1. **Game concept**
   1. **Introducción** (breve descripción del tipo de juego y de qué trata).
   2. **Background** (por qué decidimos hacer este juego).
   3. **Descripción** (de qué trata el juego brevemente).
   4. **Key features** (elementos clave de nuestro juego, USPs).
   5. **Género** (en qué género lo enmarcamos principalmente y por qué).
   6. **Plataforma**.
   7. **Concept art** (incluir algunos concepts destacados).
2. **Mecánicas de juego**
   1. **Core Gameplay**
   2. **Game Flow** (análisis del Flow del juego)
   3. **Personajes** (descripción de los personajes principales, fichas de personaje)
   4. **Enemigos** (descripción de los enemigos) \*Podemos dividir la tabla en la que incluimos todos los enemigos con sus características.
   5. **Elementos de gameplay** (propiedades y concepts, con subapartados para cada uno: pociones, podemos incluir una tabla comparativa entre ellas, diario, llaves…)
   6. **Física y estadísticas** (descripción del movimiento y combate del personaje y de los enemigos)
   7. **Inteligencia artificial** (descripción del comportamiento de los enemigos)
   8. **Controles del jugador** (descripción de los controles por defecto).
3. **Interfaz**
   1. **Diagramas de flujo** (diagramas que muestran el flujo entre pantallas)
   2. **Mockup de las pantallas**
   3. **Pantallas**
4. **Arte**
   1. **Objetivo** (descripción general del arte y su intencionalidad).
   2. **Arte 2D** (elementos de arte realizados en 2D).
   3. **Arte 3D** (elementos de arte realizados en 3D).
5. **Música y sonido**
   1. **Objetivo** (descripción general del audio del juego y su intencionalidad).
   2. **Música** (descripción de la música, tabla de música por zonas).
   3. **Efectos de sonido** (descripción de los efectos de sonido, tabla de efectos incluidos).
6. **Historia**
7. **Level overview** (descripción de las zonas del nivel, por qué se han elegido estas zonas, referencias de inspiración, bocetos y esquemas de los mapas…)
   1. **Tutorial**
   2. **Puzles**
8. **Análisis de mercado**
   1. **Target** (descripción del público objetivo al que se dirige nuestro juego, estadísticas de ventas).
   2. **Competencia** (análisis de otros juegos similares en cuanto a género y público objetivo, estadísticas de sus ventas, claves de su éxito o fracaso, comparativa con ellos, USP).
9. **Desarrollo**
   1. **Equipo** (descripción del equipo de trabajo, background de cada uno, roles).
   2. **Planificación** (descripción de la planificación temporal, metodología de trabajo SCRUM, gráfica).
   3. **Plan de negocio** (lo veremos más adelante, viabilidad, riesgos, tiempos y costes de producción, búsqueda de fuentes de financiación…).
   4. **Publicación** (descripción de la estrategia de publicación, lo veremos más adelante).
10. **Marketing** (descripción de las estrategias de marketing para nuestro juego, hablaremos de ello más adelante y completaremos este apartado, si es necesario, con más subapartados como página web, eventos, kickstarter…)
11. **Bibliografía**

[How to write a game design document (with examples) - Game Dev Beginner](https://gamedevbeginner.com/how-to-write-a-game-design-document-with-examples/)

**Game Design Document (GDD)**

**Título:** Cielo de Lobos: El Imperio Hindú

**1. Game Concept**

**1.1 Introducción**

**Cielo de Lobos: El Imperio Hindú** es un juego híbrido que combina elementos de acción, estrategia, simulación y exploración. En este universo, India ha logrado conquistar el mundo, instaurando un imperio que fusiona tecnologías futuristas con misticismo ancestral. El jugador asume el rol de comandante, encargado de gestionar islas flotantes, explorar cielos vastos a través del vuelo libre y enfrentarse a desafíos en intensos combates aéreos. La experiencia está diseñada para sumergir al jugador en una narrativa rica y visualmente impactante, donde cada acción tiene repercusiones en el desarrollo del imperio.

**1.2 Background**

La idea detrás de **Cielo de Lobos: El Imperio Hindú** surge de la pasión por contar historias que fusionen culturas milenarias con visiones futuristas. Nos inspiramos en el misticismo y la espiritualidad de la antigua India, combinándolos con elementos de ciencia ficción para crear un mundo en el que el jugador pueda experimentar tanto la emoción de un combate aéreo dinámico como la satisfacción de gestionar y expandir su imperio. Se decidió hacer este juego para llenar un vacío en el mercado de títulos que integren de manera orgánica la gestión de recursos, exploración aérea y combates estratégicos, ofreciendo una experiencia única y profundamente inmersiva.

