

GDD - CRIATURAS Y DESEOS

1. Introducción

1.1. Concepto del juego

Dating sim de fantasía y exploración con estética chibi-creepy. El jugador explora una dimensión cósmica ancestral, completa niveles de plataformas rítmicos (estilo Geometry Dash) e interactúa con monstruos romanceables que pueden humanizarse.

1.1.1. Concepto general

El núcleo del juego combina:

Relaciones y romance con 5 monstruos únicos

Exploración en 2.5D con cámara isométrica

Niveles de plataformas rítmicos

Narrativa de misterio y autodescubrimiento

Todo con un tono cálido y romántico, envuelto en una estética que mezcla lo adorable con lo grotesco (creepy-cute).

1.1.2. Resumen del juego

Nuestra protagonista es una arqueóloga mexicana de 21 años, famosa por sus exitosas expediciones en zonas prehispánicas. Mientras explora unas ruinas en el Amazonas, una tormenta la obliga a refugiarse. Dentro, encuentra una tableta antigua que, al tocarla, la transporta a "La Dimensión": un lugar cósmico y ancestral, hogar de criaturas monstruosas atrapadas por una entidad misteriosa. Allí comenzará una odisea para regresar a casa... y quizás encontrar el amor en el camino.

1.1.3. Experiencia central

Buscamos sumergir al jugador en un viaje emocional y entretenido. La experiencia alterna entre la exploración tranquila de zonas misteriosas, la tensión controlada de los niveles de plataformas rítmicas y la calidez de las interacciones románticas con monstruos que, poco a poco, se vuelven más humanos. El eje narrativo es el romance y el misterio de la dimensión.

1.1.4. Objetivos y metas

Desde la perspectiva del jugador: Conocer a los 5 monstruos, aumentar su afinidad hasta humanizarlos por completo, descubrir los secretos de La Dimensión a través de la bitácora, y decidir en el final si regresar a casa con un recuerdo o quedarse para siempre con el amor elegido.

Desde la perspectiva del desarrollo: Ofrecer una narrativa romántica y ligera con personajes memorables, crear una estética "creepy cute" única, y combinar géneros (dating sim + plataformas rítmicas) de forma accesible para sesiones de juego cortas (15-30 minutos).

1.2. Público objetivo

Mujeres adultas jóvenes de entre 18 a 25 años

1.2.1. Datos demográficos

Edad: 18 - 25 años

Género: Femenino (principal)

Ocupación: Estudiantes o jóvenes que trabajan

Dispositivos: PC y Móviles

Tiempo diario de juego: 15 - 30 minutos

Duración total: 15 minutos por ruta (mínimo) / 1 hora por ruta (completando todo) / 7 horas para completar todas las rutas.

1.2.2. Datos psicográficos

(PENDIENTE: ¿Qué les gusta hacer en su tiempo libre? ¿Buscan historias para desconectar? ¿Les atraen los personajes misteriosos? ¿Tienen interés en la cultura prehispánica? Ayuda a definir esto.)

1.2.3. Perfiles de los jugadores

Al ser un dating sim, no estamos considerando audiencias menores de edad. El perfil principal es el descrito: mujeres jóvenes que disfrutan de narrativas románticas con un toque de misterio y fantasía, y que aprecian el arte y la estética única.

1.2.4. Consideraciones de accesibilidad

- Objetivos visibles

- Subtítulos completos (no solo diálogos, también sonidos importantes)
- Subtítulos con tamaño ajustable
- Ajustes individuales de volumen (música / efectos)
- Modo de texto ajustable para facilitar la lectura

1.3. Género(s)

Dating sim, Aventura narrativa, Plataformas rítmicas

1.3.1. Género principal

Dating sim y Aventura narrativa

1.3.2. Sub Géneros e influencias

Plataformas rítmicas (inspirado en Geometry Dash), Fantasía cósmica, Terror suave (creepy). Influencias: *Obey Me!* (por la interacción con personajes y estética chibi), *Cult of the Lamb* (por el estilo 2.5D y la cámara isométrica), *Date Jeff the Killer* (por la premisa de romances con monstruos).

1.3.3. Convenciones del género

- **Dating sim:** Romances, elecciones de diálogo que afectan la afinidad, sistema de regalos, múltiples rutas y finales.
- **Aventura narrativa:** Exploración de zonas, descubrimiento de lore a través de la bitácora.
- **Plataformas rítmicas:** Niveles con obstáculos sincronizados con la música, dificultad progresiva.

1.4. Resumen del flujo del juego

 [Flujo de juego.pdf](#)

1.4.1. Bucle de juego principal

1. **Explorar** la zona actual en cámara isométrica, buscando puntos de interés y personajes.
2. **Interactuar** con los monstruos, eligiendo opciones de diálogo y entregando regalos para aumentar la afinidad.
3. **Completar un nivel de Geometry Dash** para desbloquear la siguiente zona.
4. **Documentar** los hallazgos en la "Bitácora de una Arqueolo-hot".

5. **Repetir** hasta alcanzar la zona final con afinidad máxima en al menos un personaje.

1.4.2. Sistemas de progresión

- **Afinidad:** Cada personaje tiene 4 niveles. Subir de nivel desbloquea nuevas interacciones, cambios visuales en el monstruo (humanización progresiva) y, finalmente, la posibilidad de acceder al final con ese personaje.
- **Zonas:** Hay 6 zonas. Las 5 primeras se desbloquean completando los niveles de plataformas. La zona 6 (final) se desbloquea completando el nivel 5 Y teniendo afinidad máxima con al menos un personaje.
- **Bitácora:** Se llena automáticamente al descubrir zonas, objetos de interés y pistas sobre los personajes.

1.4.3. Estructura del juego

Es un juego con un mundo dividido en 6 zonas lineales, pero con posibilidad de volver a zonas anteriores para explorar y encontrar personajes que se han desplazado según su nivel de afinidad. La progresión es lineal en cuanto a zonas, pero no en cuanto a relaciones: el jugador puede enfocarse en un personaje o intentar subir la afinidad de varios a la vez.

1.4.4. Recorrido del jugador

1. **Introducción:** La protagonista llega a La Dimensión en la Zona 1 (Templo cósmico) y conoce a los 7 monstruos.
2. **Desarrollo:** El jugador explora, sube afinidad y completa niveles para avanzar. Los monstruos se humanizan y cambian de zona.
3. **Clímax:** Al llegar a la Zona 6 (Luz cósmica total) con afinidad máxima en un personaje, la protagonista debe elegir: regresar a casa con un recuerdo o quedarse en La Dimensión con su amor.
4. **Resolución:** Final único por personaje, con dos variantes según la elección.

1.5. Aspecto y sensación

La sección **Apariencia y sensación** define el estilo visual y auditivo de tu juego. Nuestro juego cuenta con una apariencia tipo creepy cute: combinación de estética terrorífica

con elementos kawaii. Buscamos generar disonancia cognitiva: ternura y repulsión a la vez.

1.5.1. Estilo visual

- Sprites de personajes en 2D chibi, animados.
- Entornos en 3D con cámara isométrica fija (estilo *Cult of the Lamb*).
- Mezcla de elementos prehispánicos (templos, pirámides, símbolos) con atmósfera cósmica (luces blancas, fondos estelares, oscuridad).
- Estética "creepy cute": personajes adorables pero con características grotescas (colmillos, múltiples ojos, texturas de sangre, etc.).
- **(PENDIENTE: Los conceptos de arte se adjuntará posteriormente)**

1.5.2. Paleta de colores

La paleta combina tonos oscuros (negros, grises, morados) con luces brillantes (blancas, azules cósmicos) y acentos de color según la zona:

- Zona 1: Tonos tierra (ocre, marrón) y luz blanca.
- Zona 2: Rojos (sangre) y negros.
- Zona 3: Verdes oscuros (maleza) y marrones.
- Zona 4: Negros y azules cósmicos.
- Zona 5: Amarillos (desierto) y grises.
- Zona 6: Blanco puro.

1.5.3. Ambiente y atmósfera

El tono ambiental del juego combina elementos de misterio y confort para generar una experiencia de exploración atractiva. El diseño busca estimular la curiosidad del jugador hacia el entorno, incentivando la investigación de las distintas zonas y sus elementos interactivos.

Inicialmente, la presencia de criaturas de apariencia monstruosa introduce una sensación moderada de inquietud, derivada de su estética y del contexto desconocido.

Sin embargo, a medida que el jugador interactúa con estos personajes y aumenta el nivel de afinidad, se produce una recontextualización progresiva de su percepción, donde las criaturas pasan de ser percibidas como amenazantes a resultar afectivas, cercanas y potencialmente románticas.

Este contraste se apoya en el principio de disonancia cognitiva intencional, en el que la estética o apariencia inicialmente asociada al terror se contrapone con comportamientos, narrativas y dinámicas de relación que generan empatía y apego emocional. El objetivo es transformar gradualmente la interpretación del jugador, convirtiéndolo inicialmente inquietante en entrañable dentro del desarrollo de las relaciones con los personajes.

1.5.4. Inspiraciones artísticas y de diseño

- *Cult of the Lamb* (2.5D, cámara isométrica, top down)
- *Obey Me!* (estilo chibi, interacciones con personajes)
- *Hades* (Cámara isométrica)
- *Date Jeff the Killer* (premisa de romance con monstruos)
- *Arte Scribblenauts*
- Arte prehispánico mesoamericano y amazónico (culturas Tupí, Azteca)
- Estética "Gurokawa" (creepy-cute japonesa)

1.5.5. Estilo de audio

- El diseño sonoro del juego se basa en una **ambientación musical de carácter oscuro y atmosférico**, utilizando una instrumentación inspirada en **sonoridades prehispánicas**, como flautas de pan, ocarinas y percusión de tipo ritual. La música cumple una función de **refuerzo de la identidad temática del mundo** y de apoyo a la atmósfera misteriosa del entorno.
- Cada zona del juego cuenta con una **pista musical específica**, diseñada para reflejar y reforzar su identidad ambiental, variando en intensidad, textura sonora y tempo según las características narrativas y visuales de la zona.
- En cuanto al **diseño de efectos de sonido (SFX)**, se implementan señales auditivas breves asociadas a acciones del jugador y eventos del sistema, como la recolección de objetos, la finalización de niveles o la activación de interacciones. Estos efectos cumplen una función de **retroalimentación inmediata**

(**feedback auditivo**) para reforzar la respuesta del sistema ante las acciones del jugador.

- Los personajes cuentan con **vocalizaciones no verbales** (por ejemplo, risas, gruñidos o suspiros) utilizadas durante las interacciones. Estas se presentan como **fragmentos sonoros cortos**, evitando el uso de diálogos completamente doblados, con el objetivo de mantener la expresividad de los personajes sin depender de la actuación de voz completa.

1.6. Propuesta única de venta (USP)

USP

1.6.1. Diferenciadores clave

- **Estética Gurokawa (creepy-cute):** Personajes monstruosos pero adorables, que se humanizan con el romance. No es común en el mercado occidental de dating sims.
- **Fusión de géneros:** Dating sim + plataformas rítmicas + exploración isométrica.
- **Ambientación prehispánica-cósmica:** Un mundo único que mezcla ruinas mesoamericanas con una dimensión cósmica misteriosa.
- **Humanización progresiva:** Ver a los monstruos volverse más humanos visualmente a medida que aumenta la afinidad es una recompensa narrativa y visual.

1.6.2. Mecánicas innovadoras

- **Niveles plataformas rítmicas como puertas de progresión:** Completar niveles rítmicos desbloquea nuevas zonas, integrando el desafío de plataformas con la narrativa.
- **Bitácora de una Arqueolo-hot:** Sistema de documentación automática que registra lore, pistas sobre personajes y descubrimientos, dando contexto arqueológico a la aventura.
- **Regalo inicial personalizado:** Un quiz al inicio determina el primer regalo, creando una conexión temprana con el personaje afín.

1.6.3. Elementos narrativos atractivos

- **Múltiples rutas románticas:** 5 monstruos con historias y personalidades únicas, cada uno con dos finales.

- **Lore de fondo:** Una entidad misteriosa que atrapó a los monstruos, mencionada en diálogos y narrativa ambiental, sin ser antagonista directa.
- **Humanización como metáfora:** El amor verdadero como fuerza transformadora que "vuelve humano" a lo monstruoso.

1.6.4. Compromiso emocional

El jugador se encariñara con los monstruos a medida que descubre sus personalidades, los ve humanizarse y toma la decisión final de quedarse o irse. La disonancia cognitiva inicial (ternura + repulsión) se resuelve en un vínculo emocional profundo.

