

ÍNDICE

1. Idea del juego.
2. Introducción.
3. Mecánicas.
4. Estilo visual.
5. Referencias.
6. Mercado objetivo.
7. Equipo de desarrollo.
8. Hook.
9. Material visual.
10. Protagonista
11. Diseño de nivel
12. Características del nivel (mina).
13. Inspiraciones del nivel (mina).
14. Listado de elementos del nivel (mina).
15. Listado de fx y sonido y música.
16. Pruebas versión Beta
 - a. Prueba A/B: aparición de enemigos
17. Sistema de monetización y distribución
18. Estrategia de marketing y venta
19. Simulación de marketing

Idea de juego

- **Título provisional:** Forge & Dungeons.
- **Elevator pitch:** Videojuego de acción donde un pequeño aprendiz de herrero tendrá que usar sus propias armas creadas a mano para adentrarse en la mina abandonada, de la cual existen leyendas acerca de un tesoro, para conseguir más recursos para su forja.
- **Género:** Roguelite de acción 3D en vista cenital y combate automático por oleadas.
- **Plataforma:** PC (steam, itch.io).

Introducción

- **Idea:** Eres el aprendiz de un herrero maestro, el cual no puede encargarse de su herrería y te pide a ti que la lleves. Para ello, vas a tener que forjar las armas, pero también buscar los materiales para ello. Encuentras una mina abandonada a las afueras del pueblo, y al poco tiempo te enteras de una leyenda que dice que en lo más profundo existe un tesoro de valor incalculable, pero también escuchas acerca de otra historia la cual dice que ese tesoro está protegido por una criatura nunca antes vista.
- **Logline:** Tienes que aventurarte en la mina para conseguir los materiales, luchando contra los monstruos que la habitan y buscando el tesoro de la leyenda.
- **Sinopsis:** Eres un joven aprendiz de herrero que por azares del destino tiene que encargarse de la herrería de su maestro, un herrero especializado en forjar armas a partir de monstruos. Entre tus labores está el obtener los materiales, tanto los minerales como las partes útiles de los monstruos que viven en la mina que gestiona tu maestro. Al tiempo te enteras de la leyenda que acecha a la mina, y decides investigar sobre ella.
- **Arquetipo:** Descenso a los infiernos. El jugador tiene que avanzar en la pantalla de la mina, enfrentados a los monstruos y retos que van aumentando progresivamente.

- **Estructura narrativa:** El juego funciona en bucle, empezando en la herrería, donde puedes forjar tus armas, a la mina, donde una vez conseguidos los materiales, vuelves a la forja, hasta que consigues llegar al fondo de la mina.

Mecánicas

- **Primarias:**
 - Movimiento en 360° en vista cenital (no existe capacidad de salto ni de vuelo).
 - Combate automático por proximidad a enemigos.
 - Aparición de enemigos.
 - Combate automático por proximidad a enemigos.
 - Obtención de recursos (drops) del entorno (minerales) y de los monstruos (partes).
 - Creación de equipamiento (armas).
 - Guardado del juego al salir de la mina.
- **Secundarias:**
 - Habilidad especial con tiempo de enfriamiento.

Estilo visual

El juego va a tener como estilo visual un 3d lowpoly.

Referencias

- **Enter the Gungeon** (estilo visual del pixel art)
- **Vampire Survivors** (Combate automático y aparición de enemigos por oleadas)
- **Brotato** (Combate automático)



Mercado objetivo

Personas entre los 15 y los 35 años, jugadores habituales de roguelite principalmente, gente que busque partidas rápidas que sean distintas a la anterior debido a los recursos disponibles para realizar su estrategia.

Equipo de desarrollo

- **Juan Carlos López Parapar**

Técnico en realización de audiovisuales y espectáculos con especialización en el uso de programas de postproducción y técnico superior en animación 3D, juegos y entornos interactivos. Experiencia en animación 3D hiperrealista para televisión.

- **Bruno Reboreda Álvarez**

Técnico superior de desarrollo de aplicaciones multiplataforma.

Plan de desarrollo

Tiempos definidos por el calendario del curso. Lo ideal sería dedicar un mes al desarrollo del código de la mina, el combate y los enemigos, un mes a la interfaz de construcción de armas y un mes al aspecto visual y cohesión de todas las partes.

