikaru.
 - Regresa automáticamente hacia él.
 - Si se hace dash mientras la espada está en vuelo, la distancia se acorta y regresa más rápido.
- Puede atravesar enemigos y destruir proyectiles enemigos.
- Se puede mejorar en:
 - Daño
 - Velocidad
 - Tamaño
 - Rango
 - Cantidad de espadas (ataque triple)



Mejoras como pseudo-equipamiento

- No existe un sistema equipable tradicional.
- Las mejoras pasivas y activas funcionan como equipamiento automático, acumulándose y aplicándose durante la partida.
- No se gestionan desde un inventario, sino que se aplican directamente a las habilidades de Hikaru y su espada.

Consideraciones de diseño

La simplicidad de este sistema permite que el jugador se concentre en:

- El combate táctico.
- La exploración de salas.
- La combinación estratégica de habilidades pasivas y activas.

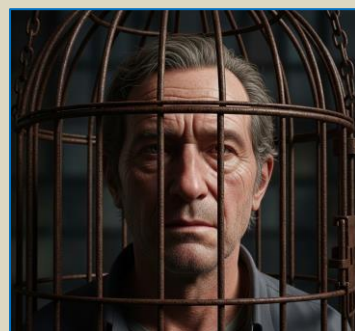
Personajes Principales

Hikaru (Protagonista)

- Edad: 17 años.
- Apariencia: pantalón negro, remera roja, gorra negra.
- Visual: al perder vidas, su sprite adquiere tonos rojizos, reflejando desgaste físico y tensión.
- Personalidad: valiente, decidido, emocionalmente maduro.
- Motivación: salvar a sus padres secuestrados.
- Habilidades: manejo de espada boomerang, dash, mejoras activas y pasivas.
- Evolución emocional: se vuelve más tenso y serio a lo largo de la historia, conectado con la narrativa de sus padres.

Los Padres de Hikaru (Sara y Charles)

- No jugables, pero pilares de la historia.
- Secuestrados al inicio por entidades desconocidas.
- Aparecen en cutscenes tras cada piso, mostrando sufrimiento o intentando escapar.
- Sus voces refuerzan la narrativa en momentos clave.
- Revelación final: son sujetos de experimentación alienígena.
- Su rescate en el piso 5 marca el clímax de la historia.



Antagonistas / Entidades del Más Allá

- Forma inicial: humanoide difusa, siluetas oscuras.
- Revelación: seres extraterrestres que experimentan con humanos.
- Se manifiestan a través de enemigos, bosses y trampas en el búnker.
- No interactúan directamente hasta el enfrentamiento final.
- Boss final (nivel 5): invoca enemigos y representa el último obstáculo.

Estructura y Progresión del Juego

Formato General

- 5 niveles (pisos) que representan la exploración descendente del búnker.
- Cada piso tiene salas interconectadas con enemigos, trampas, pistas y un jefe o sala final.
- El jugador elige el camino (tipo laberinto) pero debe limpiar cada sala para avanzar.
- Al terminar un piso, se muestra una cutscene narrativa y se inicia el siguiente.
- En momentos aleatorios, Hikaru experimentará momentos de recuerdos, visiones o voces.

Distribución por Piso:

<i>Piso</i>	<i>Contenido</i>
1	Enemigos básicos, sin jefes, introducción de mecánicas.
2	Enemigos con IA mejorada, nuevos patrones.
3	Primer boss único, dificultad media, nuevas habilidades enemigas.
4	Máxima dificultad enemiga, combinaciones peligrosas.
5	Boss final, invoca enemigos previos, resolución narrativa.

Loop de Jugabilidad por Piso

- Ingreso a piso nuevo (diseño, enemigos y ambientación).
- Exploración de salas con minimapa parcial.
- Combate y limpieza de salas.
- Obtención de objeto o mejora al completar piso.
- Cutscene narrativa con los padres.
- Transición al siguiente piso.

Progresión del Jugador

- Se mantienen habilidades y mejoras adquiridas.
- No hay recuperación de vidas ni repetición de pisos.
- Diseño semi-aleatorio de habitaciones con funciones variadas: combate, pistas, trampas, vacío, salas de boss.