1.6.5. Propuesta de valor

- Para jugadoras que buscan: una experiencia romántica única, personajes memorables, un desafío ligero de plataformas y una estética visual y sonora distintiva.
- Todo en sesiones de juego cortas, ideal para móvil y PC.

1.7. Análisis de la competencia

El análisis del mercado indica que el género de dating sims en plataformas móviles y PC se encuentra dominado por títulos centrados principalmente en la narrativa interactiva y en sistemas de afinidad con personajes, con modelos de monetización basados en microtransacciones y contenido episódico. Ejemplos representativos del sector incluyen Obey Me!, Mystic Messenger y Love Island: The Game, los cuales priorizan la interacción narrativa con personajes de estética humanoide o bishōnen.

Dentro de este panorama también existe un subnicho de propuestas experimentales o poco convencionales, donde se exploran temáticas inusuales o humorísticas, como el romance con personajes no humanos. Títulos como Hatoful Boyfriend y Date Jeff the Killer demuestran la existencia de un público interesado en este tipo de premisas, aunque muchos de estos proyectos presentan limitaciones en producción o profundidad jugable.

A partir de este contexto, el proyecto se posiciona como una propuesta diferenciada mediante la combinación de narrativa romántica, exploración y plataformas rítmicas, así como por su ambientación inspirada en elementos prehispánicos y cósmicos, una temática poco representada en el género. Además, el modelo de negocio basado en compra única sin microtransacciones busca ofrecer una experiencia más coherente y centrada en la progresión narrativa.

En conjunto, el análisis sugiere la existencia de oportunidades dentro de nichos poco explotados, particularmente en experiencias que mezclen romance con personajes no convencionales, mecánicas de juego variadas y una identidad estética y cultural distintiva.

1.7.1. Descripción general del mercado

El mercado de dating sims en móvil y PC está dominado por títulos como Obey Me!, Mystic Messenger y Love Island. Suelen centrarse en personajes humanos o con estética bishōnen, y la jugabilidad es principalmente narrativa con microtransacciones. Hay un nicho creciente para juegos con temáticas más oscuras o poco convencionales (como Date Jeff the Killer o Hatoful Boyfriend).

1.7.2. Competidores directos

- **Obey Me!:** Comparte la estética chibi y el enfoque en personajes carismáticos. **Fortalezas:** Producción de alta calidad, eventos frecuentes, voz de personajes. **Debilidades:** Monetización agresiva, historia principal diluida por eventos. Nuestro juego ofrece una experiencia completa sin microtransacciones y una historia más concentrada.
- **Date Jeff the Killer:** Premisa similar (romance con monstruos). **Fortalezas:** Culto de nicho. **Debilidades:** Producción amateur, falta de jugabilidad variada. Nuestro juego ofrece mecánicas de plataformas y exploración más pulidas.

1.7.3. Competidores indirectos

- **Cult of the Lamb:** Por la estética 2.5D y la mezcla de géneros. **Fortalezas:** Jugabilidad sólida. **Debilidades:** No es un dating sim. Atrae a un público similar pero con intereses diferentes.
- **Geometry Dash:** Por los niveles rítmicos. Atrae a jugadores que buscan desafío, pero carece de narrativa.

1.7.4. Ventajas competitivas

- Nicho de "monstruos romanceables" con estética cuidada (no amateur).
- Fusión única de géneros: narrativa + plataformas rítmicas.
- Ambientación prehispanica-cósmica, poco explotada en el género.
- Sin monetización agresiva: compra única, experiencia completa.

1.7.5. Lecciones aprendidas

- De *Obey Me!*: La importancia de personajes carismáticos y un sistema de afinidad claro. Evitar la saturación de contenido para no diluir la historia principal.
- De *Geometry Dash*: El equilibrio entre dificultad y accesibilidad. Ofrecer una curva de dificultad progresiva y considerar un modo fácil para jugadoras no expertas.

1.7.6. Lagunas del mercado

- Dating sims con monstruos y estética "creepy cute" para público femenino adulto.
- Juegos que combinen narrativa romántica con un minijuego de habilidad (plataformas rítmicas) en lugar de solo elecciones de diálogo.
- Ambientación basada en culturas prehispanicas, poco representada en el género.

2. Diseño del juego

2.1. Bucle de juego principal

El bucle de juego principal define las actividades fundamentales que los jugadores realizarán repetidamente a lo largo del juego. Esta sección se centra en las mecánicas e interacciones principales que conforman la columna vertebral de la experiencia del jugador.

2.1.1. Descripción general

El juego alterna entre dos modos principales: exploración isométrica y niveles de plataformas rítmicas. En la exploración, la jugadora recorre zonas, interactúa con personajes y documenta hallazgos. En los niveles, completa desafíos de plataformas para desbloquear nuevas áreas y avanzar en la narrativa.

2.1.2. Acciones principales

1. **Explorar zonas** en cámara isométrica (Zonas 1 a 6).
2. **Interactuar con personajes romanceables** mediante diálogos y entrega de regalos.
3. **Documentar descubrimientos** en la "Bitácora de una Arqueolo-hot" (lore, pistas, zonas).
4. **Completar niveles de Geometry Dash** (1 por zona, 5 niveles en total).
5. **Gestionar el inventario** de regalos obtenidos al completar niveles.
6. **Seguir el progreso de afinidad** con cada personaje (4 niveles).

2.1.3. Objetivos y recompensas

Objetivo

Recompensa

Completar un nivel de plataformas rítmicas

Desbloqueo de nueva zona + 1 regalo a elección

Alcanzar nivel de afinidad 1 con un personaje

Nueva interacción + pequeño cambio visual (humanización incipiente)

Alcanzar nivel de afinidad 2

El personaje se desplaza a una nueva zona + humanización más notoria

Alcanzar nivel de afinidad 3

Diálogos más profundos + humanización avanzada

Alcanzar nivel de afinidad 4

Acceso a la zona final con ese personaje + humanización completa + final desbloqueado

Objetivo

Recompensa

Descubrir un punto de interés

Entrada automática en la bitácora

Completar todas las rutas

Visión completa de la historia y lore de La Dimensión

2.1.4. Bucle de retroalimentación

- Al completar un nivel, el jugador recibe retroalimentación inmediata: una nueva zona se desbloquea y obtiene un regalo.
- Al interactuar con personajes, las respuestas de diálogo y los cambios visuales (humanización) indican claramente el progreso en la relación.
- La bitácora se actualiza automáticamente, dando sensación de descubrimiento y avance.
- La dificultad creciente de los niveles (mayor duración y complejidad) refuerza la sensación de progresión.

2.1.5. Diagrama del bucle central

[Zona actual explorable]

|

v

[Interacción con personajes] ← [Entrega de regalos]

|

v

[Completar nivel de plataformas rítmicas]

|

v

[Desbloquear nueva zona] → [Obtener regalo] → [Volver a explorar]

2.2. Controles

La sección **de controles** detalla cómo los jugadores interactuarán con tu juego utilizando diversos dispositivos de entrada.

2.2.1. Dispositivos de entrada

- PC: Teclado y ratón
- Móvil: Pantalla táctil

2.2.2. Esquemas de control

Modo Exploración (isométrico):

Acción	PC (Teclado)	Móvil
Moverse	WASD / Flechas/Point and click	Joystick virtual en pantalla
Interactuar (PNJ/objetos)	E / Clic izquierdo	Tocar elemento
Abrir inventario	I	Botón en HUD

Acción	PC (Teclado)	Móvil
Abrir bitácora	B	Botón en HUD
Pausa	ESC	Botón en HUD

Modo Geometry Dash:

Acción	PC (Teclado)	Móvil
Saltar / Acción única	Espacio	Tocar cualquier parte de la pantalla
Pausa	ESC	Botón en HUD

2.2.3. Opciones de personalización

(PENDIENTE: ¿Los jugadores podrán reasignar las teclas en PC? Por defecto, se recomienda permitir la reasignación completa en PC para mayor accesibilidad.)

2.2.4. Sensibilidad y ajustes

(PENDIENTE: En móvil, ¿habrá opción de ajustar la sensibilidad del joystick virtual? En PC, ¿se podrá ajustar la sensibilidad del ratón para los niveles de plataformas?)

2.2.5. Funciones de accesibilidad

- Controles simplificados en móvil (un solo toque para saltar en nivel de plataformas rítmicas).
- Opción de "modo fácil" en niveles (velocidad reducida o checkpoints adicionales) para jugadoras que lo necesiten.

2.2.6. Tutoriales e iniciación

- **Tutorial de exploración:** Al inicio, un mensaje guía indica cómo moverse e interactuar.

- **Tutorial de Geometry Dash:** Un nivel de práctica (nivel 0) enseña la mecánica de salto y los obstáculos básicos.
- **Tutorial de romance:** La bitácora incluye una sección de "Cómo funciona el romance" explicando afinidad, regalos y humanización.
- **Tooltips emergentes:** La primera vez que se accede a cada mecánica (inventario, bitácora, entrega de regalos), aparece un tooltip explicativo.

2.3. Sistemas de progresión

La sección **Sistemas de progresión** describe cómo los jugadores avanzan y se desarrollan dentro de tu juego.

2.3.1. Experiencia y niveles

No hay un sistema de "niveles" para la protagonista. La progresión se mide mediante:

- **Afinidad con personajes:** 4 niveles por cada uno de los 7 monstruos.
- **Zonas desbloqueadas:** 6 zonas en total.
- **Bitácora completada:** Porcentaje de lore descubierto.

2.3.2. Árboles de habilidades y capacidades

No hay árbol de habilidades. La única "mejora" es la habilidad del jugador para completar niveles más difíciles.

2.3.3. Desbloqueables

- **Zonas:** Cada nivel completado desbloquea una nueva zona.
- **Personajes en nuevas zonas:** Al subir afinidad, los personajes se desplazan a su zona de hábitat, permitiendo nuevas interacciones.
- **Formas humanizadas:** Al alcanzar afinidad máxima, el personaje muestra su forma humanoide completa.
- **Finales:** Al llegar a la Zona 6 con afinidad máxima en un personaje, se desbloquea la escena final con dos opciones.

2.3.4. Economía del juego

No hay moneda. Los "recursos" son los **regalos**, que se obtienen de la siguiente manera:

- **Regalo inicial:** Determinado por un quiz al inicio del juego.

- **Regalos adicionales:** La jugadora elige 1 regalo cada vez que completa un nivel de Geometry Dash (5 niveles = 5 regalos adicionales, más el inicial = 6 regalos en total por partida).

Los regalos son específicos para cada personaje y aumentan la afinidad al ser entregados.

2.3.5. Progresión de la historia

La historia avanza de forma lineal con las zonas:

- **Zona 1:** Presentación de los 5 personajes.
- **Zonas 2-5:** Desarrollo de las relaciones, descubrimiento de lore, humanización progresiva.
- **Zona 6:** Resolución y final.

La bitácora registra automáticamente el lore descubierto, permitiendo a la jugadora reconstruir la historia de La Dimensión y la entidad que atrapó a los monstruos.

2.3.6. Ritmo de progresión

- **Duración por zona (exploración):** Aproximadamente 5-10 minutos, dependiendo de las interacciones.
- **Duración por nivel de plataformas rítmicas :** 1-2 minutos.
- **Tiempo para alcanzar afinidad máxima con un personaje:** Requiere completar los 5 niveles y entregar los regalos adecuados, aproximadamente 30-45 minutos si te enfocas en un solo personaje.
- **Tiempo para completar todas las rutas:** 7 horas aprox.

2.4. Dificultad y equilibrio

La sección **Dificultad y equilibrio** aborda cómo tu juego desafía a los jugadores al tiempo que mantiene la equidad y la accesibilidad.

2.4.1. Ajustes de dificultad

- **Modo normal:** Velocidad estándar de los niveles Geometry Dash.
- **(PENDIENTE: ¿Habrás algún otro ajuste de dificultad, como tiempos más generosos para entregar regalos?)**

2.4.2. Escalado de enemigos y desafíos

No hay enemigos. El desafío principal son los niveles Geometry Dash, que aumentan en:

- **Duración:** El nivel 1 dura 1 minuto, el nivel 5 puede durar hasta 2 minutos.
- **Complejidad de obstáculos:** Se introducen nuevos tipos de obstáculos en cada nivel.
- **Ritmo:** La sincronización con la música se vuelve más exigente.