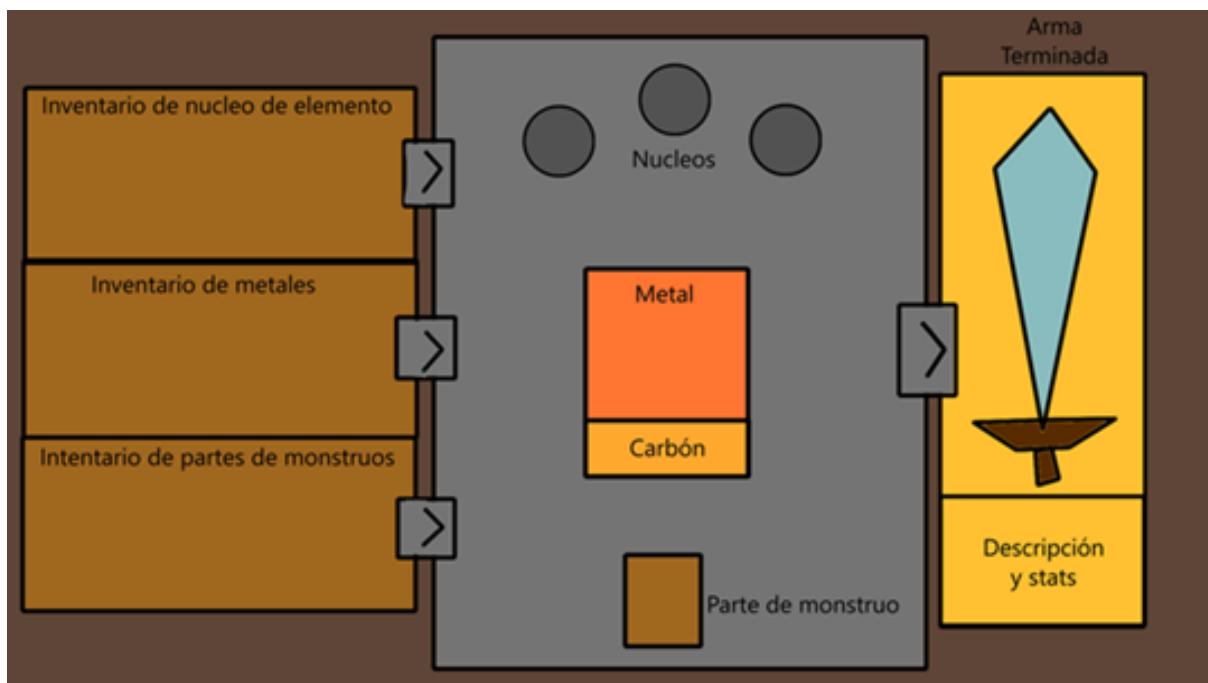
Hook

“Forja tu propio camino”. Baja a la mina a obtener valiosos recursos mientras te enfrentas a criaturas fantásticas de las profundidades con las armas que tú mismo has forjado, al mismo tiempo que investigas acerca de la leyenda del