| GDD |
| --- |
| **Nombre del juego:**  **Age Of Mage**  **Género**  Acción - Aventura  **Estilo**  Anime – Cartoon  **Resolución**  2D  **Cámara**  Superior - Frontal  **Plataformas y sistemas operativos:**  PC / Windows |

| 1. **Textos del juego.** |
| --- |
| **Introducción:**  El juego comienza con una breve historia, poniendo al jugador al día para saber la historia y el comienzo del juego.  **Niveles:**  El juego contiene 5 niveles, cada uno contiene diferentes estructuras, es decir que cada nivel tiene diferentes cantidades de rondas, diferentes tipos de enemigos, bosses, la cantidad de enemigos varían según la ronda, los objetos que se obtienen como recompensa ya sea a la hora de finalizar el nivel o matar a un enemigo.  **Historia del juego:**  **En el antiguo reino de Metroipia, la princesa ha sido secuestrada, ante la imposibilidad de que el antiguo y heroico hechicero, Magestus el Magnifico, pueda realizar la misión de su rescate, el narrador intenta convencer a su joven aprendiz, Edgar, el no tan magnífico, de ir en su lugar.**  **Al principio él se niega, pero cuando el narrador le muestra una foto de la princesa durante el verano pasado, Edgar sale volando a embarcarse en una peligrosa aventura en la "Torre del Caos Absoluto", donde se enfrenta al ejército de esqueletos y goblins comandados por el emperador del inframundo Bonelord, luego de una pelea donde hechizos y alcohol volaron por toda la sala, el huesudo monarca es derrotado por Edgar, pero en ese momento al joven se le presenta la opción de dejar al ahora cráneo parlante ahí o llevárselo para que lo acompañe, cosa que no modifica en nada su misión más que en los comentarios y chistes que tirará el cráneo parlanchín, luego de esto, toman una puerta mágica donde son atacados por elfos arqueros y monstruos de barro.**  **Tras destruir al ejército son confrontados por un hechicero conserje, quien tras la batalla, le revela a Edgar que él es un "limpiador Celestial", un antiguo guerrero mágico que "limpia el mal".**  **Luego de la revelación donde a Edgar le regalan un conjuro antiguo de limpieza, se embarcan a una vieja torre mecánica gobernada por Slimes, tras un malentendido lingüístico que puede terminar en una difícil lucha o un perdón patético, toman el ultimo camino faltante a la fortaleza demoníaca donde supuestamente tienen a la princesa.**  **El castillo tiene una variedad de puzles y todos los enemigos ya vistos se reúnen para vengar a sus amigos caídos, pero estos caen y los puzles son superados con facilidad, es ahí donde la princesa de los demonios, Aldania, le da la triste noticia a Edgar, la princesa fue salvada hace una semana por el ejército de su padre, el Rey.**  **Sin ganas de querer escuchar, Edgar pelea contra la princesa, solo para al final entender que llegó muy tarde, pero aun queriendo conseguir una novia, decide invitar a la bella demonio a una cita, ella sorprendentemente accede, los dos dejan la torre en la escoba mágica de Edgar, mientras que Bonelord los sigue rodando de mala gana.**  **Otros:**  El juego tiene un sector extra, que seria una especie de tienda, donde el jugador podrá comprar diferentes tipos de objetos para que lo puedan ayudar a mejorar a lo largo del camino del juego. |

| 1. **Cantidad de personajes y escenarios.** |
| --- |
| **Personajes:**  Primero y principal, tenemos al protagonista que sería el aprendiz del mago, llamado Edgar, el cual tendrá como objetivo el mismo que el mago, si no se hubiera quedado dormido mientras la princesa está en peligro.  Como mencionamos anteriormente, esta el mago y la princesa, la cual debe ser rescatada por el aprendiz luego de ser secuestrada por el demonio.  Y por último tenemos a los enemigos (esqueleto, duende, elfo, monstruo de barro, slime, tanque slime y los pequeños demonios), y los bosses (Sr. Esqueleto, Elfo Gigante, Ingeniero Slime y Demon King)  **Escenarios:**  Por cada nivel hay diferentes tipos de escenarios, también un poco basados en los bosses que hay en cada nivel, por ejemplo, en el primer nivel está un poco ambientado a cementerio, ya que en esa misma sala es donde habita el Sr. Esqueleto, en el segundo nivel esta un poco ambientado en el bosque, ya que es el hábitat donde los elfos se desarrollan y se generan los monstruos de barro. |

| 1. **Gameplay.** |
| --- |
| El tipo de Gameplay que queremos desarrollar en este juego es de puro movimiento y disparo, ya que quisimos basarnos en un juego simple de acción, con relación a una historia basada en comedia y humor, como para que el juego no sea un simple juego de acción. En los niveles, mayormente se dividen en rondas, donde cada una sale una x cantidad de enemigos los cuales tendrás que derrotar para pasar a la próxima ronda, y una vez completadas las rondas de enemigos, llegaras a la ronda final donde enfrentaras al Boss de dicho nivel, que una vez derrotado, pasaras al siguiente nivel para poder continuar. |

| 1. **Instrucciones.** |
| --- |
| El juego es realmente sencillo, los movimientos se hacen con WASD, y disparas con el click izquierdo del ratón, y con el tipo de arma que te vienen por default en el juego, tendrás que ir matando a los enemigos para pasar de ronda, y una vez completadas las rondas podrás pasar de nivel, y una vez todos los niveles completados, cumplirás con el objetivo del juego que seria rescatar a la princesa. |

| 1. **Pantalla principal.** |
| --- |
| Una caricatura de una persona  Descripción generada automáticamente con confianza media |

| 1. **Icono** |
| --- |
| **Un letrero de color blanco  Descripción generada automáticamente con confianza media** |