2.4.3. Distribución de recursos

Los regalos son recursos limitados (6 por partida). El jugador debe decidir si concentrarlos en un solo personaje para alcanzar afinidad máxima rápidamente, o distribuirlos para explorar múltiples rutas en una misma partida. Este equilibrio fomenta la rejugabilidad.

2.5. Sistemas de retroalimentación

La sección **Sistemas de retroalimentación** explora cómo tu juego comunica información y respuestas al jugador.

2.5.1. Retroalimentación visual

- **Humanización progresiva:** Los sprites de los personajes cambian visualmente en cada nivel de afinidad (menos monstruosos, más humanos).
- **Efectos de partículas:** Al entregar un regalo correcto, aparecen pequeñas animaciones (corazones, destellos).
- **Notificaciones en HUD:** Cuando se sube de afinidad o se desbloquea una zona, aparece un mensaje temporal.
- **Mapa:** La zona actual y los puntos de acceso se muestran en el minimapa.
- **Indicadores de interacción:** Los personajes y objetos interactuables tienen un pequeño brillo o icono flotante.

2.5.2. Retroalimentación auditiva

- **Sonido al completar nivel:** Una fanfarria corta indica éxito.
- **Sonido al subir afinidad:** Un sonido mágico o de campanilla.
- **Sonidos de personajes:** Risas, gruñidos, suspiros según la emoción del diálogo.
- **Música dinámica:** La música cambia suavemente al entrar en una nueva zona.

2.5.3. Retroalimentación háptica

En móvil, se incluirá vibración ligera al completar niveles y al entregar regalos.

2.5.4. Notificaciones de la interfaz de usuario

Las notificaciones (nuevo nivel de afinidad, zona desbloqueada, entrada en bitácora) aparecen en la parte superior de la pantalla durante 3 segundos y pueden consultarse en el historial de la bitácora.

2.5.5. Retroalimentación ambiental

- **Cambios en la zona:** Algunas zonas tienen elementos que cambian sutilmente cuando se avanza en la historia (ej. la sangre en Zona 2 puede desaparecer o transformarse).
- **Globos rojos:** En Zona 2, los globos rojos flotantes son un guiño a la Araña de Pennywise y aparecen en lugares específicos.

2.5.6. Mensajes de error y del sistema

- **Error al entregar regalo equivocado:** Un mensaje tipo "A [Personaje] no le gusta esto" y el regalo no se consume.

2.5.7. Indicaciones del tutorial

Los tutoriales están disponibles en la bitácora y también aparecen como tooltips la primera vez que se accede a cada mecánica.

2.6. Rejugabilidad

La sección «Rejugabilidad» se centra en las características que animan a los jugadores a volver al juego tras completarlo por primera vez.

2.6.1. Múltiples finales

- 5 personajes romanceables × 2 finales cada uno (irse o quedarse) = **10 finales posibles**.
- El final depende de:
 1. Con qué personaje se alcanza afinidad máxima.

2. La elección final en la Zona 6.

2.6.2. Generación procedural

No aplica

2.6.3. Nueva partida plus

No aplica

2.6.4. Modos desbloqueables

- **Galería:** Al completar una ruta, se desbloquea el arte conceptual del personaje en sus 4 etapas de humanización y un Sprite al final del juego del personaje en forma erótica y no de estilo chibi.
- **Banda sonora:** Al completar todas las rutas, se desbloquea un reproductor de música con las pistas de cada zona.

2.6.5. Objetos coleccionables y logros

- **Bitácora completa:** El 100% de la bitácora es un coleccionable en sí mismo.
- **Galería :** Cuando terminas la ruta te da imágenes del personaje

2.6.6. Elección y agencia del jugador

- Las decisiones de diálogo afectan la afinidad.
- La elección de a quién entregar regalos determina qué ruta se prioriza.
- La elección final (quedarse o irse) define el final.

2.6.7. Tablas de clasificación y funciones sociales

No hay tablas de clasificación ni funciones sociales. Es una experiencia single player enfocada en la narrativa personal.

2.6.8. Compatibilidad con mods (si procede)

(PENDIENTE: No se contempla en la versión inicial, pero podría evaluarse en el futuro si la comunidad lo demanda.)

3. Mecánica del juego

3.1. Mecánica básica

Las mecánicas básicas con las que contamos son:

Mundo abierto / Exploración:

Caminar: Movimiento del personaje para la exploración del mundo

Interactuar con otros personajes: Comenzar interacciones con los distintos personajes

Interactuar con objetos: Recoger objetos o desplegar información de estos

Interactuar puntos de interés: Activar acciones del mapa o desplegar información de este mismo

Tienda: Compra los regalos para cada personaje con las monedas anteriormente obtenidas en los niveles de plataformas rítmicas

Bitácora: Registro automático de los eventos sucedidos hasta el momento de su consulta por el jugador al igual del registro de la información anteriormente encontrada en los distintos objetos o lugares de interés

Plataformas rítmicas:

Saltar: Fuerza hacia arriba para esquivar o evitar obstáculos y seguir avanzando

Recolectar monedas: Atrapar / tomar las monedas que se generan durante el recorrido para posteriormente ser usadas en otro la tienda

Interacción / romances :

Intercambio de diálogos: Generación de texto/ diálogos predeterminados usados por los distintos personajes generando que el jugador conteste a estos con ayuda de una lista de opciones igualmente predeterminadas que se generarán en la pantalla si la respuesta de el jugador es correcta su afinidad aumentará pero si es incorrecta disminuirá

Obsequiar regalos: Darle regalos a los personajes para subir la afinidad de estos, cada regalo sube la misma cantidad de afinidad(si el regalo no es correcto solo saldrá una alerta de “regalo incorrecto” pero no se consumirá)

Afinidad: La afinidad es el método por el cual medimos el progreso del jugador con cada personaje este puede aumentar o disminuir dependiendo de él cómo se desarrollan las interacciones del jugador con el personaje elegido.

Elegir final: El jugador en la Zona 6 elegirá si quedarse con su personaje romanceado o volver a su realidad.

3.1.1. Elementos principales de la jugabilidad

El juego se estructura en torno a tres pilares mecánicos:

1. Exploración isométrica:

- La protagonista se mueve por zonas en 2.5D con cámara isométrica fija que sigue al personaje.
- Puede interactuar con personajes romanceables y puntos de interés.
- Las zonas están diseñadas con temáticas únicas (templo cósmico, caverna de sangre, ruinas selváticas, castillo en la oscuridad, desierto de cristales, luz total).

2. Niveles de plataformas rítmicos:

- La protagonista corre automáticamente en 2D mientras la jugadora controla el salto (un solo botón/toque).
- Los obstáculos están sincronizados con la música de la zona.
- Cada nivel dura entre 1 y 2 minutos.
- Completar un nivel desbloquea la siguiente zona y otorga un regalo a elección.

3. Sistema de romance:

- Diálogos con opciones múltiples que afectan la afinidad.
- Entrega de regalos (obtenidos al completar niveles) para aumentar afinidad.
- 4 niveles de afinidad por personaje, cada uno con cambios visuales (humanización progresiva) y de ubicación.

3.1.2. Reglas y sistemas del juego

Reglas de exploración:

- Las zonas se desbloquean de forma lineal (Zona 1 → Nivel 1 → Zona 2 → Nivel 2 → ... → Zona 5 → Nivel 5 + afinidad máxima → Zona 6).
- Se puede volver a zonas anteriores en cualquier momento.
- Los personajes cambian de zona según su nivel de afinidad (todos comienzan en Zona 1 y se desplazan a sus zonas de hábitat al subir afinidad).

Reglas de los niveles de plataformas rítmicas :

- Lx jugadorx solo controla el salto (una acción).
- Chocar contra un obstáculo reinicia el nivel desde el principio.
- No hay vidas ni continuaciones; se debe completar el nivel de una sola vez.
- **(PENDIENTE: ¿Habrán checkpoints en modo fácil? Se recomienda para accesibilidad.)**

Reglas del sistema de romance:

- Cada personaje tiene 4 niveles de afinidad.
- La afinidad aumenta mediante:
 - Elecciones correctas en diálogos.
 - Entrega de regalos que le gustan al personaje.
- La afinidad disminuye mediante:
 - Elecciones incorrectas en diálogos.
 - Entrega de regalos que no le gustan al personaje
- Al alcanzar un nuevo nivel de afinidad:
 - El personaje se humaniza un paso más (cambio visual).
 - El personaje se desplaza a su siguiente zona de hábitat a partir de la afinidad nivel 3.
 - Se desbloquean nuevos diálogos.

Reglas de la bitácora:

- Se llena automáticamente al:
 - Descubrir una nueva zona.
 - Interactuar con objetos de interés.
 - Obtener pistas sobre los gustos de los personajes.
 - Avanzar en la historia principal.
- La bitácora tiene dos pestañas: "Tutoriales" y "Historia/Lore".

3.1.3. Mecánicas de progresión

Las mecánicas principales evolucionan en complejidad a lo largo del juego:

Mecánica	Inicio del juego	Final del juego
Exploración	Zona 1 (templo simple)	Zonas complejas con múltiples elementos
Niveles PR	Nivel 1: corto, obstáculos básicos	Nivel 5: más largo, obstáculos complejos, ritmo exigente
Romance	Conocer a 5 personajes	Humanización completa, decisión final, final único

3.2. Mecánicas secundarias

La sección **Mecánicas secundarias** explora sistemas y características adicionales que complementan el juego principal.

3.2.1. Actividades opcionales

- **Completar la bitácora al 100%:** Descubrir todo el lore de La Dimensión y las historias de fondo de los monstruos.
- **Exploración libre:** Volver a zonas anteriores para reencontrarse con personajes en sus nuevas ubicaciones y ver sus formas humanizadas.
- **Quiz inicial:** No es opcional, pero es una actividad única que personaliza la primera experiencia.

3.3. Mecánicas de interacción

La sección **Mecánicas de interacción** se centra en cómo los jugadores interactúan con el mundo del juego, los personajes y los elementos del entorno.

3.3.1. Interacción entre el jugador y el entorno

- **Puntos de interés:** Objetos, estructuras o lugares que, al ser examinados, activan una entrada en la bitácora.
- **Globos rojos en Zona 2:** Elementos puramente estéticos y de guiño cultural (a la Araña de Pennywise), no interactivables pero observables.
- **Zonas:** El entorno no es modificable, pero sí explorable.

3.3.2. Interacción entre el jugador y los PNJ

- **Diálogos:** Al acercarse a un personaje, se activa una conversación con opciones múltiples. Las opciones afectan la afinidad.
- **Entrega de regalos:** Desde el inventario, se puede seleccionar un regalo y entregarlo a un personaje. La respuesta del personaje indica si fue acertado o no.
- **Seguimiento de personajes:** Los personajes se desplazan entre zonas según la afinidad, creando una sensación de "búsqueda" y reencuentro.

3.3.3. Mecánicas sociales (si procede)

No aplica. Es un juego single player sin componentes multijugador o sociales.

3.3.4. Comentarios y señales

- Los personajes tienen un pequeño icono flotante (signo de interrogación o corazón) cuando tienen un diálogo nuevo disponible.
- Al entregar un regalo correcto, aparece una animación de corazones.
- Al entregar un regalo incorrecto, el personaje muestra una reacción negativa (sonido de disgusto, expresión triste).

3.4. Economía y monedas

La sección **Economía y monedas** describe los sistemas financieros del juego y detalla cómo los jugadores ganan, gastan y gestionan los recursos del juego.

3.4.1. Monedas del juego

No hay monedas. El único recurso son los **regalos**.

Tipos de regalos:

- **(PENDIENTE: Definir los 6 regalos disponibles. Ejemplos: Flor de Cempasúchil, Obsidiana, Pluma de Quetzal, Concha Marina, Amuleto de jade, Fruta exótica.)**

Obtención de regalos:

- **Regalo inicial:** Determinado por un quiz al inicio del juego. El quiz evalúa las preferencias de la jugadora y asigna un regalo que será del agrado de uno de los personajes (sutil orientación hacia una ruta).
- **Regalos adicionales:** 1 regalo a elección de la jugadora cada vez que completa un nivel de plataformas rítmicas (5 niveles = 5 regalos adicionales).
- **Total por partida:** 6 regalos.

3.4.2. Gestión de recursos

- La jugadora gestiona su inventario de regalos.
- No hay límite de capacidad en el inventario.
- La decisión clave es **a qué personaje entregar cada regalo**, ya que los regalos son limitados y cada personaje tiene preferencias específicas.

3.4.3. Comercio

No hay sistema de comercio. Los regalos no se pueden comprar, vender ni intercambiar.