tesoro y del monstruo que habitan en lo más profundo de la mina.

Material visual



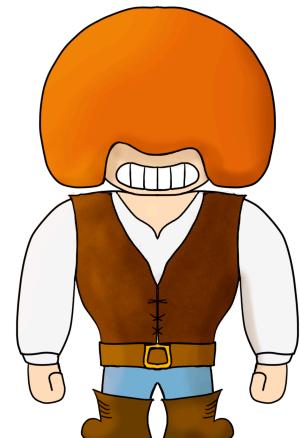
Mockup de la interfaz de combate



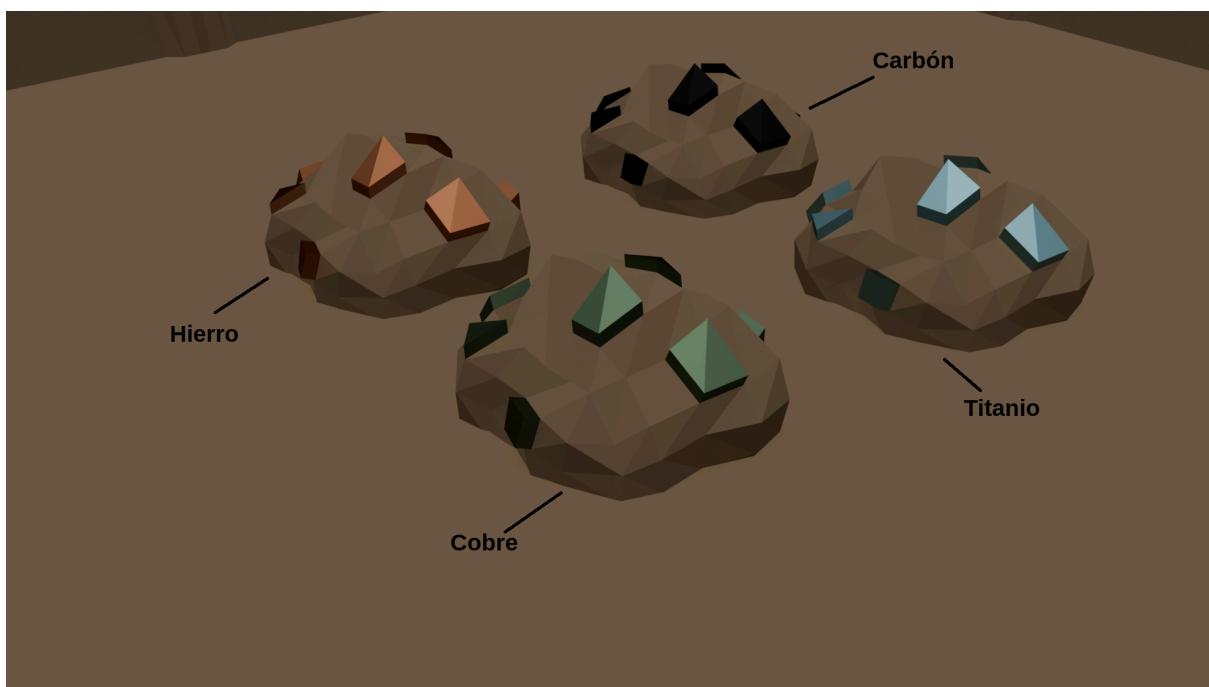
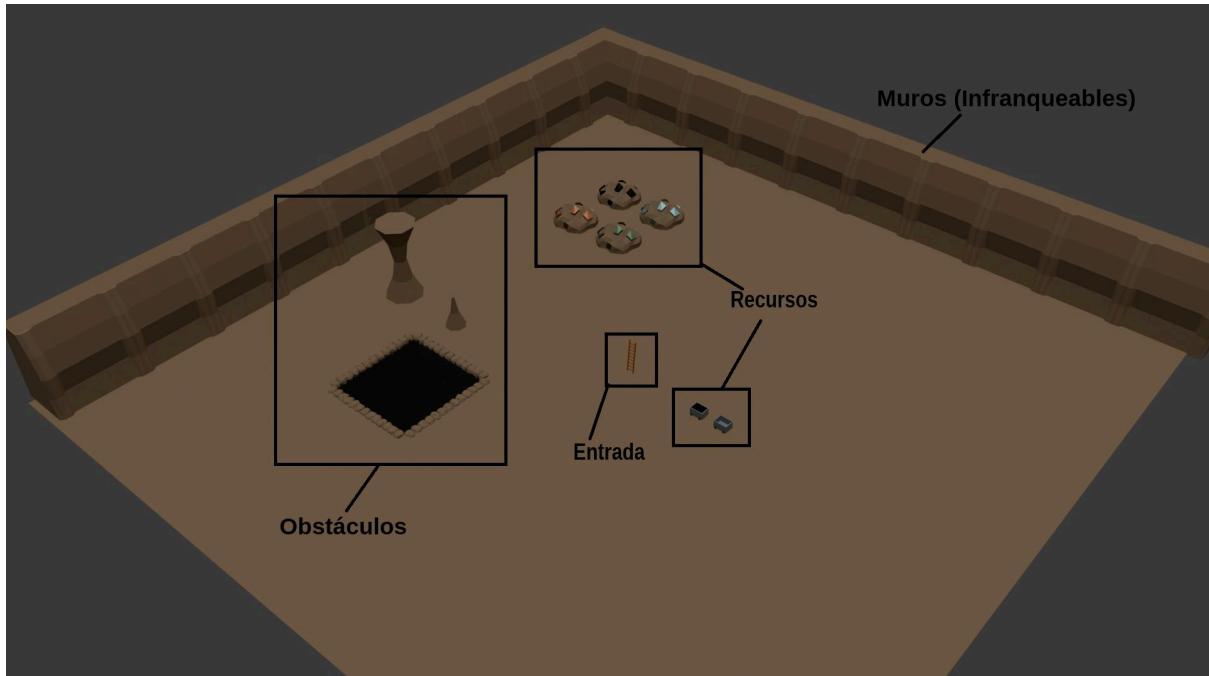
Mockup de la interfaz de forja