Dificultad Progresiva

- Incremento en velocidad e inteligencia enemiga.
- Mayor número y combinaciones de enemigos y trampas.
- Patrones complejos en bosses.
- Filosofía: "Difícil pero justo", promoviendo aprendizaje.

Rejugabilidad

- Builds de habilidades variables por run.
- Caminos diferentes.
- Variaciones visuales en enemigos y trampas.
- Reinicio total al morir para tensión y toma de decisiones.

Mecánicas Universales y de Nivel

Mecánicas Universales

- Movimiento en 8 direcciones con WASD o flechas.
- Ataque con espada boomerang (espacio): atraviesa enemigos, destruye proyectiles, no se puede lanzar hasta que regrese.
- Dash con SHIFT: impulsa en dirección, atraviesa enemigos, reduce tiempo de retorno de espada, cooldown breve.
- Objetos/habilidades: hasta 10 mejoras acumulables (8 pasivas, 2 activas - escudo y TNT).
- Daño y vidas: 5 vidas, un golpe quita una vida, sin curación, reinicio al morir.
- HUD con minimapa, tiempo, vidas y objetos.

Mecánicas por Piso

- Piso 1: enemigos lentos, pocas trampas, espacio amplio.
- Piso 2: trampas simples, enemigos más agresivos, obstáculos.
- Piso 3: primer boss, trampas sincronizadas, oleadas previas.
- Piso 4: trampas complejas, enemigos coordinados, pasillos angostos.
- Piso 5: boss final con invocación, bullet hell moderado, trampas activas, elementos móviles.

Otras Mecánicas Secundarias

- Transición de piso mediante puerta tras limpiar sala o boss.
- Cutscenes narrativas al final de cada piso.
- Cambios visuales en Hikaru por pérdida de vidas (tono rojo).

Enemigos y Jefes

Enemigos Comunes (10 tipos organizados en tres grupos)

- **Cuerpo a Cuerpo**
 - Sombras Rastreadoras: rápidas, daño por contacto, frágiles.
 - Bestia Rota: lenta, fuerte, acelera si espada es lanzada, aturde cercano.
 - Mutante Desorientado: movimiento errático, muerte convoca enemigo aleatorio.
- **A Distancia**
 - Ojo del Vacío: proyectiles en 8 direcciones, fijo.

- Sacerdote Hueco: lanza rayos oscuros, cura enemigos cercanos.
- Parásito Orbital: gira alrededor de otro enemigo disparando, muere con anfitrión.
- **Trampas Vivas**
 - Engendro de la Pared: sale y entra en pared, vulnerable fuera de ella.
 - Mano de Penumbra: cae desde techo tras marcar sombra, aplasta, indestructible.
 - Lengua Abisal: surge del suelo, inmoviliza brevemente, destruible con espada.
 - Tormenta Mecánica: dispara ráfagas, vulnerable solo desde ángulo específico.

Jefes Únicos

- **Boss Piso 3: Vayren, la Vigilante del Umbral**
 - Elfa oscura grande con armadura y cuchillas de energía oscura.
 - Habilidades: corte doble, ráfaga sombría, salto de sombra.
 - Fase 2: invoca Sombras élite, velocidad aumentada.
 - Sala circular con pilares destructibles.
- **Boss Piso 5: Zharion, el Inquisidor Caído**
 - Elfo drow con tatuajes arcanos, canaliza poder con bastón.
 - Habilidades: orbe explosivo, conjuro reanimación, ala de niebla.
 - Fase 2: sala dividida con barreras, ilusiones, lluvia de llamas.
 - Plataforma elevada con trampas y cambios ambientales.

Ajuste de dificultad

- Enemigos mejoran por piso (velocidad, coordinación, combinaciones).
- Cada boss es prueba narrativa y mecánica que refleja la evolución de Hikaru.

Vayren



Zharion



NPCs y Eventos Secundarios

Aunque el foco principal de *Hikaru* es la acción directa y la progresión por salas, el juego incluye NPCs y eventos secundarios que enriquecen la narrativa, incentivan la exploración y aportan diversidad a la experiencia.

