

Documento de Diseño de Videojuego (GDD)

Nota: Este documento es una guía viva. Puede y debe modificarse conforme el proyecto evoluciona.

1 Información general

Título del juego: Somnia.

Género: (Terror psicológico, puzzle, aventura).

Plataforma: (PC).

Motor de juego: Range Engine.

Versión del documento: 1.0.

Autor(es): César Corona Molina.

Fecha: 10 de Marzo del 2026.

2 Concepto del juego

✦ Descripción general

El juego sigue a un protagonista que despierta en unas instalaciones abandonadas sin recordar quién es ni cómo llegó ahí. A medida que explora los oscuros pasillos, laboratorios deteriorados y habitaciones bloqueadas, el jugador debe encontrar llaves que le permitan avanzar por el complejo y descubrir pistas sobre lo que ocurrió en ese lugar. Documentos olvidados, grabaciones y señales de experimentos pasados revelan que las instalaciones estuvieron involucradas en investigaciones relacionadas con la mente humana y la manipulación psicológica.

Durante su exploración, el protagonista comienza a notar la presencia de un ente desconocido que parece observarlo desde las sombras. Esta figura aparece brevemente en pasillos, habitaciones o reflejos, desapareciendo antes de que el jugador pueda acercarse, lo que genera una constante sensación de paranoia e incertidumbre. Mientras intenta escapar del lugar, el protagonista empieza a descubrir fragmentos de su propia historia, enfrentándose a la posibilidad de que la entidad que lo acecha esté conectada con su mente, sus recuerdos perdidos y los experimentos que ocurrieron en las instalaciones.

Objetivo del jugador

Para avanzar en el juego se deberán encontrar llaves que están escondidas las cuales son para abrir puertas para avanzar en la historia y para ganar ocupa llegar a la puerta final al cual es el final de la historia.

Pilares del diseño

Enumera de 3 a 5 ideas clave que definen tu juego.

Ejemplo:

- Exploración: abrir puertas, explorar salas, libertad completa de moverse en el mapa, descubrir la historia.
- Toma de decisiones: dos finales (escapar o quedarse encerrado para siempre). **Puede cambiar.**
- Ritmo rápido: persecuciones.
- Aprendizaje gradual: notas de la historia y pequeños eventos que dan a entender la historia.

3 Gameplay y mecánicas

Mecánicas principales

Describe las acciones básicas del jugador:

- Movimiento: caminar, saltar y agacharse.
- Ataque / interacción: no hay ataques ni sistema de combate, hay interacciones para agarrar laves y abrir puertas.
- Habilidades especiales: no hay habilidades especiales.

Loop de juego

Explica qué hace el jugador de forma repetitiva: explorar, encontrar llaves y abrir puertas.

Reglas del juego

- ¿Qué puede y no puede hacer el jugador? No puede atacar ni tocar al ente, puede recoger llaves, leer notas, abrir puertas y empujar objetos.

- Condiciones de victoria y derrota: no se puede perder, la manera de acabar el juego es llegando al final.

4 Controles

Acción	Tecla / Botón
Mover:	WASD
Saltar:	Espacio
Tomar objetos:	E
Agacharse:	cntrl

5 Personajes

Personaje principal

- Nombre: Nathan Crowe.
- Habilidades: No tiene
- Debilidades: No hay
- Rol en el juego:

Enemigos / NPCs

Un ente que no puede atacar pero está presente para meter presión y terror en pasillos, su comportamiento es solo observar.

6 Niveles o escenarios

- Número de niveles:
- Progresión de dificultad: No hay dificultades
- Objetivo de cada nivel: no hay niveles pero el objetivo es abrir puertas para ir avanzando.
- Elementos interactivos: llaves.

7 Estilo visual

Arte

- 2D / 3D: 3D.
- Realista / estilizado: Realista.
- Referencias visuales (si existen): pendiente.

Cámara

- Primera persona / tercera persona / fija: primera persona

8 Audio

- Música: ambiente.
- Efectos de sonido: objetos cayendo, sonidos de tensión, pasos, susurros.

- Retroalimentación al jugador (feedback sonoro): al agarrar llaves, latidos de corazón.

9 Interfaz (UI / HUD)

- Información mostrada en pantalla: total de llaves.
- Menús: pausa, menú principal, salir.
- Indicadores (vida, tiempo, puntaje, etc.): tiempo.

10 Alcance del proyecto

Incluye

Lista lo que **sí** formará parte del juego: pendiente.

No incluye

Lista ideas descartadas o planeadas para futuras versiones: pendiente.

11 Riesgos y notas técnicas

- Limitaciones técnicas: pendiente.
- Posibles problemas: pendiente.
- Dependencias (plugins, assets externos, etc.): pendiente.

12 Estado del proyecto

- Prototipo
- En desarrollo
- Pruebas
- Finalizado

Notas finales

Espacio libre para observaciones, ideas futuras o cambios importantes: pendiente.