**Game Design Document (GDD) para Pinkman**

**1. Información General**

Título del Juego: Pinkman

Género: Plataformas 2D, Aventura

Plataforma Objetivo: PC

Descripción Breve: Pinkman es un juego de aventuras de plataformas en 2D en el que el jugador controla al personaje principal, Pinkman, un intrépido aventurero que enfrenta desafíos y supera obstáculos para fortalecerse y progresar en un mundo vibrante y lleno de misterios. El juego combina acción con exploración y desarrollo de habilidades a medida que se superan distintos niveles.

**2. Historia y Contexto**

Resumen de la Trama:  
Pinkman se despierta en un mundo extraño y hostil, donde cada rincón parece tener obstáculos y enemigos que desafían su habilidad. Su misión es atravesar una serie de niveles, cada uno lleno de desafíos específicos, para volverse más fuerte y descubrir el misterio detrás de este lugar. A lo largo de su viaje, recogerá objetos

Estética del Mundo:  
Un ambiente de aventura con toques surrealistas y misteriosos. Las plataformas y escenarios están diseñados en 2D con colores vibrantes. Los elementos de diseño presentan contrastes entre zonas seguras y áreas de mayor peligro.

**3. Mecánicas del Juego**

**Movimientos del Personaje:**

Correr: Pinkman puede moverse de izquierda a derecha con velocidad controlada, y su agilidad le permite sortear obstáculos en el terreno.

Saltar: Pinkman tiene un salto preciso y controlado, ideal para esquivar y matar enemigos

Control de Física: La mecánica de salto incluye física de gravedad para dar una sensación de peso realista al personaje.

**Interacciones con el Entorno:**

Plataformas Dinámicas: Existen plataformas que se mueven y requieren precisión en el salto, añadiendo un elemento de sincronización al juego.

Descripciones de Coleccionables: Se juntaran frutas

**Progresión del Juego:**

Niveles y Escenarios: El juego está dividido en niveles de dificultad creciente, cada uno con enemigos y obstáculos únicos.

Habilidades Desbloqueables: A medida que Pinkman avanza, desbloquea habilidades como saltos dobles o mayor resistencia.

Dificultad Progresiva: Cada nivel aumenta la dificultad de los saltos, la cantidad y agresividad de los enemigos y los tipos de plataformas.

**4. Objetivos del Juego**

Objetivo Principal:  
Guiar a Pinkman a través de cada nivel enfrentando y superando obstáculos, recolectando objetos , y manteniéndose seguro de los enemigos hasta el final.  
  
Objetivos Secundarios:  
Recolectar: Recoger todos los objetos en cada nivel para aumentar la puntuación y acceder a contenido adicional.

**5. Estética Visual y Sonido**

Gráficos:  
Estilo Visual: Gráficos en 2D con una estética de dibujos vibrantes. Los fondos y plataformas están inspirados en entornos naturales estilizados, que transmiten un sentido de aventura.  
Animaciones: Movimientos fluidos y expresivos para Pinkman, como correr, saltar, caer y recolectar objetos. Las animaciones de enemigos deben reflejar su naturaleza amenazante.

Sonido:  
Música de Fondo: Melodías de aventura y suspenso que varían según el nivel.  
Efectos de Sonido: Sonidos distintos para acciones como correr, saltar, recolectar objetos, y derrotar enemigos.

**6. Interfaz de Usuario**

HUD (Head-Up Display):  
Indicador de Salud  
Contador de Coleccionables

Pantallas: Menú principal con opciones para iniciar el juego, ajustar configuración

**7. Controles**

Teclado:  
Mover a la Izquierda/Derecha: Teclas de dirección o `<--/-->`.  
Saltar: Barra espaciadora o tecla `Barra espaciadora`.

**8. Requisitos Técnicos**

Software:  
Motor de Juego: Godot 4  
Lenguaje de Programación: GDScript  
Plataforma de Desarrollo: PC

Hardware:  
Requisitos mínimos: Procesador de 1.0 GHz, 4 GB de RAM, y 120 GB   
Requisitos recomendados: Procesador de 2.0 GHz, 8 GB de RAM, y 120 GB de