NPCs

- **Ecos de los Padres**
Estos son hologramas o visiones etéreas que aparecen al final de ciertos pisos, como el 2 y el 4. Su función es entregar momentos narrativos donde Hikaru presencia breves fragmentos de sus padres intentando escapar, pidiendo ayuda o gritando desde su celda. La interacción es automática y sirve para reforzar el objetivo principal y el vínculo emocional con la historia.
- **El Mercader del Olvido**
Una entidad neutral de aspecto fantasmagórico, con rostro cubierto por vendas y ropajes antiguos. Aparece en una sala especial aleatoria una sola vez por partida, generalmente en los pisos 2, 3 o 4. Al entrar en su sala, se activa una interacción automática donde propone al jugador entregar un recuerdo a cambio de una revelación.

El jugador puede aceptar o rechazar, y la decisión es irreversible. Aceptar desencadena un evento aleatorio con posibles efectos beneficiosos, perjudiciales o mixtos, que afectan habilidades, enemigos, o el mapa. Si se abandona la sala sin aceptar, el Mercader desaparece. Este personaje representa un ser atrapado entre dimensiones, obsesionado con los recuerdos humanos, y sus frases refuerzan el tono oscuro y místico del juego.

Eventos Secundarios

- **Sala Maldita:**
Sala opcional con enemigos más agresivos y recompensas valiosas en habilidades o estadísticas.
- **Sala del Recuerdo:**
Sala sin enemigos que muestra imágenes y sonidos del pasado de Hikaru, funcionando como un respiro emocional y narrativo. Puede desbloquearse por el Mercader o como evento especial.
- **Desafío del Silencio:**
Sala donde Hikaru no puede atacar durante 15 segundos; si sobrevive, obtiene una habilidad pasiva.

- **Sala Espejada:**
Enfrentamiento contra un enemigo que imita las habilidades acumuladas de Hikaru.
Vencerla amplía permanentemente el tamaño del minimapa.

Estas interacciones son opcionales y diseñadas para enriquecer la narrativa y fomentar la exploración, sin alterar la experiencia principal de quienes prefieran ignorarlas.

Motivación de Rejugabilidad

Aunque *Hikaru* se desarrolla a lo largo de una campaña fija de cinco pisos, su diseño está cuidadosamente construido para ofrecer una experiencia distinta en cada partida. La rejugabilidad es uno de los pilares fundamentales del juego, y se fomenta a través de las siguientes características:

- **Aparición aleatoria de enemigos:** Aunque el catálogo de enemigos es fijo (10 tipos principales), la aparición de cada uno en salas y pisos cambia en cada run. Esto obliga al jugador a adaptarse constantemente a nuevas combinaciones, ofreciendo variedad táctica y dinámica.
- **Skin desbloqueables:** Se incentiva la repetición mediante objetivos desafiantes que, al cumplirse, otorgan aspectos únicos para la espada de Hikaru. Por ejemplo:
 - Completar una run sin perder vidas.
 - Eliminar a todos los enemigos de todas las salas.
 - Finalizar una partida en menos de 20 minutos.
 - No perder vidas en los boses.
 - Descubrir todas las salas secretas.
 - Completar todos los sucesos narrativos aleatorios.
- **Elementos narrativos progresivos:** Aunque la historia general es lineal, en cada partida el jugador puede acceder a nuevas visiones o fragmentos narrativos que profundizan en el origen de los secuestradores y el estado actual de los padres. Esto premia la exploración y experimentación en distintas runs.
- **Competencia contra uno mismo:** El juego no posee un sistema de puntuación clásico. En cambio, registra los mejores tiempos de finalización, generando una motivación interna en el jugador por mejorar su propia marca.
- **Sistema de dificultad escalable:** El "modo desafío" propone un único intento con una sola vida, ideal para speedrunners o jugadores avanzados. Esto extiende la vida útil del juego y amplía su rango de desafíos.

Coleccionables y Minijuegos

Coleccionables

Aunque la jugabilidad no se basa en la recolección masiva, *Hikaru* ofrece elementos coleccionables narrativos y simbólicos:

- **Recuerdos Fragmentados:**
Fragmentos visuales o auditivos que representan momentos de la infancia de Hikaru con sus padres, encontrados en salas especiales o como recompensas. Se desbloquean permanentemente y pueden consultarse en la sección "Logros / Recuerdos" del menú principal. No afectan la jugabilidad, pero aportan profundidad emocional.
- **Registro de Objetos Descubiertos:**
Todos los objetos activos y pasivos hallados durante una partida quedan registrados si se encuentran al menos una vez. Se consultan en "Descubrimientos". Completar el 100% desbloquea una skin especial para la espada. No existe registro de enemigos o jefes, pues el enfoque está en la narrativa.