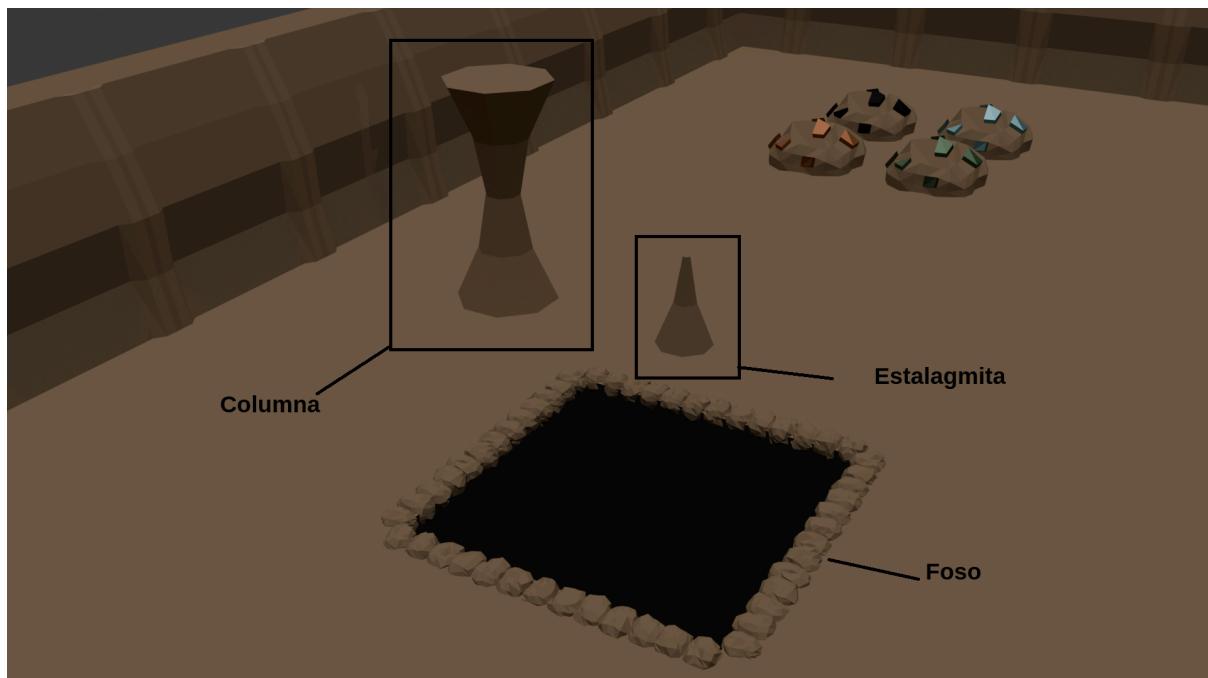
Protagonista

- **Nombre:** Torin.
- **Rol en el juego:** Protagonista/Personaje jugable.
- **Rasgos característicos:** Cabezón y bajito. No se le ven los ojos.
- **Transformación en el juego:** El personaje no crece durante el juego, lo que crece y cambia es el tipo de armas que porta.



Diseño de nivel





Características del nivel

- **Idea**
 - La idea del nivel sale de la propia idea de que el jugador tiene que recolectar sus propios materiales para hacerse las armas. Pensamos en una mina ya que las armas se hacen con minerales que se obtienen en las propias minas.
- **Configuración, ubicación y temática**
 - Entorno: Rural. La mina se encuentra a las afueras de un pequeño pueblo.
 - Ubicación: El nivel ocurre en la mina abandonada, donde el jugador obtiene todos sus recursos, para luego usarlos en la forja para obtener mejor armamento.
 - Tema: Mina abandonada por los humanos, habitada ahora por diferentes enemigos que defienden su nuevo territorio. Es una mina oscura, apenas iluminada con algunas antiguas antorchas que con el farol de luz que lleva el personaje, puede conseguir tener más luz y visión. Se escucharán sonidos de los enemigos, se observan elementos de cuando las minas eran explotadas por los humanos cuando explotaban la mina, como vigas, rieles o carritos abandonados. Antiguas leyendas dicen que en lo más profundo hay un tesoro, otros dicen que un monstruo...
- **Propósito del proyecto**
 - Aprender sobre el desarrollo de videojuegos.
 - Poner a prueba la creación de niveles.
 - Poner a prueba diferentes formas de jugar.
- **Conjunto de características**
 - Ambiente hostil y desconocido. Al ser un lugar abandonado, con poca visibilidad, es un misterio para el jugador lo que se puede llegar a encontrar, provocando una sensación de miedo e inseguridad.
 - Sonido. El nivel tendrá un sonido ambiente que mantendrá alerta al jugador en todo momento, combinando con los gritos de los monstruos, pasos y demás, se creará un ambiente de tensión para el jugador.
 - Libertad de movimiento. El jugador podrá moverse por todo el escenario y explorar cada rincón de la mina, dando libertad absoluta para explorar la mina a su ritmo y según sus intereses.
 - Objetivo final. Las leyendas dicen que la mina se abrió para buscar un antiguo tesoro enterrado, pero que se abandonó por motivos desconocidos... Unos dicen que no encontraron nada, otros que el tesoro está protegido por una criatura nunca antes vista. El jugador tiene que llegar al final de la mina para averiguar por su propia cuenta si la leyenda es verdad o no, dando al juego una historia y una capa de intriga que se resuelve al final.

