<Título del Juego>

Versión 1.0

Plantilla de GDD por Alberto Blanco, Cosmic Works Studios.

**Índice:**

1. **Introducción**
   1. Descripción breve del concepto
   2. Descripción breve de la historia y personajes
   3. Propósito, público objetivo y plataformas
2. **Monetización**
   1. Tipo de modelo de monetización
   2. Tablas de productos y precios
3. **Planificación y Costes**
   1. El equipo humano
   2. Estimación temporal del desarrollo
   3. Costes asociados
4. **Mecánicas de Juego y Elementos de Juego**
   1. Descripción detallada del concepto de juego
   2. Descripción detallada de las mecánicas de juego
   3. Controles
   4. Niveles y misiones
   5. Objetos, armas y power ups
5. **Trasfondo**
   1. Descripción detallada de la historia y la trama
   2. Personajes
   3. Entornos y lugares
6. **Arte**
   1. Estética general del juego
   2. Apartado visual
   3. Música
   4. Ambiente sonoro
7. **Interfaz**
   1. Diseños básicos de los menús
   2. Diagrama de flujo
8. **Hoja de ruta del desarrollo**
   1. Hito 1
   2. Hito 2
   3. Hito 3
   4. Fecha de lanzamiento