

VISIÓN Y PILARES

- Contenido: Elevator pitch y pilares del juego.
- Objetivo: Alinear la visión y orientar decisiones.



NARRATIVA Y MUNDO

- Contenido: Historia, personajes, lore.
- Objetivo: Inspirar arte y guionistas.



MECÁNICAS

- Contenido: Core Loop, controles, IA.
- Objetivo: Guía técnica para programación.

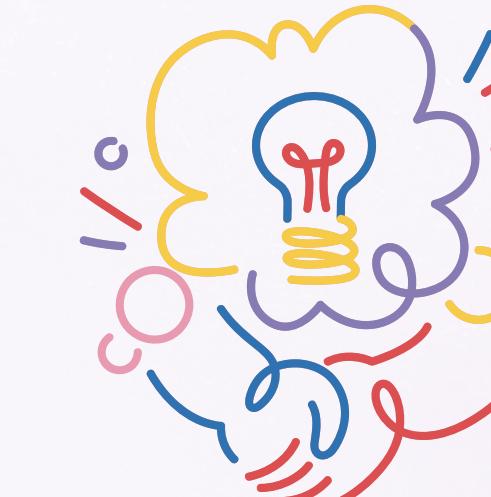
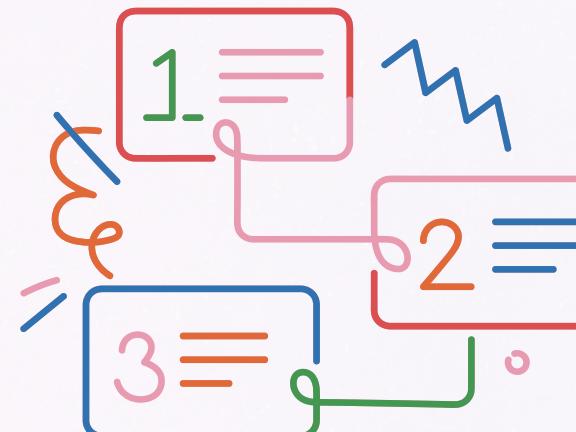


PLAN DE ASSETS

- Contenido: Lista de modelos, sonidos, música.
- Objetivo: Organizar producción.

DISEÑO UI/UX

- Contenido: Wireframes y flowcharts.
- Objetivo: Guiar el arte y la interfaz.



GDD

Documento detallado que describe todos los aspectos fundamentales del diseño de un juego, incluyendo su visión, mecánicas, historia, diseño visual, y estructura técnica.