- **Referencia fotográfica**

The Binding of Isaac

- Vista cenital
- Agujeros infranqueables salvo para entidades voladoras
- Muros infranqueables
- Puertas de acceso a otras estancias



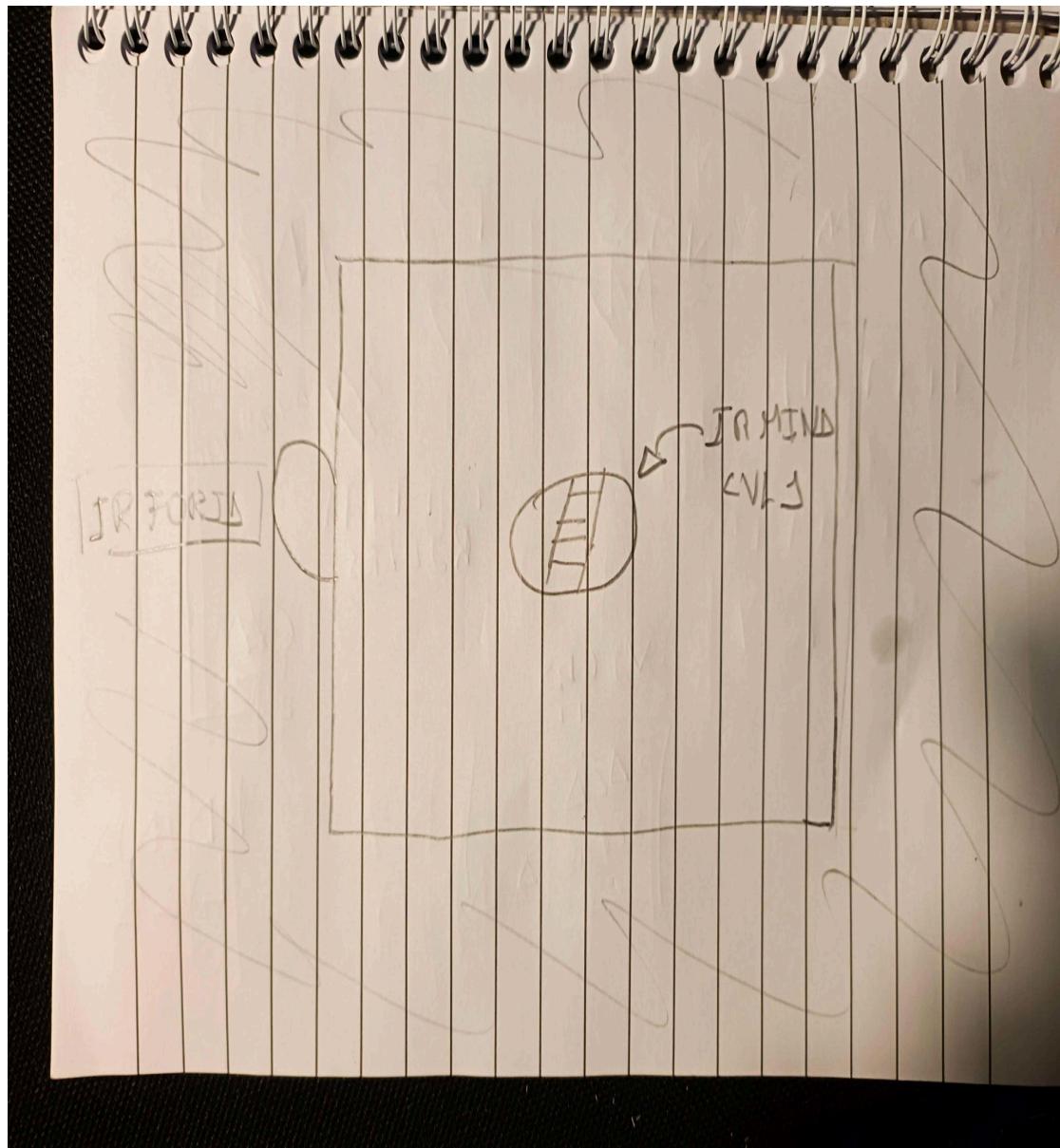
- **Historia del entorno**

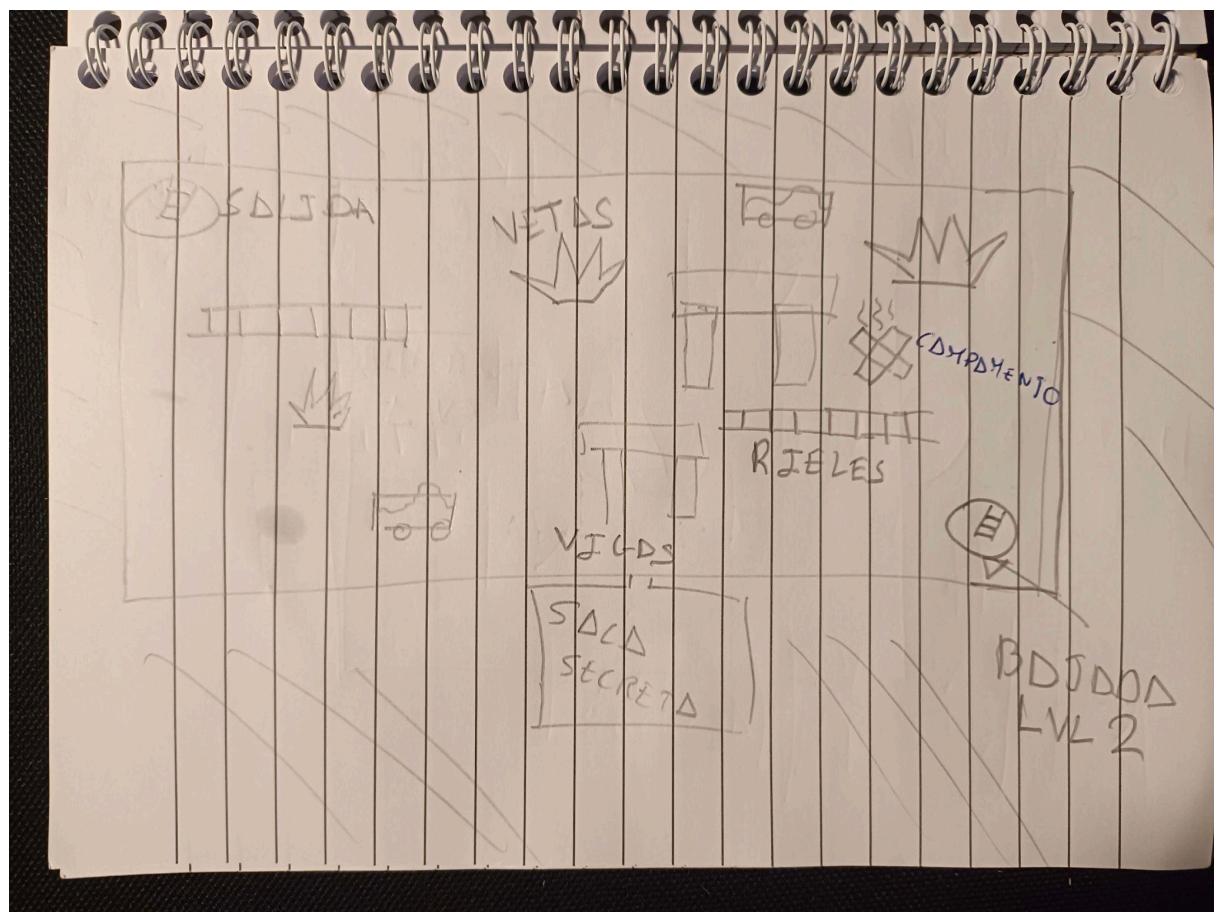
- La mina se abrió hace tiempo, ya que existía la leyenda de que en esas tierras había enterrado un tesoro de valor incalculable, aunque con el paso del tiempo, y tras no poder encontrar nada, se cerró. A partir de ahí, nacieron otras leyendas que decían que el tesoro estaba protegido por una criatura nunca antes vista. El personaje llega a la mina con el objetivo de conseguir sus materiales para sus trabajos en la forja, pero una vez que se entera de la leyenda del tesoro, decide investigar e intentar encontrar el tesoro. El pueblo nació para dar un lugar a los trabajadores de la mina en su momento, y consiguió mantenerse vivo en parte gracias a las leyendas de la mina.