**1.3 Descripción**

El juego se desarrolla en un mundo donde la tecnología y la espiritualidad se fusionan. El jugador deberá:

* **Gestionar islas flotantes:** Administrar recursos (Prana, comida, energía y materiales) y desarrollar infraestructuras en islas que flotan en los cielos.
* **Explorar el vasto firmamento:** Usar un lobo volador como vehículo principal para recorrer cielos abiertos, descubrir nuevas islas, secretos místicos y rutas comerciales.
* **Participar en combates aéreos:** Enfrentar a enemigos que protegen recursos o intentan derrocar el orden imperial, utilizando habilidades especiales del lobo y estrategias tácticas.

**1.4 Key Features (USPs)**

* **Fusión Cultural y Tecnológica:** Un universo que une la tradición espiritual de la India con un futuro lleno de tecnología avanzada, creando una estética única.
* **Core Loop Integrado:** La combinación de exploración, gestión y combate se integra en un ciclo de juego adictivo, donde cada acción se traduce en progreso y nuevas oportunidades.
* **Relación Simbiótica con el Lobo:** El lobo volador no es solo un medio de transporte, sino un compañero cuyas habilidades y evolución están directamente ligadas a las decisiones y progreso del jugador.
* **Ambientes Dinámicos:** Ciudades flotantes, cielos vibrantes y paisajes místicos que se adaptan y evolucionan a medida que el imperio crece.
* **Experiencias de Juego Diversificadas:** Modo de vuelo libre para exploración, intensos combates aéreos y una profunda gestión estratégica que desafía al jugador en cada partida.

**1.5 Género**

El juego se sitúa principalmente en los géneros **acción-estrategia** y **simulación de gestión**:

* **Acción y Combate:** Se priorizan los combates aéreos y enfrentamientos tácticos, ideales para jugadores que buscan adrenalina y un reto en tiempo real.
* **Estrategia y Gestión:** La administración de recursos y la personalización de islas brindan profundidad y satisfacen a aquellos que disfrutan de planificar y optimizar. Esta fusión permite atraer a un público diverso, desde amantes de la acción hasta aquellos que prefieren la estrategia y el desarrollo de un imperio.

**1.6 Plataforma**

El juego estará disponible en **PC y consolas de nueva generación**. Esto permitirá aprovechar los altos rendimientos gráficos y de procesamiento para ofrecer ambientes detallados, sistemas de gestión complejos y combates aéreos fluidos.

**1.7 Concept Art**

Se han desarrollado varios conceptos artísticos para plasmar la visión del juego:

* **Ciudades Flotantes y Templos Futuristas:** Imágenes que muestran una fusión de arquitectura tradicional hindú con estructuras de alta tecnología y luces neón.
* **Lobo Volador:** Diseño que combina rasgos animales reales con patrones energéticos y detalles místicos, simbolizando la conexión espiritual.
* **Ambientes Celestiales:** Paisajes aéreos con nubes etéreas, destellos de Prana y efectos de luz que realzan la atmósfera mística y futurista. *(Los concept arts se encuentran adjuntos en la documentación visual complementaria).*

**2. Mecánicas de Juego**

**2.1 Core Gameplay**

Las mecánicas centrales del juego se fundamentan en:

* **Gestión de Recursos:** Recolección, almacenamiento y administración de Prana, alimentos, energía y materiales, fundamentales para la construcción y mejora de islas.
* **Exploración Aérea:** Uso del lobo volador para desplazarse por un mundo abierto en 3D, descubrir nuevas islas, rutas y secretos que enriquecen la narrativa.
* **Combate Aéreo:** Batallas dinámicas en las que el jugador debe utilizar estrategias y habilidades especiales del lobo para derrotar enemigos y proteger recursos.
* **Progresión y Personalización:** Mediante la inversión de recursos, se mejoran las infraestructuras de las islas, se desbloquean nuevas habilidades y se personaliza el aspecto visual del imperio y del lobo.