3.4.4. Equilibrio económico

- 6 regalos por partida vs. 5 personajes → es imposible alcanzar afinidad máxima con todos en una sola partida. Esto fomenta la rejugabilidad.
 - Cada personaje requiere una cantidad específica de regalos correctos para alcanzar afinidad máxima (junto con elecciones de diálogo acertadas).
 - **(PENDIENTE: Definir cuántos regalos correctos necesita cada personaje para alcanzar cada nivel de afinidad. Ejemplo: Nivel 1: 0 regalos (solo diálogo), Nivel 2: 1 regalo, Nivel 3: 2 regalos, Nivel 4: 2 regalos + decisiones clave.)**
-

4. Diseño de la historia y la narrativa

4.1. Temas

La sección **Temas** explora las ideas y mensajes centrales que sustentan la narrativa de tu juego.

4.1.1. Temas principales

- **El amor redentor:** El amor verdadero tiene el poder de transformar, de "humanizar" incluso a las criaturas más monstruosas.
- **Pertenencia y hogar:** La protagonista debe elegir entre regresar a su mundo o quedarse en La Dimensión, explorando qué significa realmente "hogar".
- **Aceptación de lo diferente:** Los monstruos no son malvados por naturaleza; merecen ser amados y comprendidos.

4.1.2. Subtemas

- **El pasado como misterio:** La arqueología y el descubrimiento de ruinas antiguas como metáfora de conocer la historia de los personajes.
- **La soledad del monstruo:** Cada personaje romanceable ha estado atrapado en La Dimensión, anhelando conexión.

- **La identidad cambiante:** La humanización progresiva plantea preguntas sobre qué nos hace humanos.

4.1.3. Simbolismo y motivos

- **La tableta:** Conexión entre mundos, el objeto que desencadena la aventura y también la llave para regresar.
- **La humanización visual:** El cambio físico refleja el crecimiento emocional y la apertura al amor.
- **La entidad desconocida:** Fuerza opresora invisible que representa el destino o las fuerzas que atrapan a los personajes.
- **Los globos rojos (Zona 2):** Guiño cultural a Pennywise, pero también símbolo de la infancia perdida y la inocencia de los monstruos.

4.1.4. Tono emocional

Buscamos evocar:

- **Calidez y ternura** en las interacciones románticas.
- **Misterio e intriga** al descubrir el lore de La Dimensión.
- **Melancolía** al conocer las historias de los monstruos atrapados.
- **Alegría** al verlos humanizarse.
- **Agridulce** en la decisión final (quedarse o irse).

4.2. Estructura de la trama

La sección «**Estructura de la trama**» describe el marco narrativo general de tu juego, detallando cómo se desarrolla la historia desde el principio hasta el final.

4.2.1. Arco narrativo

Etapa	Descripción	Zona
Exposición	La protagonista, arqueóloga mexicana de 21 años, explora ruinas en el Amazonas. Una tormenta la obliga a refugiarse, encuentra una	Zona 1 (Templo cósmico)

	tableta y es transportada a La Dimensión. Despierta en la Zona 1 y conoce a los 7 monstruos.	
Acción ascendente	La protagonista explora nuevas zonas, completa niveles, descubre lore y aumenta su afinidad con los personajes. Cada monstruo revela su historia y se humaniza progresivamente.	Zonas 2, 3, 4, 5
Clímax	Al completar el nivel 5 y tener afinidad máxima con al menos un personaje, la protagonista accede a la Zona 6. Allí, el personaje le ofrece una segunda tableta para regresar a casa. La protagonista debe elegir: irse (con un recuerdo) o quedarse.	Zona 6 (Luz cósmica total)
Resolución	La protagonista toma su decisión. Si se va, regresa a su mundo con un objeto que le recuerda al personaje. Si se queda, vive con él en La Dimensión.	Según elección

4.2.2. Momentos clave de la historia

1. **Llegada a La Dimensión:** La protagonista es transportada y conoce a los 7 monstruos en Zona 1.
2. **Primera humanización:** Al alcanzar afinidad nivel 1 con un personaje, este muestra su primer cambio visual.
3. **Descubrimiento del lore:** En Zona 2 o 3, la protagonista encuentra pistas sobre la entidad que atrapó a los monstruos.

4. **Cambio de zona de un personaje:** Al alcanzar afinidad nivel 2, el personaje se desplaza a su zona de hábitat, y la protagonista debe "buscarlo".
5. **Humanización completa:** Al alcanzar afinidad nivel 4, el personaje muestra su forma humanoide final.
6. **La decisión final:** En Zona 6, la protagonista elige entre irse o quedarse.

4.2.3. Cronología

La historia no tiene una cronología estricta en términos de tiempo real, pero el orden de eventos es:

1. Expedición en el Amazonas → Descubrimiento de la tableta → Transporte a La Dimensión.
2. Exploración de Zona 1 → Conocimiento de los 7 monstruos.
3. Completar Nivel 1 → Desbloquear Zona 2.
4. (Opcional) Subir afinidad con personajes en Zona 1.
5. Explorar Zona 2 → Encontrar personajes con afinidad suficiente.
6. Completar Nivel 2 → Desbloquear Zona 3.
7. ... (repetir hasta Zona 5)
8. Completar Nivel 5 → Desbloquear Zona 6 (si hay afinidad máxima con alguien).
9. Decisión final → Final.

4.3. Arcos narrativos

La sección **Arcos narrativos** profundiza en los hilos narrativos individuales dentro de tu juego.

4.3.1. Arco narrativo principal

Trama central: La protagonista, una arqueóloga atrapada en una dimensión desconocida, debe encontrar una manera de regresar a casa. En el proceso, descubre que los habitantes de esta dimensión son monstruos atrapados por una entidad misteriosa, y que el amor puede liberarlos... o quizás atarla a ellos para siempre.

4.3.2. Subtramas

- **La entidad misteriosa:** A través de la bitácora y diálogos, la protagonista descubre fragmentos sobre la entidad que atrapó a los monstruos. Nunca aparece directamente, pero su presencia se siente en el lore.
- **La historia de cada monstruo:** Cada personaje romanceable tiene su propia historia de fondo: cómo fue atrapado, qué anhela, por qué merece ser amado.
- **El misterio de las tabletas:** ¿Quién creó las tabletas? ¿Por qué una transporta a La Dimensión y otra permite regresar?

4.3.3. Interconexiones

Las subtramas se conectan a través de la bitácora. Por ejemplo, al descubrir información sobre un monstruo, también se revelan pistas sobre la entidad o sobre la naturaleza de La Dimensión. Cada ruta romántica aporta una pieza diferente del rompecabezas, incentivando la rejugabilidad para obtener la imagen completa.

4.4. Arcos de los personajes

La sección **Arcos de los personajes** se centra en el desarrollo y la transformación de los personajes clave a lo largo del juego.

4.4.1. Arco del protagonista

Nombre: Elegido por lx jugadorx.

Edad: 21 años.

Trasfondo: Arqueólogx mexicanx famosx por expediciones exitosas en zonas prehispánicas y precoloniales. Su habilidad especial es un "aura de misticismo" y una determinación inquebrantable para lograr lo que se propone.

Personalidad: Neutra, definida por las elecciones de diálogo del jugadorx.

Objetivo principal: Volver a su tiempo y encontrar el amor.

Transformación: A lo largo del juego, lx protagonistx pasa de ser unx forasterx desorientax a alguien que comprende y se encariña con La Dimensión y sus habitantes. Su decisión final (irse o quedarse) refleja cuánto ha cambiado.

4.4.2. Arco del antagonista

No hay un antagonista directo. La **entidad desconocida** es una fuerza de fondo, mencionada en el lore pero nunca personificada. Su "arco" es el misterio que lx jugadorx va descubriendo: ¿Qué es? ¿Por qué atrapó a los monstruos? ¿Sigue presente?

4.4.3. Personajes secundarios

Los 5 monstruos romanceables son los personajes secundarios principales. Cada uno tiene su propio arco:

Personaje	Arco (de monstruo atrapado a ser humano por amor)
Camazotz	De arrogante y agresivo a un líder protector y vulnerable.
Nightgaunt	De misterioso y sarcástico a un ser profundo y leal.
Gug	De tímido e inestable a un ser noble y confiado.
Araña de Pennywise	De juguetona y agresiva a una compañía leal y juguetona pero controlada.
Tommyknocker	De inocente y torpe a un espíritu guardián puro y amoroso.

4.4.4. Relaciones

Las relaciones entre la protagonista y cada monstruo evolucionan de:

- **Desconfianza/extrañeza** (encuentro inicial) →
- **Curiosidad/interés** (primeras interacciones) →
- **Afecto incipiente** (humanización nivel 1-2) →
- **Conexión profunda** (humanización nivel 3-4) →
- **Amor consumado** (decisión final).

4.5. Perspectiva narrativa

La sección «**Perspectiva narrativa**» define el punto de vista y el estilo narrativo a través de los cuales se transmite la historia al jugador.

4.5.1. Punto de vista

Tercera persona limitada. La cámara isométrica sigue a la protagonista, pero la narrativa se centra en su experiencia y descubrimientos. La jugadora ve el mundo a través de sus ojos, aunque no hay narración en primera persona.

4.5.2. Voz narrativa

La bitácora está escrita en **primera persona** desde la perspectiva de la protagonista, con un tono profesional (como anotaciones arqueológicas) pero también personal cuando describe sus sentimientos hacia los personajes.

Ejemplo de entrada en bitácora:

"Hoy encontré a Camazotz en la Zona 2. Sus alas... parecen menos amenazantes que antes. ¿Será que me estoy acostumbrando? O quizás... ¿él está cambiando?"

4.5.3. Fiabilidad

La protagonista es una narradora fiable en la bitácora, pero sus interpretaciones de los monstruos pueden estar sesgadas por sus sentimientos. El lore de la bitácora es objetivo; las emociones son subjetivas.

4.5.4. Papel del jugador

La jugadora no es un observador pasivo; sus elecciones de diálogo y entrega de regalos definen la personalidad de la protagonista y determinan qué relaciones se desarrollan. La protagonista es un "avatar" de la jugadora.

4.6. Tono y estilo

La sección «**Tono y estilo**» establece el ambiente y el enfoque estilístico de la narrativa.

4.6.1. Tono general

El tono es **cálido, romántico y ligero**, con toques de misterio y melancolía. Aunque los personajes son monstruos y la ambientación puede ser oscura, la narrativa nunca busca ser verdaderamente terrorífica. La disonancia cognitiva (ternura + elementos grotescos) se resuelve en una historia de amor y aceptación.

4.6.2. Estilo literario

- **Diálogos:** Coloquiales, cercanos, con personalidades marcadas. Los monstruos hablan de forma coherente con su carácter (ej. Camazotz usa un tono dominante, Sisimite habla con ingenuidad).

- **Bitácora:** Estilo más formal y descriptivo, con terminología arqueológica ligera, pero salpicado de reflexiones personales.

4.6.3. Lenguaje y dicción

- La protagonista usa un español neutro (para facilitar la localización).
- Los personajes pueden tener dejes o expresiones que reflejen su personalidad, pero sin llegar a dialectos complejos.
- El cántico de la tableta: "*Tupã, Ipiranga, Guaratinguetã, Araramã*" es una frase sin traducción directa, con raíces en guaraní y portugués, que aporta autenticidad a la ambientación prehispánica.

4.6.4. Influencias culturales e históricas

- **Culturas prehispánicas:** Tupí (Brasil), Azteca (México). Esto se refleja en la arquitectura de las zonas, los símbolos y algunos nombres (Camazotz es una deidad maya).
- **Mitología universal:** Los monstruos están inspirados en criaturas de diversas tradiciones (Camazotz: murciélago maya; Nightgaunt: criatura de Lovecraft; Gug: lovecraftiano; Tommyknocker: duende de la minería europeo; Araña de Pennywise: guiño pop).

4.7. Diálogo

La sección **de diálogo** abarca cómo se crean y presentan las conversaciones y las interacciones dentro del juego.

4.7.1. Directrices para la redacción de diálogos

- **Claridad:** Los diálogos deben ser fáciles de leer en móvil (frases cortas, vocabulario accesible).
- **Personalidad:** Cada monstruo debe tener una voz distintiva (ver 4.7.2).
- **Impacto en afinidad:** Las opciones de diálogo deben tener consecuencias claras (aunque no explícitas) en la afinidad.
- **Tono romántico pero no empalagoso:** Buscar un equilibrio entre lo dulce y lo natural.