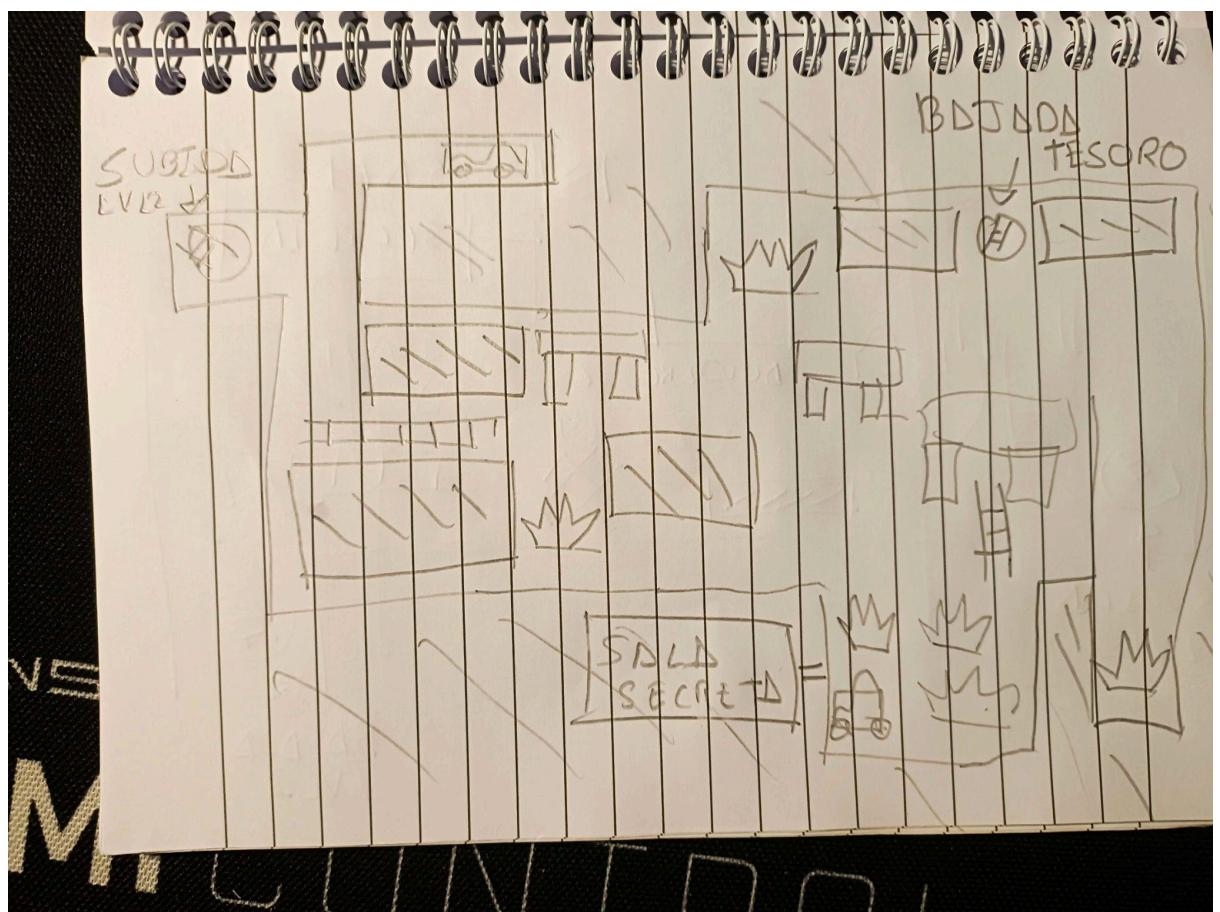
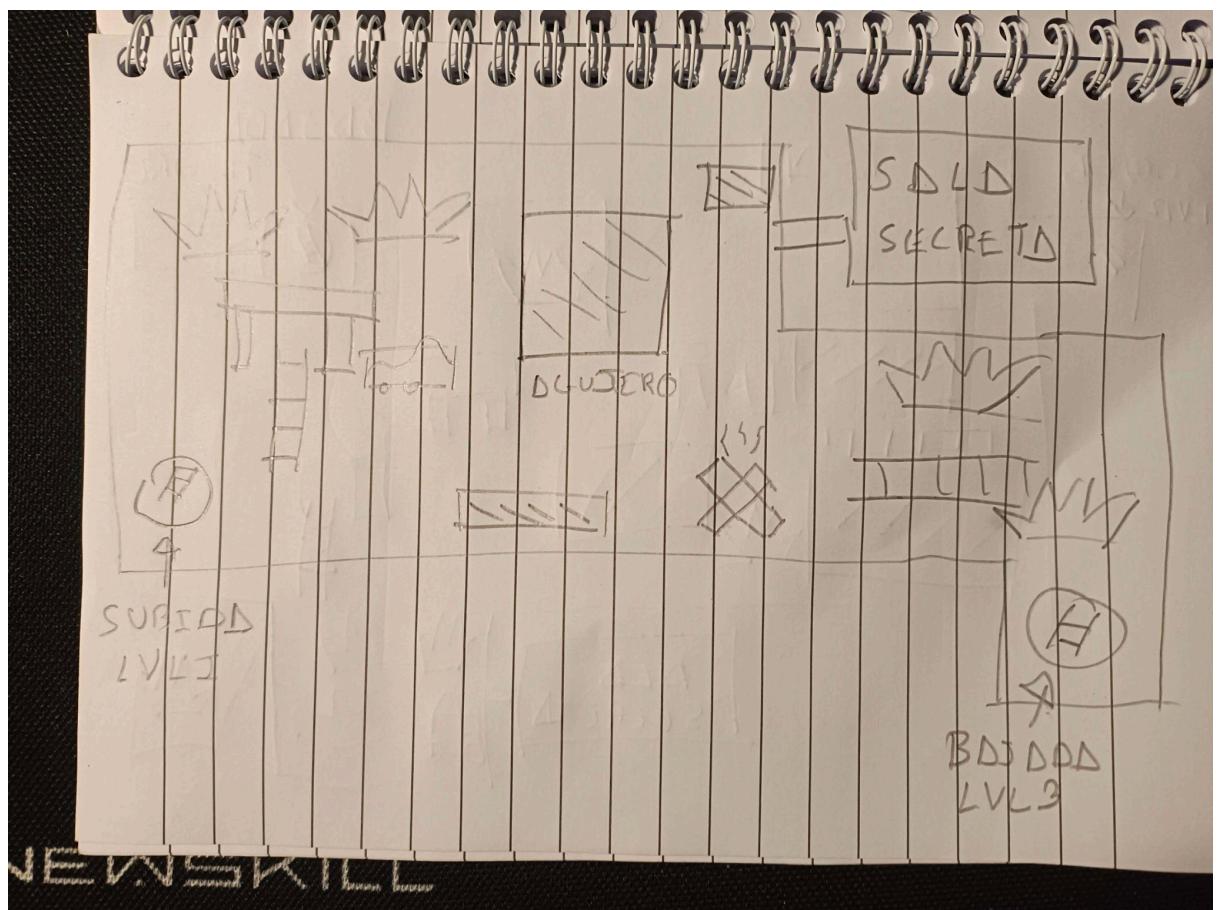
- **Objetivos, Objetos y obstáculos del juego**

