DOCUMENTO DE DISEÑO DE VIDEOJUEGO (GDD)

# 1. Información General

|  |  |
| --- | --- |
| Elemento | Descripción |
| Nombre del Juego | Super Mario Bros |
| Género | Plataformas |
| Subgénero | Aventura de desplazamiento lateral (side-scroller) |
| Plataforma(s) | Nintendo Entertainment System (NES) |
| Público Objetivo | Niños, adolescentes y adultos jóvenes entre 7 y 30 años, aficionados a los videojuegos casuales y clásicos de plataformas |
| Numero de jugadores | 1-2 jugadores alternados |
| Modo de juego | Un jugador a la vez, turnándose entre Mario y Luigi |
| Estilo visual | Pixel art 2D |
| Motor de Juego | Unity |

# 2. Narrativa / Historia

|  |  |
| --- | --- |
| Elemento | Descripción |
| Sinopsis General | *Super Mario Bros.* es un videojuego de plataformas donde el jugador controla a Mario (y en modo alternado, a Luigi) en su misión por rescatar a la Princesa Peach del malvado Bowser. A través de 8 mundos repletos de obstáculos, enemigos y trampas, el jugador debe correr, saltar, esquivar y atacar para llegar al castillo final y liberar al Reino Champiñón de la amenaza. |
| Contexto / Universo | El juego se desarrolla en el **Reino Champiñón**, un mundo de fantasía habitado por criaturas mágicas, hongos parlantes y castillos flotantes. El reino está compuesto por diferentes biomas: praderas, cuevas, áreas acuáticas, fortalezas volcánicas y castillos.  Este universo tiene sus propias reglas físicas: los bloques flotan en el aire, las tuberías transportan entre mundos, y los enemigos patrullan siguiendo patrones determinados. Bowser, un rey Koopa, ha invadido el reino con un ejército de criaturas y ha convertido a muchos de sus habitantes en bloques y enemigos mediante magia oscura. |
| Personajes Principales |  |
| Arco Narrativo | **Inicio (Mundo 1-1):** El Reino Champiñón ha sido invadido. La Princesa Peach ha sido secuestrada. Mario comienza su viaje desde las praderas del reino.  **Desarrollo:** A través de múltiples mundos y castillos, Mario enfrenta enemigos y fortalezas mientras busca a la princesa. Al final de cada mundo, derrota a un "falso Bowser" y es informado por un Toad de que Peach está en otro castillo.  **Clímax (Mundo 8-4):** Mario llega al castillo de Bowser. Enfrenta desafíos más complejos y finalmente derrota al verdadero Bowser.  **Desenlace:** Mario rescata a la Princesa Peach, quien le agradece y se restaura la paz en el Reino Champiñón. |
| Estilo Narrativo | **Tipo:** Lineal y minimalista  **Técnica de narración:** Visual y contextual (por diseño de niveles y escenas breves al final de cada mundo)  **Tono:** Heroico, optimista y simple  **Diálogos:** ¡Muy escasos, con frases breves como “Thank you Mario! But our princess is in another castle!".  **Narrador:** Implícito. La historia se transmite a través del entorno, progresión y eventos visuales. |
|  |  |

# 3. Mecánicas del Juego

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Mecánica | Descripción | Referencias / Notas Técnicas |
| Movimiento del personaje | -Desplazamiento lateral (izquierda/derecha).  -Correr (mayor velocidad al mantener presionado un botón).  -Saltar (altura del salto varía según la duración de la pulsación del botón).  -Cambiar de dirección en el aire (control limitado durante el salto).  -Descender por tuberías (al presionar hacia abajo en ciertas tuberías). |  |
| Interacción con el entorno | -Recolección de monedas.  -Activación de bloques con signo de interrogación (para obtener ítems como monedas, hongos o flores).  -Romper bloques (cuando Mario es Super Mario).  -Entrada en tubos para acceder a zonas secretas.  -Desplazamiento por plataformas móviles o suspendidas. |  |
| Transformaciones de personaje | -Mini Mario (estado inicial).  -Super Mario (al recoger un hongo).  -Fire Mario (al recoger una flor de fuego).  -Pérdida de transformación al recibir daño.  -Muerte instantánea si Mini Mario recibe daño o cae en un agujero/lava. |  |
| Combate y enemigos | -Eliminar enemigos saltando sobre ellos (ej: Goombas, Koopas).  -Usar caparazones de Koopa como proyectiles.  -Derrotar enemigos a distancia como Fire Mario lanzando bolas de fuego.  -Evadir o eliminar enemigos con habilidades del entorno (bloques, caparazones, saltos precisos).  -Jefes al final de cada mundo (Bowser y falsos Bowsers). |  |
| Progresión y niveles | -Niveles lineales con principio y fin (de izquierda a derecha).  -Zonas secretas y rutas alternativas.  Tiempo límite por nivel.  -Checkpoints (aunque muy limitados en el juego original).  -Banderín al final del nivel que determina puntos extra según altura. |  |
| Sistema de puntuación y recompensas | -Puntaje por derrotar enemigos, recolectar monedas, romper bloques, etc.  -100 monedas = 1 vida extra.  -Ítems de 1-Up escondidos.  -Multiplicadores por derrotar enemigos seguidos. |  |
| Vidas y Game Over | - Pérdida de vida por daño (siendo Mini Mario), caídas o tiempo agotado.  - Game Over al perder todas las vidas.  - Reinicio desde el principio del mundo al continuar (en versiones con “Continue”). |  |