Minijuegos y Actividades Opcionales

- **Sala de Entrenamiento:**
Disponible desde el menú principal, permite practicar controles básicos (espada, dash, habilidades activas). Es opcional y sin recompensas directas.
- **Salas Especiales Dentro del Juego:**
Incluyen la Sala Maldita, Sala del Recuerdo, Desafío del Silencio y Sala Espejada, cada una con mecánicas únicas que rompen el ritmo habitual y recompensan al jugador explorador.

Logros y Desbloqueables

Un sistema de logros integrado registra recuerdos, objetos, salas especiales visitadas y progresos en jefes. Al completar el juego por primera vez, se desbloquea una skin alternativa para la espada. No hay modos jugables adicionales, pero sí un registro visual de todos los logros.

Música y Sonido

La banda sonora de *Hikaru* es esencial para crear la atmósfera siniestra y tensa. Está compuesta por texturas electrónicas densas, sintetizadores graves y drones oscuros, evitando melodías o ritmos tradicionales para mantener una sensación constante de peligro e incomodidad.

Temas Musicales Diferenciados

- **Pantalla de título:** pista inquietante y suave, con sonidos distorsionados.
- **Cutscenes:** música emotiva con piano y campanas apagadas, combinada con susurros.
- **Jefes:** tracks intensos, con percusión disonante y distorsión para generar ansiedad.
- **Salas especiales:** música atmosférica con ecos y reverberaciones metálicas.
- **Final del juego:** tema emotivo con tonos ascendentes que simbolizan esperanza y cierre.

Efectos de Sonido

- Espada lanzada: sonido metálico con eco y susurros graves al regresar.
- Dash: sonido breve de aire comprimido, discreto pero perceptible.
- Enemigos comunes: sonidos guturales, lamentos y chillidos.
- Jefes: sonidos únicos, ecos demoníacos y lenguas desconocidas.
- Voces de los padres: fragmentos emocionales que aparecen en cutscenes y momentos clave.

Estilo Sonoro General

Diseño que evita silencios absolutos, manteniendo una tensión estable con capas dinámicas. Cada sala tiene su propia "respiración" sonora para aumentar la inmersión.

UX y Accesibilidad

El diseño de *Hikaru* considera tanto la experiencia general del usuario (UX) como la inclusión de jugadores con necesidades diversas. A continuación se detallan las principales decisiones en esta área:

- **Adaptabilidad de interfaz:** El HUD ha sido diseñado para escalar correctamente en pantallas pequeñas, manteniendo legibilidad sin sacrificar funcionalidad. Iconografía clara y contrastes adecuados facilitan la lectura rápida durante el combate.
- **Soporte de controles:** Aunque inicialmente orientado a PC con teclado y mouse, *Hikaru* puede jugarse con joystick, permitiendo mayor comodidad según la preferencia del usuario.
- **Modo daltónico:** Disponible desde las opciones. Sustituye ciertas paletas de colores por alternativas de contraste fuerte, asegurando que ningún enemigo o ítem quede oculto por cuestiones de percepción visual.
- **Texto + audio en cutscenes:** Todas las escenas narrativas incluyen texto sincronizado con los efectos de voz, permitiendo una mejor comprensión tanto para usuarios con dificultades auditivas como para quienes prefieran jugar sin sonido.
- **Configuración de sonido:** El jugador puede modificar por separado volumen de música, efectos y voces. Esto permite ajustar la experiencia sensorial a gusto propio.
- **Claridad mecánica:** Cada acción (ataque, dash, recolección de ítem) está asociada a un sonido único, cuidadosamente diseñado con técnicas de foley para maximizar la percepción y brindar feedback inmediato.
- **Modos de dificultad:** El juego incluye dos modos: el estándar (cinco vidas por partida) y el modo desafío (una sola vida), permitiendo que tanto jugadores novatos como expertos

encuentren un punto de entrada y progresión.