**2.2 Game Flow (Análisis del Flow del Juego)**

El juego se estructura en un ciclo que se repite y evoluciona a lo largo del tiempo:

1. **Exploración:** El jugador parte a volar en busca de islas y áreas ricas en recursos, motivado por la promesa de descubrir secretos y ampliar su imperio.
2. **Recolecta de Recursos:** Una vez en una isla o durante el vuelo, el jugador extrae los recursos necesarios. Este proceso se enriquece con minijuegos y mecánicas interactivas que ofrecen feedback inmediato.
3. **Combate:** Al acercarse a zonas conflictivas o al intentar recolectar recursos protegidos, el jugador entra en combate aéreo. La dificultad y estrategia varían, y el combate se siente fluido y gratificante.
4. **Recompensas y Progresión:** Cada victoria y recolección exitosa se traduce en recompensas que pueden ser invertidas en la mejora de islas, desbloqueo de nuevas habilidades y personalización del lobo.
5. **Retroalimentación y Repetición:** El sistema de recompensas, junto con indicadores visuales de progreso, crea un ciclo adictivo que motiva al jugador a repetir la experiencia y enfrentarse a nuevos desafíos.

*(Se incluye un diagrama del Core Loop en el anexo correspondiente).*

**2.3 Personajes**

**El Comandante**

* **Rol:** Líder del imperio, responsable de la toma de decisiones estratégicas y de la gestión global.
* **Habilidades:** Planificación táctica, optimización de recursos y capacidad para influir en la moral y el desarrollo del imperio.
* **Ficha:** Personalizable por el jugador (nombre, apariencia, atributos de liderazgo).

**Lobo Volador**

* **Rol:** Compañero esencial y herramienta de combate/exploración.
* **Evolución:** Desarrolla habilidades que se pueden personalizar (velocidad, fuerza, capacidad evasiva) según la inversión del jugador.
* **Conexión:** La relación entre el lobo y el comandante afecta el rendimiento en combate y la eficacia en la recolección de recursos.

**Consejeros y Aliados**

* **Funciones:** Ofrecen misiones, información táctica y soporte en la gestión de las islas. Pueden desbloquear mejoras o proporcionar bonificaciones temporales.

**2.4 Enemigos**

Los enemigos se presentan como defensores de recursos o facciones rebeldes que buscan desestabilizar el orden imperial.

* **Tipos de Enemigos:**
  + **Guardián del Prana:** Enemigo aéreo ágil, con ataques rápidos y evasivos.
  + **Centinelas de la Libertad:** Unidades terrestres y aéreas que defienden zonas estratégicas y recursos vitales.
  + **Bandidos Celestiales:** Enemigos con tácticas de emboscada, presentando desafíos tanto en combate individual como en grupo.
* **Tabla de Enemigos:** Se adjunta una tabla que detalla las estadísticas, habilidades y comportamientos específicos de cada tipo, permitiendo un ajuste fino del balance de juego.

**2.5 Elementos de Gameplay**

* **Recursos:**
  + **Prana:** Energía mística que impulsa la tecnología y las habilidades especiales.
  + **Comida:** Vital para mantener la población de las islas y el vigor del lobo.
  + **Energía y Materiales:** Utilizados para construir y mejorar infraestructuras.
* **Items y Potenciadores:**
  + **Pociones Místicas:** Incrementan temporalmente la recolección o las habilidades en combate.
  + **Llaves Sagradas:** Desbloquean zonas o recursos especiales.
  + **Diario del Comandante:** Registro de eventos, misiones y pistas sobre misterios del imperio.
* **Comparativas y Tablas:** Se incluyen tablas comparativas de items, potencias, efectos y costes para facilitar la toma de decisiones estratégicas.

**2.6 Física y Estadísticas**

* **Movimiento:**
  + El lobo volador se desplaza en un entorno 3D con física adaptada para maniobras ágiles y realistas.
  + Las islas flotantes y naves tienen animaciones suaves que reflejan la inercia y el flujo del Prana.
* **Combate:**
  + Se implementa un sistema de daño basado en áreas de efecto, tiempos de enfriamiento y combinaciones de habilidades.
  + Las estadísticas de daño, velocidad, y resistencia se ajustan de forma progresiva para mantener el reto en cada fase del juego.

**2.7 Inteligencia Artificial**

* **Comportamiento Dinámico:**
  + Los enemigos reaccionan en función de la posición y el nivel de habilidad del jugador.
  + Se implementa un sistema de tácticas en grupo y adaptabilidad, donde los enemigos aprenden de las estrategias del jugador.
* **Ajuste de Dificultad:**
  + La IA incrementa la dificultad de forma gradual, asegurando un reto continuo sin llegar a ser frustrante.