4.7.2. Voces de los personajes

Personaje	Forma de hablar	Ejemplo de frase
-----------	-----------------	------------------

Camazotz	Imperativa, dominante, con orgullo	<i>"No esperaba menos de alguien que se atreve a mirarme a los ojos."</i>
Nightgaunt	Sarcástica, críptica, misteriosa	<i>"Oh, ¿otra vez tú? Pensé que los humanos eran más... predecibles."</i>
Gug	Educado, elegante, vacilante, noble cuando se abre	<i>"¿Quieres, hablar? Nadie quiere hablar conmigo... puedo ser un poco exuberante"</i>
Araña de Pennywise	Juguetona, amenazante en broma, cariñosa	<i>"¿Jugamos? Te atrapo... o me atrapas. ¡Me encanta este juego!"</i>
Tommyknocker	Inocente, cantarina, pura	<i>"¡Toc toc! ¿Quién es? ¡Soy yo! Y tengo algo bonito para ti."</i>

4.7.3. Sistemas de diálogo

- **Diálogos ramificados simples:** Cada interacción ofrece 2-3 opciones de respuesta.
- **Opciones etiquetadas implícitamente:** Las opciones no muestran el impacto numérico en afinidad, pero el tono de la respuesta del personaje da pistas.
- **Reencuentros:** Al volver a hablar con un personaje tras subir afinidad, los diálogos reflejan el nuevo nivel de confianza.

4.7.4. Diálogo interactivo

Las elecciones de diálogo afectan:

- La afinidad con el personaje (sube, baja o se mantiene).
- Pequeñas variaciones en diálogos futuros (ej. un personaje puede referirse a algo dicho antes).

4.7.5. Consideraciones de localización

El juego se lanzará en **español e inglés**. Consideraciones:

- Los diálogos deben traducirse manteniendo la personalidad de cada personaje.

- El cántico de la tableta se mantendrá en su forma original (sin traducir) en ambas versiones.
- Las referencias culturales (Tupí, aztecas) deben ser comprensibles o tener notas en la bitácora.

4.8. Agencia y elecciones del jugador

La sección «**Agencia y elecciones del jugador**» explica cómo las decisiones del jugador afectan a la narrativa.

4.8.1. Puntos de decisión

1. **Quiz inicial:** Determina el primer regalo, orientando sutilmente hacia un personaje afín.
2. **Elecciones de diálogo:** En cada interacción con personajes.
3. **Entrega de regalos:** Decidir a quién dar cada regalo (limitados a 6 por partida).
4. **Orden de exploración:** Aunque las zonas se desbloquean linealmente, la jugadora puede decidir a qué personaje priorizar en cada zona.
5. **Decisión final en Zona 6:** Quedarse o irse con el personaje de afinidad máxima.

4.8.2. Consecuencias

- **Inmediatas:** La reacción del personaje al diálogo o regalo (afinidad +/-).
- **A largo plazo:**
 - Qué personajes alcanzan niveles más altos de afinidad.
 - Qué zonas adicionales de personajes se desbloquean (solo los personajes con afinidad suficiente se desplazan).
 - Qué final está disponible (el del personaje con afinidad máxima).

4.8.3. Ramificaciones

Las decisiones crean caminos que se refuerzan mutuamente. Por ejemplo, si la jugadora elige opciones que gustan a Camazotz y le da sus regalos favoritos, Camazotz alcanzará afinidad máxima y su final estará disponible. Los otros personajes quedarán con afinidad más baja, pero podrán ser priorizados en futuras partidas.

4.8.4. Finales múltiples

- **5 personajes × 2 finales = 10 finales.**

- **Final "irse"**: La protagonista regresa a su mundo con un recuerdo del personaje (un objeto, una pluma, una piedra). El personaje permanece en La Dimensión, pero transformado por el amor.
- **Final "quedarse"**: La protagonista elige quedarse en La Dimensión con el personaje. Viven juntos en la Zona 6 o en el hábitat del personaje.

4.8.5. Dilemas morales y éticos

No hay dilemas morales profundos. La decisión final (irse o quedarse) es más emocional que ética. Sin embargo, la jugadora puede reflexionar sobre si es "correcto" abandonar su mundo y su tiempo por amor.

4.8.6. Factores de rejugabilidad

- **10 finales diferentes.**
 - **Conocer las 5 historias completas** (cada personaje revela lore diferente sobre La Dimensión).
 - **Completar la bitácora al 100%** (requiere jugar múltiples rutas para descubrir toda la información).
 - **Ver todas las formas humanizadas** de los personajes.
-

5. Creación del mundo

5.1. Escenario

La sección **«Escenario»** define el entorno general del mundo de tu juego, incluyendo su atmósfera general, el periodo de tiempo y las características fundamentales.

5.1.1. Descripción general del mundo

El juego transcurre en **"La Dimensión"** (nombre provisional), un lugar cósmico y ancestral que existe fuera del tiempo y el espacio conocido. Es una dimensión paralela, hogar de criaturas monstruosas que fueron atrapadas allí por una entidad misteriosa. La dimensión combina elementos de ruinas prehispánicas (templos, pirámides, símbolos) con una atmósfera cósmica (oscuridad estelar, luces blancas de origen desconocido, arquitectura imposible).

No es un mundo unificado geográficamente, sino un conjunto de **6 zonas** desconectadas entre sí, cada una con su propia identidad visual y ambiental. El acceso entre zonas solo es posible completando los niveles de Geometry Dash, como si estos fueran portales o pruebas para avanzar.

5.1.2. Época

La Dimensión existe **fuera del tiempo lineal**. No tiene una época definida en términos históricos. Las ruinas y estructuras que contiene son ecos de civilizaciones prehispánicas (Tupí, Azteca) pero en un estado "congelado" o "idealizado" (no en ruinas, sino intactas o en un estado de abandono cósmico). La protagonista proviene del siglo XXI, lo que crea un contraste temporal.

5.1.3. Atmósfera y ambiente

La atmósfera general es de **misterio y maravilla cósmica**, con un trasfondo de **melancolía** (por los monstruos atrapados) y **calidez** (por las relaciones que se forman). No es un mundo hostil, sino un lugar de espera y transformación.

Cada zona tiene su propia atmósfera (detallada en 5.5).

5.1.4. Estilo estético

- **Arquitectura:** Mezcla de estilos prehispánicos (pirámides truncadas, templos, estelas, símbolos calendáricos) con elementos cósmicos (geometrías imposibles, materiales que parecen piedra, pero brillan con luz propia).
- **Iluminación:** Predominan las sombras y la oscuridad, pero siempre hay una fuente de luz blanca y "espacial" que ilumina las zonas sin una fuente clara.
- **Vegetación:** Presente solo en Zona 3 (selvática), pero con un tono oscuro y enredado.
- **Seres:** Los monstruos son chibi y adorables, creando disonancia con el entorno.

5.2. Historia y tradiciones

La sección **Historia y tradiciones** profundiza en los antecedentes del mundo de tu juego.

5.2.1. Mito de la creación o historia del origen

(PENDIENTE: No se ha definido el origen de La Dimensión. ¿Siempre existió? ¿Fue creada por la entidad? ¿Es una prisión cósmica? Se recomienda definir un origen para dar más profundidad al lore.)

5.2.2. Cronología de los acontecimientos más importantes

1. **La Dimensión existe** (origen desconocido).
2. **La entidad** (sin nombre) atrapa a criaturas de diferentes mitologías y realidades, confinándolas en La Dimensión. Se desconoce el motivo.
3. **Los monstruos** pasan una cantidad indefinida de tiempo en soledad, anhelando libertad o conexión.
4. **La protagonista** encuentra una tableta en unas ruinas del Amazonas y es transportada a La Dimensión.
5. **La protagonista** conoce a los monstruos y comienza a relacionarse con ellos.
6. **La protagonista** completa niveles, descubre zonas y aumenta la afinidad, "humanizando" a los monstruos.
7. **La protagonista** llega a la Zona 6 y decide su final.

5.2.3. Conflictos históricos

El único conflicto histórico es el **confinamiento de los monstruos** por parte de la entidad. No hay registro de rebeliones o guerras; los monstruos simplemente han existido en espera.

5.2.4. Figuras legendarias y héroes

- **La entidad:** Figura temida y misteriosa, mencionada en el lore pero nunca vista. No es un antagonista activo, sino una fuerza de fondo.
- **Los monstruos mismos:** Para ellos mismos, no son héroes, sino prisioneros. Para la protagonista, se convierten en figuras de interés romántico.

5.2.5. Mitos y leyendas culturales

La Dimensión contiene ecos de mitologías reales:

- **Camazotz:** Deidad maya murciélago asociada con la noche y la muerte.
- **Sisimite:** Críptido de la mitología centroamericana, similar a un pie grande.
- **Tupã:** Deidad guaraní del trueno (mencionada en el cántico de la tableta).
- **Elementos aztecas:** En Zona 2, con referencias a sacrificios humanos y símbolos calendáricos.

Estos elementos no son "reales" dentro de La Dimensión, sino que los monstruos y las estructuras están inspirados en ellos.

5.3. Reglas y sistemas del mundo

La sección **Reglas y sistemas del mundo** describe las leyes fundamentales que rigen el mundo de tu juego.

5.3.1. Leyes físicas

- La gravedad y la física funcionan de manera similar a la Tierra (para que los niveles Geometry Dash sean jugables).
- No hay ciclo de día/noche; la iluminación es constante en cada zona (excepto por la fuente de luz misteriosa).
- El tiempo no pasa de forma lineal (la protagonista no envejece, los monstruos han estado allí indefinidamente).

5.3.2. Elementos sobrenaturales

- **La tableta:** Objeto mágico que permite viajar entre dimensiones. Su cántico ("Tupã, Ipiranga, Guaratinguetá, Ararama") es necesario para activarla.
- **La humanización:** El amor y la afinidad tienen un efecto físico real sobre los monstruos, transformándolos progresivamente en humanos.
- **La entidad:** Fuerza sobrenatural de naturaleza desconocida, capaz de atrapar criaturas en La Dimensión.

5.3.3. Tiempo y espacio

- La Dimensión existe fuera del tiempo lineal. La protagonista puede pasar lo que siente como días o semanas allí, pero al regresar a su mundo, posiblemente no haya pasado tiempo (o haya pasado muy poco).
- Las zonas no están conectadas geográficamente; se accede a ellas mediante portales (los niveles Geometry Dash).

5.4. Facciones y culturas

La sección **Facciones y culturas** explora las diferentes sociedades, culturas y grupos dentro del mundo de tu juego.

5.4.1. Facciones principales

No hay facciones organizadas. Los 7 monstruos son individuos aislados, cada uno en su propia zona o desplazándose según la afinidad. No forman grupos ni alianzas.

5.4.2. Culturas y sociedades

No hay sociedad. Los monstruos no interactúan entre sí (o al menos no se muestra). Cada uno tiene su propia personalidad y costumbres individuales, pero no conforman una cultura compartida.

5.4.3. Estructuras políticas

No aplica.

5.4.4. Religiones y sistemas de creencias

- **La entidad:** Algunos monstruos pueden mencionarla con temor o respeto, pero no la adoran.
- **Ecos de religiones reales:** Las estructuras prehispánicas sugieren que en algún momento hubo creencias asociadas a esos lugares, pero actualmente están vacías de culto.

5.4.5. Idiomas y comunicación

- Los monstruos hablan el mismo idioma que la protagonista (español/inglés según localización), lo que sugiere que La Dimensión permite la comunicación universal.
- El cántico de la tableta está en una mezcla de guaraní y portugués, pero es una frase fija sin traducción.

5.4.6. Relaciones y tensiones

No hay relaciones entre monstruos. La única relación relevante es la que la protagonista establece con cada uno individualmente.

5.5. Geografía y entornos

La sección **Geografía y entornos** proporciona información detallada sobre los paisajes físicos de tu mundo.

5.5.1. Descripción general del mapa del mundo

La Dimensión está compuesta por 6 zonas, cada una con una temática única. No hay un mapa continuo; las zonas son áreas cerradas a las que se accede mediante portales (niveles Geometry Dash). Se puede viajar entre zonas ya desbloqueadas libremente.

5.5.2. Continentes y regiones

No aplica. Las zonas son independientes.

