**GDD: Laberinto Goblin**

**1) Introducción**

* Título: Laberinto Goblin
* Género: acción, aventura, dungeon crawler
* Plataforma: PC (con posibilidad de expansión a otras plataformas)
* Visión general: Un Guerrero debe atravesar una mazmorra modular y dinámica compuesta por 5 cuartos, enfrentándose a enemigos y resolviendo puertas para avanzar. En el último cuarto, el Rey Goblin pone a prueba toda la habilidad del jugador con ataques a distancia y cuerpo a cuerpo, gestionando recursos para sobrevivir.

**2) Progresión y cuartos**

La mazmorra se compone de 5 cuartos secuenciales. Cada cuarto contiene enemigos, puertas (una puerta correcta y varias falsas), y recompensas (pociones o recursos) + manejo de vida.

**Cuarto 1**

* **Personaje:** 100% de vida.
* **Enemigos**: 1 enemigo cuerpo a cuerpo.
* **Puertas falsas**: 1
* **Puerta correcta**: Ruta hacia Cuarto 2.
* **Recompensa**: 1 posición de recobro para vida (o poción de vida).
* **Daño recibido**: El enemigo cuerpo a cuerpo resta 20% de vida por golpe.
* **Situación de reintento**: Si la vida llega a 0, reinicio al inicio del Cuarto 1 desde 0

**Cuarto 2**

* **Personaje:** 100% de vida.
* **Enemigos**: 1 cuerpo a cuerpo y 1 a distancia.
* **Puertas falsas**: 2 puertas falsas.
* **Puerta correcta**: Ruta hacia Cuarto 3.
* **Recompensa**: 1 poción de curación adicional.
* **Daño recibido**: Enemigo a distancia resta 10% de vida por golpe; cuerpo a cuerpo resta 20%
* **Situación de reintento**: Puertas falsas provocan reinicio al inicio del Cuarto 2 si se elige una puerta falsa.

**Cuarto 3**

* **Personaje:** 100% de vida.
* **Enemigos**: 1 cuerpo a cuerpo y 2 a distancia.
* **Puertas falsas**: 2 puerta falsa.
* **Puerta correcta**: Ruta hacia Cuarto 4.
* **Recompensa**: 2 pociones de curación.
* **Daño recibido**: Enemigos a distancia siguen 10% por ataque; cuerpo a cuerpo aplica su porcentaje estándar.
* **Situación de reintento**: Reinicio al inicio del Cuarto 3 al elegir puerta falsa.

**Cuarto 4**

* **Personaje:** 100% de vida.
* **Enemigos**: 2 de cuerpo a cuerpo y 2 a distancia.
* **Puertas falsas**: 2
* **Puerta correcta**: Ruta hacia Cuarto 5.
* **Recompensa**: 2 pociones.
* **Daño recibido**: Combinación de daño cuerpo a cuerpo y a distancia según las reglas anteriores.
* **Situación de reintento**: Puertas falsas provocan reinicio al inicio del Cuarto 4.

**Cuarto 5 — Rey Goblin (Jefe Final)**

* **Personaje:** 100% de vida.
* **Enemigo final**: Rey Goblin
* **Vida del jefe**: barra de vida propia
* **Mecánicas de ataque del jefe**:
  + Ataque a distancia: reduce la vida del personaje en 20% de la vida restante por cada golpe recibido.
  + Ataque cuerpo a cuerpo: reduce vida del personaje en 25% de la vida restante por cada golpe recibido.
* **Mecánicas de ataque del personaje:**

**Hacia el jefe:**

* + Se reduce la vida del RG en un 10% en ataque cuerpo a cuerpo del personaje.
  + Se reduce la vida del RG en un 5% en ataque a distancia del personaje.

**Hacia los secuaces:**

* + Muren ante el primer ataque
* **Recompensas**:
  + 5 pociones disponibles para usar en la batalla para recuperar vida.
* **Reglas de reinicio y progreso en Jefe**
* **Objetivo**: Derrotar al Rey Goblin para completar el juego.

**3) Mecánicas de juego**

* Puertas falsas:
  + Al intentar una puerta falsa, se activa una animación de fallo y el jugador regresa al inicio del cuarto (o a un punto de reintento definido?). La puerta correcta desbloquea el siguiente cuarto y otorga una bonificación pequeña.
* Gestión de vida:
  + Barra de vida con variación en función de los golpes recibidos.
* Recolección de recursos:
  + Pociones recolectables en cada cuarto, permite al personaje volver su barra de vida a 100.
  + No son acumulativa fuera del nivel(Cuarto)
  + ¿Como se van a utilizar? En el mismo momento de la recolección por mas que tenga 100% de vida o se acumula en un inventario y después mediante una acción se usa?
* Regla de reinicio:
  + Reinicio al del cuarto o a un punto específico según la decisión de diseño.
* Daños y porcentajes:

**Mecánicas de ataque de los secuaces:**

* + Ataque a distancia: reduce la vida del personaje en 10% de la vida restante por cada golpe recibido.
  + Ataque cuerpo a cuerpo: reduce vida del personaje en 20% de la vida restante por cada golpe recibido.

**4) Números y balance**

* Vida inicial del personaje: 100
* Daño por ataque a distancia (Secuaces) 10% de vida por golpe.
* Daño por ataque cuerpo a cuerpo (Secuaces): 20% de vida por ataque.
* Daño por ataque a distancia (Jefe) 20% de vida por golpe.
* Daño por ataque cuerpo a cuerpo (jefe): 25% de vida por ataque.
* Rey Goblin:
  + Vida del jefe: 100 (valor base; ajustar).
  + Daño de contacto a distancia: 5% por golpe.
  + Daño de contacto cuerpo a cuerpo:10% por golpe.
* Pociones:
  + Cada poción cura el 100% porcentaje de vida
* Recompensas menores:
  + Puerta correcta otorga una pequeña bonificación (poción extra, mejora temporal).
* **5) UI y indicaciones en batalla**
* **A definir**