**2.8 Controles del Jugador**

* **Plataformas y Esquemas de Control:**
  + **Teclado/Mouse:** Controles intuitivos para movimiento, selección de habilidades y gestión.
  + **Controlador:** Mapeo optimizado para navegación, combate y acceso rápido a menús.
  + **Ejemplo de Mapeo:**
    - Movimiento: WASD o joystick.
    - Ataques/Habilidades: Botones asignados (clics o botones específicos).
    - Interacción: Tecla E / botón X.
    - Acceso a Menús: Tecla Tab / botón Start.

**3. Interfaz**

**3.1 Diagramas de Flujo**

Se han creado diagramas que ilustran la navegación entre:

* **Pantalla de inicio y menú principal:** Con opciones de "Iniciar partida", "Opciones" y "Créditos".
* **Flujo del HUD:** Diferenciando modos (combate aéreo, vuelo libre, exploración y gestión de islas), con transiciones suaves entre cada uno.
* **Flujo de misiones e inventario:** Permite al jugador alternar entre la gestión de recursos, detalles de misiones y pantallas de construcción. *(Ver anexo “Diagramas de Flujo de Interfaz” para visualizaciones completas).*

**3.2 Mockup de las Pantallas**

* **HUD Completo con Pantallas Holográficas:**
  + Panel de recursos, indicadores de salud y habilidades, y mini-mapas con efectos de proyección holográfica.
* **Menú de Gestión de Islas:**
  + Paneles para construcción, estado de recursos, mapa interactivo de la isla y opciones para mejoras y expansión. *(Se adjuntan mockups en alta resolución en la documentación visual complementaria).*

**3.3 Pantallas**

Cada pantalla se diseña para mantener la coherencia estética del juego:

* **Pantalla de Combate:** Informes visuales claros, indicadores de daño y habilidades, junto a una interfaz que resalta el dinamismo del enfrentamiento.
* **Pantalla de Exploración:** Minimalista, con énfasis en el entorno y recursos disponibles, permitiendo al jugador concentrarse en la belleza del mundo.
* **Pantalla de Gestión:** Ricas en detalles y herramientas de administración, con un sistema intuitivo que integra datos y opciones de manera clara.

**4. Arte**

**4.1 Objetivo**

El objetivo del arte es transportar al jugador a un universo en el que la tradición milenaria de la India se mezcla con visiones futuristas. La estética busca:

* **Crear Inmersión:** A través de ambientes, personajes y elementos visuales que evoquen misticismo y poder.
* **Fusión de Elementos:** Combinar detalles tradicionales (mandalas, inscripciones en sánscrito, templos) con tecnología avanzada (luces holográficas, estructuras flotantes).
* **Identidad Visual:** Establecer un estilo propio que se destaque en el mercado y sirva de identidad para la marca del juego.

**4.2 Arte 2D**

* **Interfaz y HUD:** Diseño de elementos gráficos, iconografía y texturas que se integren con la ambientación.
* **Ilustraciones Conceptuales:** Dibujos y bocetos que muestran la evolución del imperio, los personajes y las ciudades flotantes.
* **Fondos y Texturas:** Creación de paisajes celestiales y efectos de luz que refuercen la atmósfera mística.

**4.3 Arte 3D**

* **Modelos de Islas y Edificios:** Representaciones en 3D que combinen estructuras inspiradas en templos hindúes con tecnología futurista.
* **Personajes y Enemigos:** Modelos detallados, con texturas que incorporen patrones místicos y efectos de energía.
* **Animaciones:** Secuencias de vuelo, combates y reacciones ambientales (nubes, destellos de Prana) que aporten dinamismo y realismo al mundo.

**5. Música y Sonido**

**5.1 Objetivo**

La banda sonora y el diseño de sonido son fundamentales para sumergir al jugador en el ambiente dual del juego. Se busca:

* **Reflejar la Fusión Cultural:** Mezclar instrumentos tradicionales hindúes (como sitar, tabla) con sintetizadores y ritmos electrónicos.
* **Crear una Experiencia Emocional:** La música debe intensificar momentos de exploración, tensión en combate y la calma en la gestión.
* **Cohesión Sonora:** Cada zona del juego (islas, combates, exploración) tendrá pistas específicas que refuercen su atmósfera.