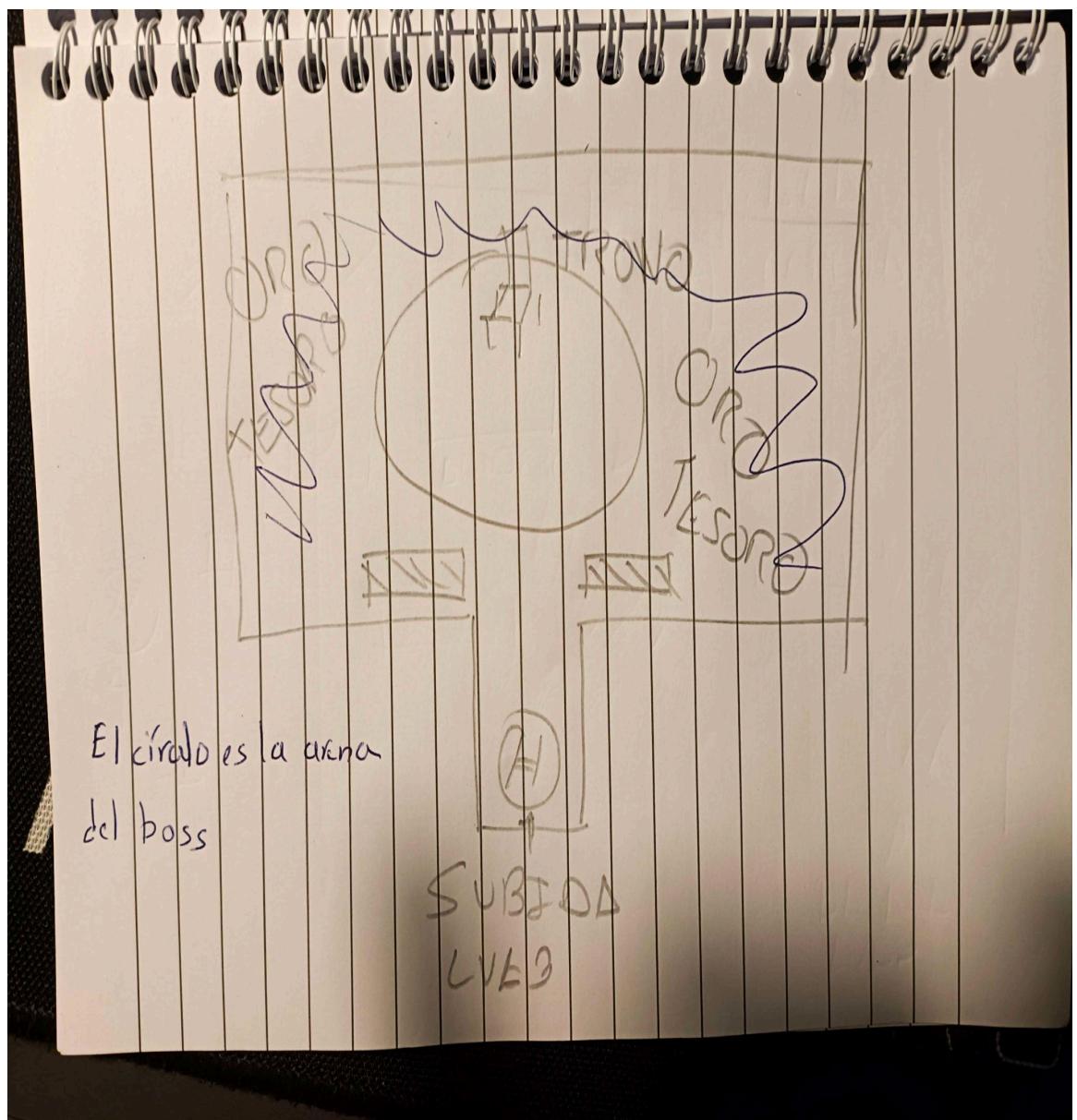
- Objetivos:
 - Recolectar materiales.
 - Explorar la mina.
 - Sobrevivir a los peligros.
 - Descubrir la verdad sobre la leyenda
- Obstáculos:
 - Oscuridad/poca visión.
 - Enemigos/ambiente hostil.
- Elementos del juego:
 - Eventos de “terror”: Ruidos repentinos, sombras moviéndose, luces parpadeantes.
 - Comportamiento de enemigos.
 - Comportamiento de las armas del jugador.
 - Descubrimiento de zonas ocultas.

- **Puntos focales**
 - Entrada a la mina.
 - Elementos de la mina, que te guían para avanzar en la mina (Raíles).
 - Campamentos/puntos seguros.
 - Sala final del tesoro.
- **Diseño de arriba hacia abajo**



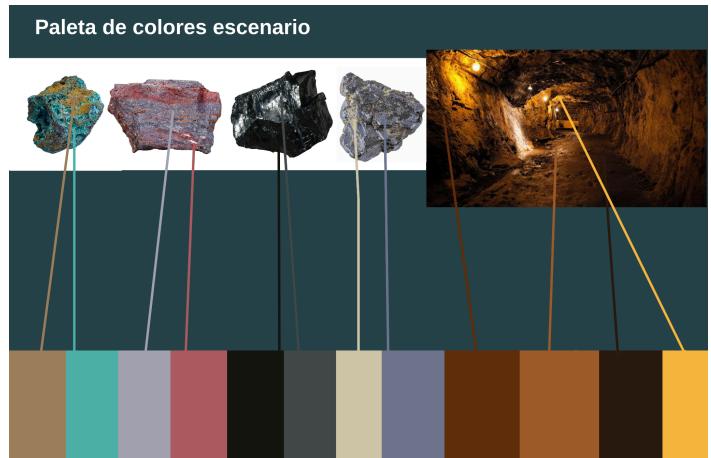






- **Desarrollo visual**

- Colores de alto contraste con el fondo para los minerales
- Tonos tierra para el fondo
- Luces de tonalidades cálidas



Inspiraciones del nivel



Listado de elementos del nivel

- Vetas de minerales.
- Escaleras de salida/entrada a la mina.
- Vagonetas con minerales.
- Elementos de la mina como vigas, carritos, rieles etc.
- Columnas/estalactitas.
- Rocas de diferentes tamaños.
- Agujeros en el suelo.
- Antorchas/faroles.
- Barriles consumibles.

Listado de fx de sonido y música

- Música ambiente.
- sonido de pasos.
- sonido de golpes(diferentes por arma).
- sonido de enemigos (sonido estándar, sonido daño, sonido ataque, sonido muerte).
- sonido minería.
- sonido recogida de drop.
- sonido personaje (sonido estándar, sonido golpe, sonido daño, sonido muerte).
- sonido sacar/guardar arma.
- sonido interfaz de pausa.

Pruebas versión Beta

- El juego arranca en la plataforma elegida (PC).
- La interfaz de inicio funciona.
- La interfaz de creación de armas funciona e inicia el nivel con el arma seleccionada.
- Los jugadores entienden el funcionamiento de la interfaz de selección de arma.
- El spawn inicial es el correcto.
- El personaje se mueve correctamente.
- El personaje ataca correctamente con cada set de armas.
- La luz del personaje funciona correctamente.
- Los enemigos aparecen y se mueven correctamente.
- Los enemigos infligen daño.
- El personaje infinge daño con cada set de armas.
- Los enemigos dejan drops.
- El personaje puede recoger drops.