# 4. Niveles / Escenarios

|  |  |
| --- | --- |
| Elemento | Descripción |
| Nivel | 1 |
| Objetivo Principal | Llegar a la meta antes de que finalice el tiempo |
| Personajes | Mario Bros |
| Enemigos | Goomba |
| Items Clave | Super Mushroom, Fire Flower |
| Boceto | Diagrama, Escala de tiempo  El contenido generado por IA puede ser incorrecto. |

# 5. Enemigos

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Goomba |
| Tipo | Basico |
| Descripcion | Hongo marrón que camina en línea recta. |
| Comportamiento / IA | Camina en línea recta, sin detenerse. Cae por plataformas. Muere al ser pisado. No puede saltar. No detecta al jugador. |
| Estados | Normal, Aplastado |
| Drop / Recompensa | 100 puntos |
| Boceto: |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Koopa Troopa (rojo) |
| Tipo | Basico |
| Descripcion | Tortuga con caparazón verde o rojo, bípedo, con ojos blancos. |
| Comportamiento / IA | Camina en línea recta. Al ser pisado entra en su caparazón, el cual se puede empujar. No cae por precipicios en estado normal. |
| Estados | Normal, Caparazón |
| Drop / Recompensa | 100 puntos al pisarlo, más si golpea a otros. |
| Boceto: |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Bowser (Rey Koopa) |
| Tipo | Jefe |
| Descripcion | Gran tortuga con caparazón con pinchos, fuego, y corona. |
| Comportamiento / IA | Lanza fuego. Salta. Camina hacia Mario. Puede ser derrotado lanzándole fuego o activando el hacha para destruir el puente. |
| Estados | Vivo, lanzando fuego, transformado, muerto |
| Drop / Recompensa | Termina el nivel. |
| Boceto: |  |

# 6. Ítems / Power-Ups / Recolección

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Super Mushroom |
| Tipo | Consumible |
| Descripcion | Ítem de progresión. Permite que Mario pase de estado pequeño a super.  Hongo rojo con manchas blancas. |
| Movimiento | Sí, se desliza por el suelo. |
| Beneficios / Maleficios | Permite a Mario crecer a "Super Mario" (puede romper bloques, recibir un golpe).¿ |
| ¿Se puede acumular? | No |
| Rareza | Común |
| Duración | Permanente |
| Boceto: |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Fire Flower |
| Tipo | Consumible |
| Descripcion | Potencia ofensiva. Permite lanzar bolas de fuego.  Flor con pétalos blancos y centro naranja.  Solo aparece si Mario es Super Mario. |
| Movimiento | No. |
| Beneficios / Maleficios | Mario se transforma en "Fire Mario", puede lanzar fuego a enemigos. |
| ¿Se puede acumular? | No |
| Rareza | Común |
| Duración | Permanente hasta daño. |
| Boceto: |  |

# 7. Condiciones de Victoria / Derrota

|  |  |
| --- | --- |
| Tipo | Condición |
| Victoria | Llegar a la meta antes de tiempo. |
| Derrota | Tiempo finalizado (Elimina al jugador) |
| Derrota | Pérdida de vidas |
| Derrota | Caída en precipicios |

# 8. Interfaz de Usuario (UI)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Pantalla / Componente | Elementos que incluye | Descripción / Función |
| Menu Principal | Logo, opciones, mejor puntaje. |  |
| Hud | Puntaje actual, monedas actuales, mundo y nivel actual, tiempo actual. |  |
| Game Over | Mundo y nivel actual, numero de vidas y personaje actual. |  |
| Pausa | Texto de pausa |  |

# 9. Inputs

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Plataforma | Acción | Tecla / Botón / Control |
| PC | Saltar | X |
| PC | Correr | Z |
| PC | Moverse | Flecha derecha y izquierda |
| Nes | Saltar | A |
| Nes | Correr | B |
| Nes | Moverse | Joystick izquierdo |

# 10. Sonido y Música

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Tipo | Descripción / Función | Archivo / Ejemplo de referencia |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

# 11. Arte y Estética

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Elemento | Descripción / Estilo Visual | Referencias / Paleta de colores |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

# 12. Estados y Flujo de Pantallas

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Pantalla Actual | Acción del Jugador | Pantalla Resultante |
| Menu Principal | Seleccion numero de jugadores | Hud y escena de juego |
| Hud | Condición de perdida | Game Over |
| Hud | Presiona input de pausa | Pausa |
| Pausa | Presiona input de pausa | Hud |
| Game Over | Se queda sin vidas | Menú Principal |
| Game Over | Aún conserva vidas | Hud y escena de juego |

# 13. Guardado y Progreso

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Elemento a guardar | Método | Detalles técnicos / frecuencia |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

# 14. Testing y QA

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Prueba | Resultado Esperado | ¿Automática o Manual? | Estado |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

# 15. Otros (si aplica)

|  |  |
| --- | --- |
| Categoría | Detalles |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

# 16. Personaje Jugable

|  |  |
| --- | --- |
| Elemento | Detalle |
| Nombre |  |
| Rol |  |
| Historia / Background |  |
| Estilo de juego |  |
| Habilidades activas |  |
| Habilidades pasivas |  |
| Atributos base |  |
| Sistema de progresión |  |
| Animaciones clave |  |
| Armas / Equipamiento |  |
| Interacción con el entorno |  |
| Personalización |  |
| UI asociada |  |
| Audio / Voz |  |
| Control e inputs |  |
| Estados especiales |  |
| Relación con narrativa |  |
| Mecánicas únicas |  |
| Restricciones / Debilidades |  |