**5.2 Música**

* **Tabla de Música por Zonas:**
  + **Islas y Gestión:** Melodías suaves, meditativas y ambientales.
  + **Combate Aéreo:** Ritmos acelerados, intensos y con crescendos para aumentar la adrenalina.
  + **Exploración y Vuelo Libre:** Composiciones etéreas y envolventes, con instrumentación mística.
* **Integración Dinámica:** La música se adapta a la acción del jugador, intensificándose en situaciones de combate y relajándose en fases de exploración.

**5.3 Efectos de Sonido**

* **Efectos de Combate:** Sonidos de ataques, explosiones místicas y habilidades, con reverberaciones que aporten peso a cada acción.
* **Interacción Ambiental:** Efectos sutiles que indiquen la recolección de recursos, activación de mecanismos y cambios en el estado de las islas.
* **Ambiente:** Paisajes sonoros que combinen sonidos naturales (viento, agua) con elementos electrónicos y místicos, reforzando la atmósfera única del juego.

**6. Historia**

La narrativa de **Cielo de Lobos: El Imperio Hindú** se desarrolla en un mundo en el que la espiritualidad y la tecnología conviven en tensión y armonía.

* **Premisa:** India ha emergido como la potencia global, instaurando un imperio basado en principios místicos y avances tecnológicos.
* **Trama Principal:** El jugador, en el rol del comandante, descubre secretos ancestrales que revelan la verdadera fuente del Prana, la energía mística que impulsa el imperio. A medida que se expande y gestiona sus islas, se enfrenta a desafíos que ponen a prueba su liderazgo y su conexión con su lobo volador.
* **Subtramas:**
  + Conflictos internos y rebeliones que cuestionan la autoridad imperial.
  + Misterios relacionados con templos flotantes, inscripciones sagradas y el origen de la energía.
  + El crecimiento personal del comandante y el fortalecimiento del vínculo con su lobo, elemento clave para desbloquear habilidades y secretos del universo.

**7. Level Overview**

**7.1 Tutorial**

* **Objetivo:** Introducir al jugador en las mecánicas básicas de vuelo, recolección de recursos y combate, sin sobrecargarlo.
* **Diseño:** Un nivel introductorio ambientado en una isla flotante controlada, donde se muestran de manera gradual los elementos del HUD, las interacciones y la narrativa.
* **Actividades:**
  + Primer vuelo con el lobo, familiarización con los controles.
  + Recolección de recursos sencillos.
  + Primeros enfrentamientos con enemigos menores.
  + Instrucciones sobre la gestión y expansión de la isla.

**7.2 Puzles**

* **Diseño Ambiental:** Puzles que involucran la activación de mecanismos ancestrales, combinación de recursos y descifrado de inscripciones místicas.
* **Propósito:** Ofrecer desafíos adicionales que recompensen la exploración y el ingenio del jugador, desbloqueando nuevas áreas o recursos especiales.
* **Ejemplos:**
  + Resolver un enigma en un templo flotante para abrir una nueva zona de recolección.
  + Combinar ciertos elementos en la gestión de la isla para activar mejoras o revelar secretos históricos.

**8. Análisis de Mercado**

**8.1 Target**

* **Perfil del Jugador:**
  + Adultos jóvenes y de mediana edad (18-35 años) con afinidad por los juegos de estrategia, acción y simulación.
  + Jugadores que valoran la narrativa profunda, la gestión compleja y una estética visual única.
  + Público interesado en culturas diversas, mitología y tecnología futurista.
* **Estadísticas y Tendencias:**
  + Mercado en crecimiento para títulos híbridos que integran acción y estrategia.
  + Preferencia por experiencias inmersivas y rejugables, con ciclos de progreso bien definidos.

**8.2 Competencia**

* **Juegos Similares:**
  + **Horizon Zero Dawn:** Por su exploración y narrativa en un mundo vasto.
  + **Frostpunk:** Por la gestión de recursos y toma de decisiones morales.
  + **The Falconeer:** Por sus combates aéreos y mecánicas de vuelo.
* **Claves del Éxito:**
  + Integrar de forma coherente los elementos de exploración, combate y gestión.
  + Ofrecer una narrativa y estética distintiva que diferencie el juego en el mercado.
* **USP Comparativo:**
  + Una fusión única de mitología hindú, tecnología futurista y mecánicas de gestión y acción, creando una experiencia que no se encuentra en otros títulos.