5.5.3. Clima y patrones meteorológicos

No hay clima variable. Cada zona tiene condiciones ambientales estáticas:

Zona	Clima/Ambiente
Zona 1 - Templo Cósmico	Aire seco y fresco, iluminación blanca constante de origen desconocido.
Zona 2 - Caverna de Sangre	Húmedo, oscuro, con goteras y formaciones rocosas. Globos rojos flotantes.
Zona 3 - Ruinas Selváticas	Húmedo, vegetación densa, sonidos de fauna (no hostil).
Zona 4 - Castillo en la Oscuridad	Frío, seco, oscuridad total excepto por luces del castillo.
Zona 5 - Desierto de cristales	Calor extremo, seco, sol resplandeciente que no se pone.
Zona 6 - Luz Cósmica Total	Atmósfera etérea, sin gravedad aparente, todo es luz blanca.

5.5.4. Ecosistemas y fauna

- **Zona 1:** Sin fauna.
- **Zona 2:** Sin fauna (solo formaciones rocosas y sangre en paredes).
- **Zona 3:** Vegetación (maleza, enredaderas, árboles), posiblemente pequeños animales. (aves, insectos).
- **Zona 4:** Sin fauna.
- **Zona 5:** Cuerpos (no hostiles, decorativos).
- **Zona 6:** Sin fauna.

5.5.5. Recursos naturales

No hay recursos en el sentido de supervivencia. Los únicos "recursos" son los **regalos**, que la protagonista obtiene al completar niveles, no del entorno.

5.5.6. Riesgos medioambientales

No hay riesgos mortales. Los niveles de plataformas rítmicas tienen obstáculos, pero en la exploración no hay peligro físico.

5.6. Economía y comercio

La sección **Economía y comercio** describe los sistemas económicos de tu mundo.

5.6.1. Sistemas económicos

No hay economía en La Dimensión. Los monstruos no comercian ni producen bienes.

5.6.2. Moneda y bienes comerciales

No aplica.

5.6.3. Rutas y redes comerciales

No aplica.

5.6.4. Gremios y organizaciones mercantiles

No aplica.

5.6.5. Oferta y demanda

No aplica.

5.6.6. Mercados negros y comercio ilegal

No aplica.

5.7. Tecnología y magia

La sección **Tecnología y magia** se centra en los avances tecnológicos y los elementos mágicos de tu mundo.

5.7.1. Nivel tecnológico

La Dimensión no tiene tecnología en el sentido humano. Las estructuras son de piedra, talladas con símbolos, pero no hay maquinaria ni herramientas avanzadas. La "magia" (la tableta, la entidad) es el equivalente a la tecnología en este mundo.

5.7.2. Integración de la magia

La magia está presente en:

- **La tableta:** Permite viajar entre dimensiones.
- **La humanización:** Fenómeno mágico desencadenado por el afecto.

- **La entidad:** Ser de naturaleza mágica/cósmica.
- **Los niveles de plataformas rítmicas :** Podrían interpretarse como "pruebas mágicas" que la protagonista debe superar para avanzar.

5.7.3. Innovaciones tecnológicas

No aplica.

5.7.4. Escuelas y disciplinas mágicas

No hay escuelas. La magia es un fenómeno inexplicado.

5.7.5. Dinámica entre ciencia y magia

No aplica. No hay ciencia en La Dimensión.

5.7.6. Artefactos y objetos mágicos

- **Tableta de llegada:** La que encuentra la protagonista en el Amazonas, la transporta a La Dimensión.
- **Tableta de regreso:** La que le proporciona el personaje romanceable en la Zona 6 para volver a casa.
- **(PENDIENTE: ¿Hay otros objetos mágicos en las zonas? ¿O solo las tabletas?)**

5.8. Lugares emblemáticos y ubicaciones clave

La sección **Lugares emblemáticos y ubicaciones clave** destaca los lugares importantes de tu mundo.

5.8.1. Capitales y ciudades importantes

No hay.

5.8.2. Lugares históricos

Toda La Dimensión es, en cierto sentido, un "lugar histórico", ya que contiene ecos de civilizaciones antiguas. Específicamente:

- **Zona 1:** Templo principal, donde la protagonista llega y conoce a los monstruos.
- **Zona 2:** Caverna con símbolos aztecas, posiblemente un lugar de sacrificios en su origen.
- **Zona 3:** Ruinas cubiertas de maleza, con una casa de ramas y piedras en el centro.
- **Zona 4:** Castillo en mitad de la nada.

- **Zona 5:** Ruinas enterradas en el desierto, con cuerpos cristales provenientes del suelo.
- **Zona 6:** El "corazón" de La Dimensión, lugar de luz y decisión final.

5.8.3. Maravillas naturales

- **Zona 2:** Estalactitas y estalagmitas.
- **Zona 3:** El lago pequeño.
- **Zona 5:** El sol que nunca se pone.

5.8.4. Mazmorras y zonas de aventura

Las zonas en sí mismas son las "mazmorras" o áreas de exploración. No hay mazmorras separadas.

5.8.5. Lugares sagrados y prohibidos

- **Zona 2:** Por los símbolos de sacrificio, podría considerarse sagrado o prohibido.
- **Zona 6:** El lugar más sagrado, solo accesible con afinidad máxima.

5.8.6. Mapas y elementos visuales

(PENDIENTE: Se adjuntarán mapas conceptuales de cada zona cuando la dirección artística esté más avanzada.)

Resumen de PENDIENTES en Sección 5:

1. **5.2.1:** Definir el origen de La Dimensión (¿creada por la entidad? ¿siempre existió?).
2. **5.7.6:** Decidir si hay otros objetos mágicos además de las tabletas.
3. **5.8.6:** Mapas conceptuales pendientes de dirección artística.

6. Personajes

6.1. Personajes principales

La sección **Personajes principales** ofrece perfiles completos de los personajes principales de tu juego.

6.1.1. Protagonista

Atributo	Detalle
Nombre	Elegido por la jugadora
Edad	21 años
Ocupación	Arqueóloga famosa, especializada en expediciones en zonas prehispánicas y precoloniales del territorio mexicano
Nacionalidad	Mexicana
Personalidad	Neutra, definida por las elecciones de diálogo de la jugadora
Habilidad especial	Aura de misticismo y determinación inquebrantable para lograr lo que se propone
Objetivo principal	Volver a su tiempo y encontrar el amor
Apariencia	(PENDIENTE: Diseño por definir)
Trasfondo	Ha tenido expediciones exitosas que la han hecho famosa en el ámbito arqueológico. Durante una exploración en el Amazonas, queda varada por una tormenta, se refugia en unas ruinas y encuentra una tableta que la transporta a La Dimensión.

6.1.2. Otros personajes principales

Los 5 monstruos romanceables son los otros personajes principales. A continuación, sus perfiles básicos.

La información de apariencia visual está **PENDIENTE de dirección artística**.

Personaje	Personalidad	Nivel 1 (Monstruo)	Nivel 4 (Humanizado)	Zona de hábitat
Camazotz	Arrogante, dominante, agresivo	(PENDIENTE)	(PENDIENTE)	Zona 2 (Caverna de sangre)
Nightgaunt	Misterioso, arrogante, sarcástico	(PENDIENTE)	(PENDIENTE)	Zona 4 (Castillo en oscuridad)
Gug	Tímido, noble, inestable	(PENDIENTE)	(PENDIENTE)	Zona 3 (Ruinas selváticas)
Araña de Pennywise	Juguetona, sarcástica, agresiva	(PENDIENTE)	(PENDIENTE)	Zona 2 (Caverna de sangre)
Tommyknocker	Juguetón, torpe, inocente	(PENDIENTE)	(PENDIENTE)	Zona 3 (Ruinas selváticas)

6.2. Personajes secundarios

La sección **Personajes secundarios** se centra en los personajes secundarios que interactúan con los personajes principales o les ayudan.

No hay personajes secundarios más allá de los 5 monstruos romanceables y la protagonista. La **entidad** es mencionada en el lore pero no aparece como personaje interactuable.

6.3. Antagonistas

La sección **Antagonistas** detalla los villanos o fuerzas opuestas de tu juego.

6.3.1. Antagonista principal

No hay un antagonista principal con presencia física. La **entidad desconocida** es una fuerza de fondo:

Atributo	Detalle
Nombre	La Entidad (nombre provisional)
Naturaleza	Fuerza cósmica de origen desconocido
Motivación	Desconocida. Atrapó a los monstruos en La Dimensión por razones que nunca se explican completamente
Relación con protagonista	No interactúa directamente. Su existencia se descubre a través del lore en la bitácora y menciones ocasionales de los monstruos
Aparición	Nunca aparece visualmente. Solo se menciona en textos y diálogos

6.3.2. Antagonistas secundarios

No hay.

6.4. Rasgos de carácter y personalidades

La sección **Rasgos de carácter y personalidades** explora la composición psicológica de todos los personajes clave.

6.4.1. Perfiles de rasgos

Personaje	Fortalezas	Debilidades	Miedos	Deseos	Peculiaridades
Camazotz	Líder natural, protector, decidido	Arrogante, agresivo, le cuesta mostrar vulnerabilidad	Sonidos fuertes, perder el control	Ser respetado y amado genuinamente a pesar de su apariencia	Transfondo de cultura azteca
Nightgaunt	Inteligente, observador, leal	Sarcástico, distante, críptico	La intimidad emocional, ser vulnerable, la luz.	Encontrar a alguien que lo entienda sin palabras	No tiene rostro (en forma monstruosa), pero su expresión se

	cuando confía				transmite por lenguaje corporal
Gug	Noble, leal, profundo cuando confía	Tímido, inseguro, inestable emocionalmente	El rechazo, no ser aceptado	Ser amado a pesar de su apariencia	Habla en voz baja, tartamudea al principio
Araña de Pennywise	Juguetera, cariñosa (a su manera), protectora	Sarcástica, agresiva, puede ser intimidante sin querer	El aburrimiento, que no jueguen con ella	Tener con quien jugar siempre	Deja pequeños regalos (globos, cuerdas) a quien le gusta
Tommyknocker	Puro, inocente, siempre alegre	Torpe, demasiado confiado, se pierde fácilmente	La oscuridad, estar solo	Hacer amigos y cantar	Siempre anuncia su llegada con un "¡Toc toc!"

6.4.2. Perfiles psicológicos

- **Camazotz:** Orgullo como mecanismo de defensa. En el fondo, teme no ser digno de amor.
- **Nightgaunt:** El sarcasmo y el misterio son murallas para evitar ser herido.
- **Gug:** Ansiedad social producto del aislamiento prolongado.
- **Araña de Pennywise:** La agresividad es juego; no comprende bien los límites sociales.
- **Tommyknocker:** Puro porque nunca ha aprendido a desconfiar.

6.4.3. Arcos de desarrollo

Ver sección 4.4.3. La transformación de cada monstruo sigue la progresión de afinidad:

- **Nivel 1:** Conocimiento, desconfianza mutua.
- **Nivel 2:** Aparición de confianza, primeros cambios visuales.
- **Nivel 3:** Conexión emocional, humanización avanzada.
- **Nivel 4:** Aceptación plena, forma humanoide completa.

6.5. Relaciones y dinámicas

La sección **Relaciones y dinámicas** describe cómo se relacionan los personajes entre sí.

6.5.1. Matriz de relaciones

Personaje	Relación con protagonista	Relación con otros monstruos
Camazotz	De dominante a protector amoroso	No se explora
Nightgaunt	De distante a confidente	No se explora
Gug	De tímido a noble amante	No se explora
Araña de Pennywise	De agresiva juguetona a compañera	No se explora
Tommyknocker	De inocente a amor puro	No se explora

6.5.2. Relaciones clave

La única relación clave es la que la protagonista establece con el personaje que elija para su ruta. Las demás quedan en segundo plano.

6.5.3. Interacciones entre personajes

Solo hay interacciones protagonista-monstruo.

6.5.4. Impacto en la historia

La relación elegida determina:

- Qué fragmentos de lore se descubren (cada monstruo revela información diferente sobre La Dimensión y la entidad).
- Qué final está disponible.
- Qué transformaciones visuales se ven.

6.5.5. Desarrollo de las relaciones

Ver 4.4.4 y 6.4.3.

Resumen de PENDIENTES en Sección 6:

1. **6.1.1:** Diseño de la protagonista (apariciencia visual).
2. **6.1.2:** Diseño de los 5 monstruos en sus 4 etapas de humanización (apariciencia visual).
3. **6.4.1:** Completar cualquier rasgo adicional que se desee para cada personaje.

7. Diseño de niveles

7.1. Objetivos del nivel

La sección **Objetivos del nivel** describe las metas y objetivos específicos que el jugador debe alcanzar en cada nivel para avanzar.