- Los jugadores entienden el funcionamiento del juego y sus objetivos de manera natural.
- El sistema de inventario funciona.
- El personaje puede interactuar con las menas y otros objetos que dan drops.
- El personaje colisiona con los obstáculos.
- Los enemigos colisionan con los obstáculos.
- La cámara sigue al personaje correctamente.
- El botón de pausa funciona correctamente.
- El personaje puede morir y volver a la pantalla de creación de arma.
- El personaje puede llegar a la salida y acceder a la pantalla de creación de arma.
- El sistema de inventario y el sistema de creación de arma funcionan juntos.
- El sistema de guardado funciona.
- Puedes salir del juego de manera manual.

Plataforma: PC

Motor: Unity

Lenguaje de programación: C#

Sistema de guardado: Local y SteamCloud (Propio de Steam)

Prueba A/B: aparición de enemigos

Grupo A – *Sistema de oleadas*

- Los enemigos aparecen en oleadas definidas.
- Tras cada oleada, hay una pausa breve donde el jugador puede moverse sin interrupciones, recoger objetos o planear su siguiente paso.
- Este enfoque permite un ritmo más táctico y controlado, ideal para jugadores que prefieren preparar su estrategia entre enfrentamientos.

Grupo B – *Aparición continua (horda)*

- Los enemigos aparecen de forma constante pero balanceada, sin interrupciones.
- El jugador siempre está en tensión, buscando optimizar su movimiento, posicionamiento y recolección de recursos mientras combate.
- Este estilo está inspirado en juegos como *Vampire Survivors* o *Brotato*, donde la acción es constante.

Hipótesis

- El sistema de oleadas (Grupo A) puede ser más atractivo para jugadores nuevos o casuales, ya que ofrece momentos de respiro.
- La aparición continua (Grupo B) puede generar mayor adicción y dinamismo entre jugadores más experimentados o fans del género.

Cosas a tener en cuenta

- Duración media de partida en la mina.
- Número de enemigos derrotados por sesión.
- Frecuencia de muerte del jugador.
- Tasa de reintentos (¿cuántos jugadores repiten tras morir?).
- Feedback subjetivo en encuestas post-sesión.

Resultados y Deliberación

Grupo A – Sistema de oleadas: Ofrece una experiencia más relajada y estratégica, pero parte de los jugadores lo perciben como algo lento. Puede hacer que los jugadores más experimentados del género vean el juego de baja dificultad y no se animen a probarlo.

Grupo B – Aparición continua (horda): Genera más acción y mayor participación, con mejores tasas de reintento y valoración general. Sin embargo, su tasa de muertes es también más alta, especialmente entre jugadores menos experimentados, lo que podría impactar negativamente en la retención a largo plazo.

Se va a optar mantener la opción B “Aparición continua (horda)”, ya que creemos que lo mejor para el juego es atraer al nicho de gente del género que ya está experimentada. Consideramos balancear la aparición de enemigos en los primeros niveles de la mina, para ofrecer una curva de dificultad amena para la gente con menos experiencia.

Sistema de monetización y distribución

- **Venta en plataformas digitales** (Steam, EpicGames...). Vender el juego a un precio reducido de 4.99€, precio que consideramos competitivo en base a lo que es en sí el videojuego de lanzamiento.
 - En base al éxito del proyecto se podrían plantear DLCs de pago que añadan actualizaciones con mayor contenido al juego.
- **Crowdfunding:** Otra vía de financiación que hemos considerado para reforzar el desarrollo y generar comunidad desde fases tempranas es el crowdfunding, especialmente a través de plataformas como Kickstarter o Indiegogo. Este método permitirá obtener dinero en fases clave del desarrollo, pudiendo crear una masa de personas interesadas en el juego desde el primer instante, a las cuales se les puede fidelizar con recompensas dentro del juego, y nos permitirá obtener una fuente de feedback muy importante a la hora de seguir con el desarrollo del juego.
- **Inversión propia:** Seguramente una gran parte de la financiación, en las etapas más tempranas, antes del posible crowdfunding, sería con los fondos del equipo de desarrollo.

Estrategia de marketing y venta

- Marketing: Promoción del videojuego en las redes sociales, aparición en ferias, conferencias sobre videojuegos a nivel nacional, tanto presenciales como online. Campaña junto a personas del mundo del entretenimiento-streaming.
- Venta: Distribución digital en Steam, Itch.io, GOG, EpicGames...

Simulación de marketing

- Mercado Objetivo: Nuestro juego se orienta a jugadores entre 15 y 35 años (principalmente), especialmente fans de los roguelites de acción, que disfrutan de partidas rápidas pero con variedad y rejugabilidad. Personas que buscan experiencias intensas y tácticas, con progresión basada en la exploración y la mejora continua de equipamiento.
- Vías de publicitación
 - **Campañas en redes sociales:** Organizar publicaciones durante la campaña de pre-lanzamiento en las grandes redes sociales (X, instagram y tiktok),

promocionando el juego al máximo y pidiendo que la gente lo añada su lista de deseados en steam, ya que steam tiende a publicitar los juegos que tienen un gran número de deseados.

- **Presencia en conferencias y eventos de videojuegos y similares:** intentar participar en el máximo número de eventos que nos permitan enseñar y hablar sobre el juego, con el objetivo de llegar a más gente gracias al boca a boca.
- **Marketing de influencers:** Quizás la más complicada por el dinero, pero una de las más efectivas. Conseguir llegar a acuerdos con gente para que promocione tu juego delante de sus seguidores.

A nivel económico lo más importante sería poder recuperar lo invertido. Otros objetivos serían conseguir en Steam las mayores cantidad de reviews sobre el juego positivas. Y poder crear una comunidad de gente que juegue de manera activa al juego y esté en torno al mismo.