| 1. **Tipo de ilustración recomendada.** |
| --- |
| Imagen que contiene Texto  Descripción generada automáticamenteDibujo animado de un personaje con la boca abierta  Descripción generada automáticamente con confianza bajaDibujo de un animal con la boca abierta  Descripción generada automáticamente con confianza bajaUna caricatura de una persona  Descripción generada automáticamente con confianza media |

| **9. Niveles.** |
| --- |
| **Nivel 1**  El primer nivel intentamos hacerlo lo más sencillo posible para que el jugador se sienta relativamente cómodo al arrancar a jugar las primeras rondas del juego, para que vaya conociendo los ambientes, los enemigos, los tipos de oleadas, los poderes del arma del player, el oro, entre otras muchas cosas. La idea es que el jugador se acomode bien a unos controles básicos de movimiento y disparo, que conozca los tipos de oleadas que va habiendo y con las historietas previas al nivel y post última ronda. El nivel consta de 3 rondas, las cuales aparecen duendes, que te atacan CaC, y esqueletos, que disparan huesos. Y para la última y tercera ronda, aparece un Boss final del nivel relacionado con la historia, que sería el rey esqueleto, con la habilidad especial de tirarte vino encima y ralentizarse a la hora de correr.  **Nivel 2**  El segundo nivel ya tenemos un ambiente un poco más cerrado, con otros tipos de enemigos, se encuentran elfos, los cuales atacan a distancia con flechas, y monstruos de barro, que te persiguen hasta morir. Tiene la misma estructura de 3 rondas, que aparecen estos enemigos anteriormente mencionados, con la última ronda donde aparece el Boss final llamado Elfo Gigante, que tiene la habilidad de ocultarse entre los árboles y aparecer en otra localización del nivel. Una vez completado este nivel, el player desbloquea un sector secreto el cual podrá comprar diferentes tipos de hechizos y curas con el oro que se va recolectando a lo largo de los niveles.  **Nivel 3**  Este nivel ya es un poco más intermedio, intentamos hacerlo un poco más complicado para el player, ya que como tiene nuevos hechizos, algunos más poderosos que otros en diferentes ámbitos, por ejemplo, para matar más fácilmente a los enemigos, se usaría el de fuego, ya que es el que hace más daño entre todos los hechizos. Este ya es un poco más diferente del resto ya que, tiene una sola ronda la cual se encuentra con el Boss final y los enemigos correspondientes del nivel, es decir que aparecerían una especie de slime, que tiene una pequeña habilidad especial de que se divide en 2 cuando lo matas, y un robot antiguo con un arma poderosa con una bala especial que te puede quemar.  **Nivel 4**  Este nivel es diferente al resto, ya que va a constar de 2 únicas rondas especiales, ya que por un lado tenemos la primera ronda que dominar unas zonas que aparecen en un determinado lugar del nivel, donde por cada zona que estes los enemigos de los diferentes niveles te van a ir a atacar para impedir completar las diferentes zonas. Y la segunda ronda va a contener 3 altares en donde el jugador va a tener que proteger uno por uno estos mismos de los enemigos, ya que no van a atacar al jugador, sino que van a atacar a los altares para impedir al jugador pasar de ronda.  **Nivel 5**  El ultimo nivel va a constar de 5 rondas, las cuales vas a tener una gran cantidad de demonios poseídos por el Rey Demonio, el Boss final, el cual tiene secuestrada a la princesa, la cual el player tiene como objetivo rescatarla desde un principio.  **¿Cómo se pierde?**  Una vez que los enemigos te quitan toda la vida, se resetea el nivel donde quedaste, es decir que moris en la ronda 4, una vez muerto, debes volver a completar todas las rondas de nuevo para pasar de nivel.  **¿Cómo se gana?**  Completando el nivel, que esto se demuestra con una pantalla de victoria que aparece una vez terminado el nivel |

| 1. **Efectos de sonido y sonido ambiente.** |
| --- |
| Lo que intentamos hacer es poner música acorde a los ambientes de cada nivel o personaje, es decir, cuando el jugador dispara el hechizo de fuego, suena un sonido de bola de fuego, durante cada nivel, hay música época y tensión de fondo, como para que al jugador le surja algo de adrenalina |

| 1. **Sistema de puntaje.** |
| --- |
| Tenemos un sistema de puntaje relacionado con el oro, ya que a medida que vas asesinando a los enemigos, estos mismos te van dejando una cierta cantidad de oro para que luego, entres a la tienda y puedas comprar diversos objetos que como jugador te van a beneficiar bastante. |

| 1. **Referencias y links** |
| --- |
| ***Call of Duty: el mini juego de la sala 4 se basó en minijuegos de punto caliente y safeguard.***  ***Isaac: En Isaac lo que nos basamos más fue en el diseño de bosses y en la tienda. Ejemplo el boss final se basó en gluttony (los ataques), el primer boss en ultra pride con su vómito de vino , el boss en famine pero en vez de atravesar paredes simplemente se TP a otra random.***  **Wizard of Legends: Estilo de tienda donde los objetos están expuestos en de manera similar con su descripción.**  **Hechizo clasificados con elementos.**  **Sistema de looting parecido , ejemplo al agarrar una moneda se puede ver la cantidad agarrado y/o el ítem obtenido.**  **Zonas donde hay 1 boss algo parecido al nuestro ya que nosotros en cada sala contamos con un Boss.**  **Además que en cada sala al igual que nuestro tiene que ver con un tipo de magia, ejemplo En nuestro nivel 2 el tipo de magia es agua si intentas pelear con los enemigos con un hechizo tipo fuego tardaria un poco más que con otros hechizos, además que contra el boss dos que su elemento es agua las balas de fuego no producen quemaduras y tenes una reducción de daño del 30%.** |