7.1.1. Descripción general del nivel

Cada nivel es una fase de plataformas rítmicas estilo Geometry Dash que la protagonista debe superar para desbloquear una nueva zona de exploración. Los niveles están temáticamente vinculados a la zona que desbloquean y aumentan en duración y dificultad progresivamente.

Hay **5 niveles** en total, correspondientes a las 5 primeras zonas. El acceso a la Zona 6 (final) requiere completar el Nivel 5 y tener afinidad máxima con al menos un personaje.

7.1.2. Objetivos principales

- Completar el nivel sin chocar contra obstáculos.
- Llegar al final del recorrido para desbloquear la siguiente zona.

7.1.3. Objetivos secundarios

No hay objetivos secundarios dentro de los niveles. Sin embargo, al completar un nivel, la jugadora obtiene **1 regalo a su elección**, que es un recurso clave para el romance.

7.1.4. Condiciones de éxito y fracaso

Resultado	Condición
Éxito	Llegar al final del nivel sin colisionar con ningún obstáculo
Fracaso	Chocar con un obstáculo (reinicio automático desde el principio del nivel)

No hay límite de intentos. La jugadora puede reintentar el nivel tantas veces como sea necesario.

7.1.5. Resultados del aprendizaje

- **Nivel 1:** Enseña la mecánica básica de salto y los obstáculos simples (bloques, pozos).
- **Nivel 2:** Introduce obstáculos móviles y cambios de ritmo.

- **Nivel 3:** Combina obstáculos anteriores con nuevos elementos (por ejemplo, plataformas que desaparecen).
- **Nivel 4:** Añade secciones con sincronización musical más compleja.
- **Nivel 5:** Integra todos los elementos anteriores al máximo nivel de dificultad.

7.2. Diseño y estructura

La sección **Diseño y estructura** proporciona información detallada sobre el diseño físico y la disposición arquitectónica de cada nivel.

7.2.1. Mapa del nivel

Cada nivel es un recorrido lineal en 2D de izquierda a derecha. La protagonista corre automáticamente, y la jugadora controla el salto. No hay mapas ramificados ni secretos dentro de los niveles.

(PENDIENTE: Se adjuntarán bocetos de los niveles cuando la dirección artística esté avanzada.)

7.2.2. Diseño espacial

Los niveles están diseñados con una temática visual acorde a la zona que desbloquean:

Nivel	Zona que desbloquea	Temática visual del nivel
Nivel 1	Zona 2 (Caverna de sangre)	Fondo de templo cósmico con transición a elementos de caverna (rocas, sombras)
Nivel 2	Zona 3 (Ruinas selváticas)	Fondo de caverna con sangre que da paso a vegetación y ruinas cubiertas de maleza
Nivel 3	Zona 4 (Castillo en oscuridad)	Fondo selvático que se oscurece progresivamente hasta un castillo en la nada
Nivel 4	Zona 5 (Desierto de cristales)	Fondo de castillo que se desvanece en un desierto árido con cristales
Nivel 5	Zona 6 (Luz cósmica total, con afinidad)	Fondo desértico que se transforma en luz blanca cósmica

7.2.3. Flujo de navegación

El flujo es siempre de izquierda a derecha, con la cámara siguiendo al personaje. No hay caminos alternativos.

7.2.4. Transiciones de nivel

Los niveles se acceden desde las zonas de exploración. Al completar un nivel, la pantalla muestra un mensaje de "Zona desbloqueada" y la jugadora regresa automáticamente a la zona de exploración con la nueva área disponible.

7.2.5. Escala y dimensiones

- **Duración:** Cada nivel dura entre 1 y 2 minutos, aumentando progresivamente.
- **Longitud:** La longitud en píxeles/tiles es consistente con la duración y la velocidad de desplazamiento.

7.3. Flujo del juego

La sección **Flujo del juego** describe la secuencia de eventos e interacciones que el jugador experimentará a lo largo del nivel.

7.3.1. Secuencia de eventos

1. La jugadora inicia el nivel desde un portal o punto de entrada en la zona de exploración.
2. Comienza la música y el personaje corre automáticamente.
3. Aparecen obstáculos sincronizados con el ritmo musical.
4. La jugadora debe saltar en el momento preciso para evitarlos.
5. Al llegar al final, el nivel se completa y se muestra una animación de éxito.
6. La jugadora regresa a la exploración con la nueva zona desbloqueada y recibe un regalo.

7.3.2. Acciones e interacciones del jugador

- **Única acción:** Tocar la pantalla (móvil) o presionar espacio/clic (PC) para saltar.
- No hay otras interacciones durante el nivel.

7.3.3. Ubicación de enemigos y PNJ

No hay enemigos ni PNJ dentro de los niveles. Solo obstáculos.

7.3.4. Integración de acertijos y desafíos

Los desafíos son puramente mecánicos (salto preciso, sincronización). No hay acertijos de lógica.

7.3.5. Scripting y desencadenantes

- El nivel se inicia al interactuar con el portal.
- Al completar el nivel, se activa el desbloqueo de la zona y la entrega del regalo.
- Si la jugadora falla, se reinicia automáticamente sin penalización.

7.3.6. Comentarios y recompensas

- **Visual:** El personaje brilla o emite partículas al completar el nivel.
- **Auditiva:** Fanfarria de éxito.
- **Recompensa:** 1 regalo a elección (aparece una interfaz para seleccionar entre los disponibles) y la nueva zona se marca como accesible en el mapa.

7.4. Ritmo y dificultad

La sección **Ritmo y dificultad** analiza cómo se distribuyen los retos a lo largo del nivel para mantener el interés sin abrumar al jugador.

7.4.1. Curva de dificultad

Nivel	Duración aprox.	Complejidad	Nuevos elementos
Nivel 1	1 minuto	Baja	Bloques estáticos, pozos simples
Nivel 2	1 min 15 s	Media-baja	Obstáculos móviles, cambios de ritmo
Nivel 3	1 min 30 s	Media	Plataformas que desaparecen, secciones más densas
Nivel 4	1 min 45 s	Media-alta	Combinaciones de obstáculos, sincronización musical exigente

Nivel	Duración aprox.	Complejidad	Nuevos elementos
Nivel 5	2 minutos	Alta	Integración de todo lo anterior, ritmo rápido y complejo

7.4.2. Tensión y liberación

Los niveles están diseñados con momentos de alta densidad de obstáculos seguidos de breves secciones de descanso (zonas sin obstáculos) para permitir a la jugadora recuperarse. La música marca estos ritmos.

7.4.3. Asignación de recursos

No hay recursos dentro de los niveles (vidas, power-ups). La única "recompensa" es externa (regalo al completar).

7.4.4. Puntos de control y puntos de guardado

No hay checkpoints, un fallo reinicia el nivel desde el principio.

(PENDIENTE: En modo fácil, se podrían incluir checkpoints intermedios para facilitar la progresión a jugadoras menos habilidosas.)

7.4.5. Elementos de dificultad adaptativa

No hay dificultad adaptativa. La dificultad es fija por nivel.

7.5. Elementos interactivos y peligros

La sección **Elementos interactivos y peligros** detalla los objetos y las características del entorno dentro del nivel.

7.5.1. Objetos interactivos

Dentro de los niveles, no hay objetos interactivos más allá de los obstáculos (que se deben evitar). El único "objeto" es el portal de inicio y el punto final.

7.5.2. Peligros ambientales

- **Bloques estáticos:** Paredes que sobresalen del suelo o techo.
- **Pozos:** Huecos que requieren salto preciso.
- **Obstáculos móviles:** Plataformas o bloques que se desplazan vertical/horizontalmente.

- **Plataformas que desaparecen:** Superficies que se desvanecen tras un breve tiempo.
- **Picos:** Obstáculos punzantes en suelo o techo.

7.5.3. Elementos dinámicos

La música y los obstáculos están sincronizados. Los obstáculos aparecen al ritmo de la percusión o melodía.

7.5.4. Interacciones con PNJ

No aplica.

7.5.5. Interacciones basadas en la física

La física es simple: gravedad constante, salto con arco predecible. No hay interacciones físicas complejas.

7.6. Progresión y desbloqueables

La sección **Progresión y desbloqueables** explica cómo el nivel contribuye al avance general del jugador en el juego.

7.6.1. Desbloqueo de habilidades y destrezas

No se desbloquean nuevas habilidades. La mejora es la destreza real de la jugadora.

7.6.2. Acceso a nuevas áreas

Cada nivel completado desbloquea una nueva zona de exploración:

- Nivel 1 → Zona 2
- Nivel 2 → Zona 3
- Nivel 3 → Zona 4
- Nivel 4 → Zona 5
- Nivel 5 + afinidad máxima → Zona 6

7.6.3. Objetos coleccionables y secretos

No hay objetos coleccionables dentro de los niveles. Los regalos se obtienen al completar el nivel, no durante.

7.6.4. Criterios de logro

No aplica

7.6.5. Recompensas por progresión

- 1 regalo por nivel completado.
- Desbloqueo de zona.
- Avance en la historia y posibilidad de nuevos encuentros con personajes.

7.6.6. Ramificaciones

No hay ramificaciones dentro de los niveles. Son lineales.

7.7. Narrativa ambiental

La sección **Narrativa ambiental** se centra en cómo el diseño del nivel transmite elementos narrativos y contexto sin una exposición explícita.

7.7.1. Elementos visuales de la historia

- **Nivel 1:** Al inicio, el fondo muestra el templo cósmico de Zona 1; al avanzar, se introducen elementos de la Zona 2 (rocas, sombras rojizas), anticipando la siguiente zona.
- **Nivel 2:** Transición de sangre y oscuridad a vegetación, reflejando el cambio narrativo hacia zonas más "naturales".
- **Nivel 3:** La selva da paso a la oscuridad total y un castillo, insinuando el misterio de Zona 4.
- **Nivel 4:** El castillo se desvanece en un desierto con cristales, preparando el horror estético de Zona 5.
- **Nivel 5:** El desierto se disuelve en luz, simbolizando la trascendencia y la resolución.

7.7.2. Pistas contextuales

Los cambios de fondo y la música anticipan la atmósfera de la siguiente zona, preparando emocionalmente a la jugadora.

7.7.3. Presagios

- Los globos rojos de Zona 2 podrían aparecer fugazmente en el fondo del Nivel 1 como adelanto.

- Siluetas de cuerpos en el Nivel 4 anticipan Zona 5.

7.7.4. Acontecimientos de fondo

El fondo evoluciona dinámicamente durante el nivel, contando una "microhistoria" de transición entre zonas.

7.7.5. Señales de audio

La música de cada nivel incorpora elementos de la zona actual y la siguiente, creando una continuidad sonora.

7.7.6. Integración con la narrativa principal

Los niveles representan el "viaje" de la protagonista a través de La Dimensión. Cada nivel superado es un paso más hacia el corazón del misterio y hacia el romance.

7.8. Diseño visual y de audio

La sección **Diseño visual y de audio** describe los elementos estéticos del nivel.

7.8.1. Tema visual

Cada nivel tiene un tema visual que fusiona la zona de origen y la zona destino:

Nivel	Tema visual
Nivel 1	Templo cósmico → Caverna de sangre
Nivel 2	Caverna de sangre → Ruinas selváticas
Nivel 3	Ruinas selváticas → Castillo en oscuridad
Nivel 4	Castillo en oscuridad → Desierto de cristales
Nivel 5	Desierto de cristales → Luz cósmica total

7.8.2. Diseño de iluminación

- **Nivel 1:** Luz blanca cósmica que se va oscureciendo.
- **Nivel 2:** Predominio de sombras con destellos rojos.

- **Nivel 3:** Oscuridad con rayos de luz que penetran la maleza.
- **Nivel 4:** Oscuridad casi total, iluminada tenuemente por el castillo.
- **Nivel 5:** Luz abrasadora del desierto que transiciona a luz blanca pura.

7.8.3. Uso de texturas y materiales

- **Nivel 1:** Piedra tallada, símbolos prehispánicos brillantes.
- **Nivel 2:** Roca húmeda, sangre seca, formaciones de estalactitas.
- **Nivel 3:** Tierra, maleza, madera, piedra cubierta de musgo.
- **Nivel 4:** Piedra oscura del castillo, texturas góticas.
- **Nivel 5:** Arena, huesos, telas desgarradas.

7.8.4. Efectos especiales

- Partículas de luz al completar el nivel.
- Destellos al sincronizar saltos con la música (opcional, feedback visual).
- Sangre goteando en Nivel 2 (efecto de fondo).