**9. Desarrollo**

**9.1 Equipo**

* **Director de Proyecto:** Líder con experiencia en títulos híbridos, responsable de la visión global.
* **Diseñadores de Juego:** Encargados de definir mecánicas, narrativas y el flujo de juego.
* **Artistas 2D/3D:** Especialistas en crear la estética mística y futurista del juego.
* **Programadores:** Expertos en física, inteligencia artificial y sistemas de gestión de recursos.
* **Diseñadores de Sonido y Compositores:** Responsables de la banda sonora y los efectos sonoros, garantizando una cohesión con la temática del juego.
* **Equipo de QA y Testing:** Asegurando que cada mecánica se implemente sin errores y que el juego ofrezca una experiencia fluida.

**9.2 Planificación**

* **Metodología:** SCRUM, con iteraciones y sprints definidos para cada módulo (arte, programación, sonido, etc.).
* **Cronograma:**
  + **Pre-producción:** 3-4 meses (definición del GDD, concept arts, prototipos básicos).
  + **Producción:** 12-18 meses (desarrollo de mecánicas, creación de contenido, integraciones).
  + **Beta Testing y Ajustes:** 3-4 meses, con retroalimentación continua y optimizaciones.
* **Herramientas:** Software de gestión de proyectos (Jira, Trello) y repositorios de código colaborativo (Git).

**9.3 Plan de Negocio**

* **Viabilidad y Costos:**
  + Estimación de costes de producción, equipo y marketing.
  + Identificación de fuentes de financiación (inversores, crowdfunding, subvenciones).
* **Riesgos:**
  + Evaluación de posibles retrasos en desarrollo.
  + Estrategias para mitigar problemas técnicos y de balance en el juego.

**9.4 Publicación**

* **Estrategia de Lanzamiento:**
  + Lanzamiento en Early Access para recibir feedback y ajustar la jugabilidad.
  + Colaboración con plataformas digitales y eventos de videojuegos para generar expectativa.
  + Estrategia de marketing post-lanzamiento para mantener el interés de la comunidad.

**10. Marketing**

**10.1 Estrategias de Marketing**

* **Presencia Online:**
  + Página web oficial y perfiles en redes sociales con contenido regular (teasers, detrás de cámaras, actualizaciones).
* **Eventos y Ferias:**
  + Participación en eventos de videojuegos y convenciones para demos en vivo y stands interactivos.
* **Crowdfunding y Comunidad:**
  + Campañas en Kickstarter u otras plataformas para involucrar a la comunidad y obtener financiación directa.
* **Prensa y Relaciones Públicas:**
  + Colaboración con medios especializados y creadores de contenido para generar reseñas y vídeos promocionales.

**10.2 Estrategia Post-Lanzamiento**

* **Actualizaciones y DLCs:**
  + Programar actualizaciones que expandan la historia y las mecánicas de juego.
* **Soporte Comunitario:**
  + Mantener una comunicación abierta con la comunidad para ajustes, balance y nuevas ideas.

**11. Bibliografía**

* **Juegos y Referencias:**
  + *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*, *Horizon Zero Dawn*, *Frostpunk*, *The Falconeer*.
* **Literatura:**
  + Obras de ciencia ficción y mitología hindú que sirvieron de inspiración.
* **Investigación Académica:**
  + Estudios sobre narrativa interactiva, mecánicas de juego híbridas y gestión de recursos en entornos virtuales.
* **Fuentes de Diseño y Arte:**
  + Revistas, blogs y portafolios de artistas especializados en estética mística y futurista.

**Conclusión:**  
**"Cielo de Lobos: El Imperio Hindú"** es un proyecto ambicioso que busca revolucionar el género al fusionar la gestión estratégica, la acción en combates aéreos y la exploración en un entorno visual y narrativo único. Con una narrativa rica y un ciclo de juego adictivo, el juego ofrece al jugador la oportunidad de sumergirse en un universo donde cada decisión impacta en la expansión y prosperidad de un imperio místico. Este GDD sienta las bases para un desarrollo coordinado y coherente, guiando a cada miembro del equipo a través de la visión, mecánicas y estética del proyecto.

Este documento ampliado servirá como hoja de ruta para todas las fases del desarrollo, asegurando que cada aspecto del juego se alinee con la visión original y ofreciendo una guía detallada para el equipo de trabajo.