

Documento de Diseño de Gameplay (GDD):

1. Concepto Principal (The Pitch)

Un RPG de acción en 2D donde el jugador explora mundos fragmentados a través de un Nexo central. El enfoque principal es el combate, la exploración de mapas diseñados en Tiled y el cumplimiento de misiones otorgadas por NPCs para desentrañar la historia de cada reino.

2. Pilares de Jugabilidad

- **Exploración Interdimensional:** El Nexo como núcleo y los portales como puertas a biomas distintos.
- **Combate Táctico:** Basado en el ritmo, donde observar al enemigo es más importante que atacar rápido.
- **Mundo Conectado:** Uso de misiones y diálogos para incentivar al jugador a volver a zonas previas (Backtracking).

3. Mecánicas de Juego (Core Gameplay)

3.1 Movimiento y Control

- **Acciones Básicas:** Caminar, saltar, atacar y cubrirse/esquivar.
- **Interacción:** Botón dedicado para hablar con NPCs y activar portales en el Nexo.

3.2 El Ciclo de Juego (Game Loop)

1. **Preparación:** El jugador inicia en el **Nexo**, habla con NPCs y elige un portal.
2. **Incursión:** Entra a un mundo, combate enemigos y recolecta items/experiencia.
3. **Progreso:** Encuentra un objeto clave o completa una misión de NPC.
4. **Retorno:** Regresa al Nexa para mejorar o desbloquear el siguiente mundo.

3.3 Sistemas de RPG

- **Sistema de Diálogos:** Ventanas de texto con opciones de respuesta que pueden activar misiones.
- **Gestión de Inventario:** Items que otorgan mejoras pasivas o activan eventos en el mapa.
- **Misiones (Quests):** Registro de objetivos (ej: "Derrota al jefe del Mundo 1" o "Encuentra el objeto perdido para el NPC X").

4. Diseño de Niveles (Level Design con Tiled)

- **El Nexa:** Zona segura, sin enemigos, con música tranquila compuesta en BandLab. Contiene los portales bloqueados que se abren por eventos.
- **Mundos de Combate:** Mapas diseñados en Tiled con capas de colisión, capas visuales (decoración) y capas de eventos (donde aparecen los enemigos).
- **Secretos:** Pasajes ocultos que solo son accesibles tras obtener un item de un mundo posterior.

5. Estética y Sonido

- **Visual:** Estilo 2D utilizando assets de alta calidad. Cada portal debe tener un estilo visual único (ej: Mundo de fuego, Mundo de ruinas).

- **Audio (BandLab):** * Música ambiental para el Nexo (loop constante).
 - Temas de combate intensos para los mundos.
 - Efectos de sonido (SFX) para ataques y recolección de items.

6. Diferencias con el Proyecto Anterior (Log de Cambios)

- **Eliminado:** Mecánica de temporizador (tiempo límite).
- **Eliminado:** Recolección de basura como objetivo principal.
- **Añadido:** Sistema de NPCs y narrativa.
- **Añadido:** Estructura de mundos divididos por portales.
- **Mejorado:** Ritmo de juego (Pacing) más lento y estratégico.