7.8.5. Diseño de sonido

- **Música:** Pista única por nivel, que combina elementos de la zona anterior y la siguiente. Instrumentos prehispánicos (flautas, tambores) mezclados con sintetizadores cósmicos.
- **Efectos:** Sonido de salto, sonido de colisión (reinicio), fanfarria de victoria.
- **Ambiente:** Sonidos de fondo según la zona (gotas de agua en Nivel 2, viento en Nivel 5, etc.).

Resumen de PENDIENTES en Sección 7:

1. **7.2.1:** Bocetos de los niveles (pendientes de dirección artística).

8. Diseño de UI y UX

8.1. Elementos básicos de la interfaz de usuario

La sección **Elementos básicos de la interfaz de usuario** detalla los componentes fundamentales de la interfaz de usuario que son esenciales para el juego.

8.1.1. Estilo visual y tema

La interfaz seguirá la estética **creepy-cute** del juego:

- **Tipografía:** Fuentes legibles, con un estilo ligeramente irregular o "manuscrito" para la bitácora, y más limpia para los menús.
- **Iconos:** Diseños chibi, con bordes suaves y colores de la paleta establecida (tonos tierra, rojos, negros, blancos).
- **Fondos de menú:** Texturas que evocan piedra antigua, pergamino o elementos cósmicos (estrellas, nebulosas).
- **Botones:** Con formas orgánicas (redondeadas) y pequeños detalles como ojitos o símbolos prehispánicos.

8.1.2. Componentes de la interfaz de usuario

- **Botones:** Redondeados, con efecto hover (brillo o escala).
- **Iconos:** Inventario (mochila), bitácora (libro), mapa (brújula/glifo), regalos (caja de regalo).
- **Barras de progreso:** Para afinidad (corazones o barras con motivos prehispánicos).
- **Ventanas modales:** Para diálogos, menús de pausa y selección de regalos.

8.1.3. Diseños de pantalla

- **Pantalla de título:** Logo del juego, fondo artístico de La Dimensión, opciones: Nueva partida, Continuar, Ajustes, Créditos, Salir.
- **Pantalla de exploración:** La vista isométrica con el HUD superpuesto.
- **Pantalla de nivel Geometry Dash:** Vista 2D con el HUD mínimo (solo botón de pausa).
- **Pantalla de inventario:** Cuadrícula o lista de regalos obtenidos.
- **Pantalla de bitácora:** Dos pestañas (Tutoriales / Historia-Lore).

8.1.4. Animación y transiciones

- Transiciones suaves entre menús (fundidos o deslizamientos).
- Animaciones de botones al pasar el cursor (hover).
- Efectos de partículas al abrir la bitácora o el inventario.
- Transición entre exploración y nivel de Plataformas rítmico : la pantalla se oscurece y aparece el nivel.

8.1.5. Indicadores de respuesta

- Los botones cambian de color o escala al ser presionados.
- Al seleccionar un objeto en inventario, se resalta.
- Al entregar un regalo, aparece una breve animación de confirmación.

8.2. Flujo de la experiencia de usuario

La sección **Flujo de la experiencia de usuario** describe el recorrido del usuario por la interfaz del juego.

8.2.1. Mapeo del recorrido del usuario

 [Wireframe.pdf](#)

8.2.2. Diseño de interacción

- **Exploración:** Clic/toque en el suelo para mover (controles WASD/joystick virtual), clic/toque en personajes u objetos para interactuar.
- **Niveles GD:** Un solo botón/toque para saltar.
- **Menús:** Navegación por pestañas y botones.

8.2.3. Experiencia de incorporación

- **Primera partida:** Quiz inicial para determinar el primer regalo.
- **Tutoriales:** Accesibles desde la bitácora (pestaña "Tutoriales") y mediante tooltips emergentes la primera vez que se accede a cada mecánica.
- **Tooltips:** Aparecen al iniciar el juego: "Mueve a la protagonista con WASD", "Interactúa con los personajes", etc.

8.2.4. Diagramas de flujo y esquemas

 Wireframe.pdf ,  Diagrama de clases.pdf ,  Tabla de estado de sistema.pdf

(PENDIENTE: Se adjuntarán más wireframes y diagramas de flujo detallados en la fase de diseño de UI.)

8.3. Menús y navegación

La sección **Menús y navegación** se centra en el diseño y la funcionalidad de los menús y los sistemas de navegación del juego.

8.3.1. Menú principal

- **Nueva partida:** Inicia el juego desde el principio (con quiz).
- **Continuar:** Carga la partida guardada más reciente.
- **Ajustes:** Volumen, idioma, accesibilidad.
- **Créditos:** Equipo de desarrollo.
- **Salir:** Cierra el juego.

8.3.2. Menú de pausa

Accesible durante la exploración (botón en HUD o tecla ESC). Opciones:

- **Continuar:** Regresa al juego.
- **Ajustes:** Volumen, idioma, accesibilidad.
- **Guardar partida:** Guarda el progreso actual.
- **Salir al menú principal.**

8.3.3. Menú de configuración

- **Volumen:** Deslizadores independientes para música y efectos de sonido.
- **Idioma:** Selección entre español e inglés.
- **Accesibilidad:** Tamaño de texto (pequeño/mediano/grande), modo fácil para niveles (checkpoints).

8.3.4. Pantallas de inventario y equipamiento

- **Inventario:** Muestra los regalos obtenidos (hasta 6 por partida). Cada regalo tiene un icono y una breve descripción.

- **Entrega de regalos:** Al interactuar con un personaje, si se tiene un regalo en inventario, aparece la opción "Entregar regalo". Se abre una ventana con los regalos disponibles para seleccionar.

8.3.5. Mapas y registros de misiones

- **Mapa:** Pequeño mapa en la esquina inferior izquierda durante la exploración. Muestra:
 - La zona actual.
 - Los puntos de acceso a otras zonas (ya desbloqueadas).
 - Iconos de personajes (si están en la zona actual).
- **Bitácora:** Pestaña de "Historia/Lore" muestra los descubrimientos ordenados por zona o cronológicamente.

8.3.6. Pantallas de guardar/cargar

- **Guardado automático:** Al completar un nivel o al salir del juego, se guarda automáticamente.
- **Guardado manual:** Desde el menú de pausa.
- **Cargar partida:** Desde el menú principal, muestra las partidas guardadas con información básica (zona actual, tiempo jugado, personaje con mayor afinidad).

8.3.7. Controles de navegación por los menús

- **PC:** Ratón para clic en botones; teclado para navegación por pestañas (tabulador) y teclas de acceso rápido (I para inventario, B para bitácora, M para mapa, ESC para pausa).
- **Móvil:** Toque directo en botones y pestañas.

8.3.8. Migas de pan y ayudas para la navegación

En la bitácora y el mapa, se indica claramente la zona actual y las zonas desbloqueadas. No se requieren migas de pan complejas.

8.4. HUD del juego

Nuestro HUD está pensado para que sea simple y fácil de entender, evitando saturar al jugador de información.

8.4.1. Componentes del HUD

- **Botón de pausa:** Esquina superior derecha (icono de engranaje o pausa).

- **Botón de bitácora:** Esquina superior izquierda (icono de libro). Al abrirse, tiene dos pestañas:
 - **Tutoriales:** Explicaciones de mecánicas.
 - **Historia/Lore:** Descubrimientos, pistas sobre personajes, información de zonas.
- **Inventario:** Acceso desde un botón en el HUD (icono de mochila) o tecla I.
- **Mapa:** Pequeño mapa en la esquina inferior izquierda.

8.4.2. Diseño del HUD

- **Esquina superior derecha:** Botones de pausa y opciones (desplegable).
- **Esquina superior izquierda:** Botón de bitácora.
- **Esquina inferior izquierda:** Mapa pequeño.
- **Centro inferior:** Menú desplegable de objetos (regalos), visible al tocar un icono.

8.4.3. Elementos dinámicos del HUD

- El menú de objetos (regalos) solo está disponible durante la exploración, no en los niveles GD.
- La bitácora se actualiza automáticamente con nuevos contenidos.
- El mapa muestra iconos de personajes solo cuando están en la zona actual.

8.4.4. Opciones de personalización

El HUD no es personalizable, pero el ajuste de tamaño de texto (accesibilidad) escala los textos en pantalla, incluyendo los de la bitácora y diálogos.

8.4.5. Interfaz de usuario escalable

El HUD está diseñado para adaptarse a ambas plataformas (PC y móvil):

- En móvil, los botones son más grandes y están más separados para facilitar el toque.
- En PC, se optimiza para ratón y teclado.

8.4.6. Notificaciones y alertas

Las notificaciones (nuevo nivel de afinidad, zona desbloqueada, entrada en bitácora) se muestran en la parte superior de la pantalla durante 3 segundos, sin obstruir la visualización de otras opciones. Ejemplos:

- "¡Afinidad con Camazotz aumentó a nivel 2!"
- "¡Zona 3 desbloqueada!"
- "Nueva información en la bitácora."

8.5. Funciones de accesibilidad

Nuestro juego contará con opciones que facilitarán que personas con algún tipo de deficiencia puedan jugar.

8.5.1. Accesibilidad visual

- **Ajuste de tamaño de texto:** Pequeño, mediano, grande (afecta diálogos y bitácora).
- **Alto contraste:** Modo opcional para mejorar la visibilidad de elementos.
- **Iconos claros:** Símbolos intuitivos y bien diferenciados.

8.5.2. Accesibilidad auditiva

- **Subtítulos completos:** No solo para diálogos, también para sonidos importantes (ej. "sonido de peligro", "música de zona").
- **Onomatopeyas visuales:** Para efectos de sonido clave (ej. "¡BOOM!" al chocar en un nivel).
- **Ajustes individuales de volumen:** Música y efectos por separado.

8.5.3. Accesibilidad motora

- **Controles simplificados:** En niveles GD, un solo botón/toque.
- **Modo fácil:** Checkpoints en niveles para reducir la necesidad de reflejos rápidos.
- **Reasignación de teclas en PC:** Opción para personalizar controles.

8.5.4. Accesibilidad cognitiva

- **Interfaz fácil de entender:** Diseño minimalista, sin elementos innecesarios.
- **Tutoriales siempre disponibles:** En la bitácora, pestaña "Tutoriales".
- **Tooltips emergentes:** Para recordar mecánicas.
- **Objetivos claros:** La bitácora y el mapa indican siempre qué hacer a continuación.

8.5.5. Localización

- **Idiomas disponibles:** Español e inglés.
- **Textos adaptados culturalmente:** Las referencias prehispánicas se mantienen, pero con explicaciones en la bitácora si es necesario.
- **Cántico de la tableta:** Se mantiene en su forma original en todas las versiones.

8.5.6. Normas de cumplimiento

Se buscará cumplir con directrices de accesibilidad establecidas (ej. WCAG 2.1 para contraste y legibilidad, también en GAG - Game Accessibility Guidelines) en la medida de lo posible.

Declaración de inteligencia artificial

El presente documento (Game Design Document) fue desarrollado con el apoyo de una inteligencia artificial conversacional (**DeepSeek, versión de marzo 2026**) como herramienta de asistencia. A continuación, se especifica el uso que se dio a esta tecnología:

1. **Organización y estructuración:** La IA ayudó a dar formato al documento siguiendo la plantilla proporcionada por el autor, manteniendo la coherencia entre secciones y respetando la jerarquía de la información.
2. **Detección de información faltante:** La IA identificó secciones incompletas y formuló preguntas específicas para que el autor pudiera completarlas, actuando como un facilitador del proceso creativo.
3. **Sugerencias creativas bajo demanda:** En algunos casos, el autor solicitó sugerencias (como una paleta de colores), y la IA ofreció opciones basadas en las premisas estéticas y narrativas previamente definidas por el autor. Todas las decisiones finales fueron tomadas exclusivamente por el autor humano.

Importante: El concepto original, la propiedad intelectual, los personajes, la ambientación, la narrativa, las mecánicas de juego y todas las decisiones creativas fundamentales son 100% autoría del creador humano. La inteligencia artificial actuó únicamente como herramienta de apoyo en tareas de redacción, organización y estructuración, sin generar ideas originales de forma autónoma ni sustituir el criterio creativo del autor.

Porcentaje estimado de autoría:

- **Autoría humana (concepto, decisiones, propiedad intelectual): 70%**
- **Asistencia de IA (redacción, estructuración, formato): 30%**

Profund. (2026, marzo 8-9). *Interacción con DeepSeek para la elaboración del GDD de "Amor Prohibido"* [Conversación en línea]. DeepSeek. Recuperado de <https://chat.deepseek.com/share/d54cr0guanw740puo1>