**📘 Game Design Document (GDD)**

**1. Información General**

* **Título del juego:**
* **Género:** (plataformas, RPG, bullet hell, etc.)
* **Plataforma(s):** (PC, móvil, consola)
* **Público objetivo:**
* **Breve descripción:** (resumen de 1 párrafo del juego)
* **Inspiraciones/referencias:**

**2. Historia y Narrativa**

* **Sinopsis general:** (historia principal, ambientación, trasfondo)
* **Personajes principales:** (protagonista, antagonista, NPCs)
* **Motivación y conflicto:** (qué mueve al jugador)
* **Progresión narrativa:** (cómo avanza la historia con los niveles o misiones)

**3. Mecánicas de Juego**

* **Controles:** (qué teclas o botones hacen cada acción)
* **Objetivos del jugador:** (qué debe lograr para ganar/progresar)
* **Reglas del juego:**
* **Estados del juego:** (ej. menú, nivel 1, nivel 2, game over, pausa)
* **Progresión de dificultad:**
* **Poderes/habilidades:** (ej. saltar, disparar, correr, escudo, etc.)
* **Sistemas de puntuación y recompensas:**

**4. Niveles y Mundo**

* **Diseño de niveles:** (estructura, retos, enemigos, obstáculos)
* **Mapa o escenarios:** (bosquejo o descripción de cada escenario)
* **Curva de dificultad en los niveles:**

**5. Enemigos y NPCs**

* **Tipos de enemigos:** (nombre, descripción, ataque, debilidad)
* **Comportamiento IA:** (cómo reaccionan a las acciones del jugador)
* **Jefes (si aplica):**

**6. Arte y Estética**

* **Estilo visual:** (pixel art, 3D, minimalista, cartoon, etc.)
* **Diseño de personajes:** (referencias, bocetos, sprites)
* **Diseño de escenarios:** (paleta de colores, ambientación)
* **Animaciones:** (caminar, atacar, recibir daño, etc.)

**7. Música y Sonido**

* **Estilo musical:** (épico, retro, atmosférico, etc.)
* **Música por estado/nivel:**
  + Menú
  + Nivel(es)
  + Game Over
  + Jefes
* **Efectos de sonido:** (disparos, saltos, golpes, etc.)

**8. Interfaz (UI/UX)**

* **Pantallas principales:** (menú, HUD, inventario, puntuación, etc.)
* **Elementos en pantalla:** (barra de vida, puntaje, tiempo, etc.)
* **Flujo de navegación entre pantallas:**

**9. Tecnología**

* **Motor gráfico:** (Processing, Unity, Unreal, Godot, etc.)
* **Lenguaje de programación:**
* **Requisitos técnicos mínimos:**
* **Plataformas de despliegue:**

**10. Producción**

* **Equipo de desarrollo:** (roles y responsabilidades, aunque seas tú solo)
* **Planificación de tareas:** (qué falta implementar, qué está hecho)
* **Fecha estimada de finalización o lanzamientos parciales:**

**11. Extras**

* **Monetización (si aplica):** (pago único, free to play, publicidad, etc.)
* **Easter eggs / secretos:**
* **Notas adicionales:**