**Game Document Desing**

**GDD**

**Alumno: Espinosa Lautaro Eduardo**

**DNI: 44349863**

**Profesor: Ariel Vega**

**Tecnicatura en Diseño Integral de Videojuegos**

**2025**

**1. Información General**

* **Título del juego: Magic Dungeon**
* **Género:** (RPG, bullet hell)
* **Plataforma(s):** (PC)
* **Público objetivo: Todo publico**
* **Breve descripción:** sumérgete en la Dungeon infinita y sobrevive a todos los demonios y magos malvados buscando cofres de la suerte, ¡¡PERO OJO NO TODOS LOS COFRES SON BUENOS!!
* **Inspiraciones/referencias: Touhou Project, Girls Frontline 2: Exillium, Minecraft Lucky Blocks**

**2. Historia y Narrativa**

* **Sinopsis general:** En lo más profundo del **Abismo de Éter**, un antiguo calabozo sellado por los magos arcanos, las energías mágicas olvidadas han comenzado a despertar.  
  **Marcille**, una joven hechicera elfa, es enviada a investigar el origen de la distorsión mágica que amenaza con romper el equilibrio entre los mundos.

A medida que desciende, se enfrenta a las criaturas nacidas del caos arcano:

* **Personajes principales:**

 **Marcille, la Hechicera de la Luz**

Determinada y brillante, Marcille domina los sellos antiguos y busca restaurar el equilibrio. Cada nivel del calabozo la lleva más cerca del **Núcleo Arcano**, donde la magia primigenia decidirá si el mundo renace… o se consume.

 **Wispen el Sombramago**  
Un espíritu corrupto de los antiguos estudios arcanos. Su alma quedó atrapada en su propio hechizo, y ahora lanza proyectiles de energía pura buscando absorber la magia de los vivos.

 **Gnash la Aberración Carmesí**  
Formado por los residuos de hechizos fallidos, este monstruo vive devorando maná y materia. Su rugido resuena por todo el calabozo, anunciando una lluvia de fuego y destrucción.

**Shade, el Fragmento Olvidado**  
Una sombra consciente que alguna vez fue aprendiz de mago. Perdió su cuerpo, pero su odio hacia los vivos le da forma. Se desliza entre los muros, atacando con patrones imposibles de predecir.



* **Motivación y conflicto:** Marcille fue aprendiz del mago que selló originalmente el *Abismo de Éter*. Sin embargo, su maestro desapareció dentro del calabozo antes de completar el sello.  
  Años después, el sello comienza a fracturarse, y las criaturas arcanas —restos de la magia de su maestro— emergen de nuevo.  
  Marcille debe decidir si destruir definitivamente el núcleo mágico… o intentar salvar lo último que queda de su maestro atrapado en él.
* **Progresión narrativa:** **Marcille se va adentrando cada vez más profundo en la dungeon en su modo campaña**

**3. Mecánicas de Juego**

* **Controles:**
* W/A/S/D - Movimiento
* ESPACIO - Disparar
* P - Pausa
* ESC - Cerrar aplicación
* M - Mutear música
* **Objetivos del jugador:**
* Modo Campaña: El jugador debe conseguir una cantidad de 500 puntos para acceder al nivel 2, no debe morir en el intento y no puede quedarse sin enemigos en el campo.

El Nivel 2 se deberán conseguir 2500 puntos para poder completar la campaña

Modo Horda: Modo principal de juego, en el mismo Marcille se enfrentará a una cantidad infinita de enemigos, si ella elimina a un enemigo sumará 5 puntos de vida (con un limite de 1200). El juego acaba cuando la cantidad de vidas es = 0. Siempre que se elimine un enemigo se repondrán 1 a 3 enemigos nuevos

* **Estados del juego:** menú, nivel 1, nivel 2, game over, pausa, horda,créditos, nivel2menu
* **Poderes/habilidades:** El Marcille cuenta con la habilidad base de disparar hacia adelante
* **Los enemigos cuentan con la habilidad de disparar hacia la ultima posición de Marcille**
* **Los cofres de la suerte cuentan con las siguientes bonificaciones:**
  + De base aumenta un numero aleatoria la puntuación
  + Posibilidad 1: Doble disparo, el protagonista contará con un disparo doble que se lanzara aleatoriamente desde su posición.
  + Posibilidad 2: Marcille se vuelve invulnerable durante una cantidad limitada de tiempo.
  + Posibilidad 3: Aumento drastico del puntaje en 1000 puntos (+ la cantidad aleatoria base)
* **Los cofres de la suerte cuentan con las siguientes penalizaciones:**
  + De base se reduce la puntuación
  + Posibilidad 1: Desactivar el disparo doble y desactiva temporalmente los disparos
  + Posibilidad 2: reducción drástica del puntaje (2000)
  + Aumento de la cantidad de enemigos en una cantidad de 1 a 12

**4. Niveles y Mundo**

* **Diseño de niveles:**

|  |  |
| --- | --- |
| Nivel 1 | Nivel 2 |
|  |  |

* Los enemigos y cofres siempre se generarán en una posición aleatoria
* **Curva de dificultad en los niveles: En el modo horda la dificultad yace en que se comienzan a acumular tanta cantidad de enemigos y disparos que se complica la supervivencia y los cofres pueden o no alivianar la situación.**

**6. Arte y Estética**

* **Estilo visual:** El estilo empleado es Pixel Art con fondos estáticos y sprays conseguidos de Itch.io.

**7. Música y Sonido**

* **Estilo musical:** El estilo musical consta de música sin copyright de diferentes artistas con una dirección hacia los 8 bits
* **Música por estado/nivel:**
  + Menú
  + Nivel1
  + Game Over
  + Nivel 2
  + Nivel 2 menu
  + Creditos

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

* **Pantallas principales:** (menú, HUD, inventario, puntuación, etc.)

|  |  |
| --- | --- |
| menú Principal | menú Pause |
| Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Chat o mensaje de texto  El contenido generado por IA puede ser incorrecto. | Interfaz de usuario gráfica, Aplicación  El contenido generado por IA puede ser incorrecto. |
| GameOver | Nivel 1 |
| Texto  El contenido generado por IA puede ser incorrecto. | Imagen que contiene teclado, interior, computadora, escritorio  El contenido generado por IA puede ser incorrecto. |
| Nivel 2 | Pantalla de creditos |
| Teclado de computadora  El contenido generado por IA puede ser incorrecto. | Interfaz de usuario gráfica  El contenido generado por IA puede ser incorrecto. |
| Nivel 2 Menu |  |
| Texto  El contenido generado por IA puede ser incorrecto. |  |

**9. Tecnología**

* **Motor gráfico:** Processing
* **Lenguaje de programación: Java**
* **Requisitos técnicos mínimos: Windows**
* **Plataformas de despliegue: PC**

**10. Producción**

* **Equipo de desarrollo:** Espinosa Lautaro Eduardo