Preocupaciones Técnicas y Riesgos

Si bien *Hikaru* es un proyecto manejable y desarrollado en Godot 4, existen riesgos técnicos y organizativos a considerar.

Riesgos Técnicos

- *Performance y optimización*: Posibles problemas al manejar múltiples enemigos y efectos. Mitigado con pruebas constantes, uso moderado de shaders y pooling de objetos.
- *Inteligencia artificial*: Enemigos con comportamientos variables. Mitigado con reutilización de árboles simples y pruebas automatizadas.
- *Interacción boomerang-dash*: Riesgo de bugs en sincronización y colisiones. Mitigado con sistemas de control de trayectoria y límites claros.
- *Gestión HUD dinámico*: Posible sobrecarga visual. Mitigado con diseño modular y animaciones.

Riesgos de Producción

- *Disponibilidad del equipo*: Obligaciones externas pueden afectar plazos. Mitigado con cronograma flexible y reuniones semanales.
- *Falta de presupuesto*: Autofinanciamiento limita recursos. Mitigado con recursos open-source y producción propia.
- *Gestión colaborativa*: Riesgo de sobrescritura o pérdida. Mitigado con control de versiones (Git) y documentación.

Riesgos Narrativos y de Diseño

- *Desbalance de dificultad*: Riesgo de frustración. Mitigado con pruebas segmentadas, modo entrenamiento y feedback.
- *Tono narrativo*: Pérdida de enfoque emocional si no hay coherencia arte-sonido-historia. Mitigado con cuidado en mensajes visuales y auditivos.

Marketing y Posicionamiento

La estrategia de posicionamiento de *Hikaru* se centra en una combinación de estética nostálgica y narrativa emocional, apuntando a un público que valora tanto la dificultad como la conexión con la historia. A continuación se describe el enfoque integral de marketing:

- **Lema principal:**
“¿Lo darías todo por tu familia?”
Una frase que condensa la motivación emocional del protagonista y la conexión empática que se busca generar en el jugador.
- **Público objetivo:**
Jugadores de entre 16 y 35 años, con afinidad por los juegos roguelike, de acción exigente, progresión basada en habilidad y estética retro. En particular, jugadores que valoran la narrativa inmersiva y los desafíos de rejugabilidad.
- **Estética visual promocional:**
Mezcla de retro y moderno. Aunque el juego utiliza pixel art, los trailers y piezas promocionales utilizarán ilustraciones más realistas para atraer una audiencia más amplia y comunicar con mayor fuerza la atmósfera emocional.
- **Distribución:**
El juego se lanzará para PC (Windows, Linux y Mac) y se distribuirá digitalmente en plataformas como Steam, EA y Itch.io.
- **Nombre del equipo desarrollador:**
Desarrolladores Independientes, conformado por 4 personas con formación mixta en diseño, programación, arte y narrativa.
- **Estrategia de visibilidad:**
Se prevé impulsar el juego a través de creadores de contenido, especialmente streamers de la plataforma **Kick**, buscando exposición en segmentos de audiencia afín mediante gameplay, desafíos en vivo y primeros contactos con la comunidad.

Apéndice

Referencias e Inspiraciones

- *The Binding of Isaac*: estructura roguelike, atmósfera oscura.
- *Hyper Light Drifter*: estética pixel art y ambientación emocional.
- *Dead Cells*: dinámica de habilidades acumulables y ritmo.
- *Nuclear Throne*: progresión aleatoria y enemigos únicos.
- *Enter the Gungeon*: estilo visual HUD y sistema de ítems.

Glosario de Términos

- *Boomerang*: espada que vuelve al jugador.
- *Dash*: desplazamiento rápido atravesando enemigos.
- *HUD*: interfaz visual de información.
- *Cutscene*: secuencia narrativa no jugable.
- *Roguelike*: juego con niveles aleatorios y permadeath.
- *Skin*: variante estética.
- *Cooldown*: tiempo de espera entre usos.
- *Trampa Viva*: enemigo que parece objeto inofensivo.

Recursos Usados

- Motor: Godot Engine 4
- Lenguaje: GDScript
- Resolución: 1280x720
- Formato gráfico: Pixel art
- Formato sonido: .ogg / .wav
- Control versiones: GitHub privado
- Gestión tareas: Trello / Notion (a definir)