



DEMONESS: GRIND AND DEATH

Game Design Document

ALOE GAMES LLC

ALOE GAMES LLC [Company address]

Contenido del documento

Especificaciones	2
Concepto	2
Descripción del juego	Error! Bookmark not defined.
Características	2
Estructura del juego y mecánicas	2
Estilo visual.....	3
Modelos de monetización.....	3
Puntos fuertes	3
Puntos de venta diferenciales	3
Riesgos	3
Audiencia	4
Escalabilidad.....	4
Gameplay.....	4
Mecánicas	4
Habilidades.....	4
Modos de juego.....	4
Temática del juego	4
Acciones y controles	4
Menú	6
Diagrama de menú	6
Menú principal	6
Opciones	7
Extras	Error! Bookmark not defined.
Selección de partidas	7
Juego.....	7
Pausa.....	7

Especificaciones

Concepto

El objetivo de Demoness: Grind and Death es crear una experiencia divertida y emocionante de un solo jugador en primera persona tipo arcade, para eliminar la mayor cantidad de enemigos en un tiempo definido.

Historia

Nuestra historia se centra en Alice, una mercenaria muy famosa y popular, que en un accidente fallece. Su alma es entonces atrapada por Los Corolarios, un grupo divino que determina el bien y el mal. Condenada a pasar sus días en el infierno, Alice rápidamente hace un trato con los Corolarios: ayudarlos a eliminar a Dracos, el príncipe del infierno y sus súbditos, que buscan ganar el poder y posición de Los Corolarios, a cambio de una oportunidad de redimirse e ir al cielo.

Personajes

- Alice: El personaje principal de nuestra historia. Alice es una excelente mercenaria, experta en el uso de una gran variedad de armas. Elegante, determinada, inteligente y peligrosa, Alice muere físicamente en uno de sus trabajos. Su alma es entonces condenada a ir al infierno, pero hace un trato para redimirse e intentar ir al cielo.
- Los Corolarios: Un grupo divino de diferentes ángeles y trabajadores de Dios encargados de ayudar a distinguir el bien y el mal y separar las almas buenas de las malas. Los Corolarios tienen gran influencia tanto en el cielo como en el infierno y en muchos casos, rompen las reglas para mantener su poder y el equilibrio en ambos lugares. Trabajan en el purgatorio.
- Cardenal Mayor Selectos: La cabeza de Los Corolarios, Selectos es un ser honesto, fuerte y poderoso. Al no tener forma física, se manifiesta tanto como un hombre o mujer. Siempre está dispuesto a ayudar, pero generalmente busca algo a cambio. Hace un trato con Alice para deshacerse de Dracos y mantener el equilibrio en los reinos no mortales.
- Dracos: Príncipe del infierno, hijo del diablo. Codicioso, sarcástico e impaciente, Dracos busca adueñarse del reino de su padre después de estar insatisfecho con el manejo de este y no quiere parar hasta conseguir el poder de Los Corolarios.

Características

- Experiencia de un solo jugador en primera persona de ritmo rápido
- Gran variedad de enemigos con diferentes habilidades y dificultades
- 15 niveles con localizaciones creativas
- Powerups para incrementar salud y desempeño del jugador
- Soundtrack dark techno, techno metal con canciones conocidas y nuevas que van con la energía del juego

Estructura del juego y mecánicas

Mecánica principal

El jugador debe eliminar a la mayor cantidad de enemigos posibles en el tiempo estipulado en el nivel para avanzar al siguiente. Los puntos ganados por eliminar a los enemigos sirven para desbloquear diferentes situaciones en los niveles a jugar, dependiendo de la cantidad de puntos alcanzados. También

sirven para desbloquear objetos, como armas. Si el jugador es eliminado en uno de los niveles, empezará en un punto de control, pero será penalizado con una disminución de puntos y tiempo.

Puntos

El juego se trata de conseguir el mayor número de puntos posible eliminando a tantos demonios se pueda antes de que el tiempo se agote.

Son 10 escenarios diferentes: se avanza automáticamente al siguiente escenario mientras se va obteniendo una cantidad de puntos, así como también aumenta la dificultad.

Por cada enemigo eliminado te dan 300 puntos, pero si en menos de diez segundos matas a dos o más un contador de enemigos eliminados aparecerá dando los puntos de los demonios que hayas matado más veinte puntos más por cada uno.

Al terminar el juego con vida te darán un rango de puntuación según los puntos obtenidos:

Puntos	Rango
300	1 estrella
10,000	2 estrellas
20,000	3 estrellas
30,000	4 estrellas
60,000	5 estrellas

Tiempo

Al iniciar el juego habrá dos minutos para completar la misión, pero podrás ganar más con los relojes de arena que hay repartidos por las zonas del escenario. Estos son de 30, 60 y 90 segundos.

Estilo visual

El juego utiliza un estilo visual exagerado, no basado en el realismo, de tipo low poly. Este estilo va de acuerdo con la naturaleza del concepto y el tipo de juego (arcade). También se toma de inspiración el estilo visual de juegos como Doom 95 y los primeros juegos de Resident Evil.

Modelos de monetización

Los modelos de monetización son:

- Venta del juego en plataformas digitales de videojuegos (Steam, GOG, Epic Games Store, itch.io)
- Venta de contenido descargable adicional estético (filtros visuales, armas)

Puntos fuertes

Puntos de venta diferenciales

- Niveles con un estilo abierto y claustrofóbico, gran nivel de verticalidad
- Énfasis en un estilo de juego rápido con tiempo limitado
- Oportunidad para escalar el nivel del jugador y mejorar sus habilidades y equipo
- Historia con conceptos originales y únicos

Riesgos

- El juego puede no cumplir con las expectativas en el mercado por saturación en el género

- Pueden existir problemas en el licenciamiento de la música de fondo
- El tiempo de desarrollo puede tomar más de lo esperado
- Insatisfacción de los usuarios
- Retraso en la finalización del proyecto causado por cambios en los requisitos

Audiencia

Nuestra audiencia son personas mayores de 16 años, aficionados a juegos de disparos de primera persona y juegos arcade con un interés en ciencia ficción y temas religiosos o góticos. Nuestra audiencia probablemente esté familiarizada con juegos como Doom, Resident Evil, Silent Hill, Devil May Cry, Bayonetta, House of the Dead.

Escalabilidad

Es posible escalar el juego al incorporar más escenarios en una trama secundaria o incluyendo niveles como contenido descargable adicional.

Gameplay

Mecánicas

- Cada vez que se elimina un enemigo, se ganan 300 puntos. Los puntos sirven para desbloquear objetos, powerups, entre otros.
- Si se eliminan varios enemigos en racha, se ganan más puntos.
- Al eliminar a los enemigos y al jefe principal del nivel, se avanza automática al siguiente.
- El jugador puede ser eliminado y revivir en un punto de control, pero será penalizado con una baja de puntos.

Habilidades

- El jugador puede recoger powerups en el juego que mejoran sus habilidades:
 - Life Serum: una poción de vida para mejorar la salud del jugador.
 - Chronos' Sand: un reloj de arena que otorga 30 segundos más en el tiempo para eliminar a enemigos.
 - Lucky Bullet: una bala dorada que otorga un disparo fatal para un enemigo. Es poco común y de un solo uso.

Modos de juego

- Estándar: el juego regular. Se avanza a los siguientes niveles mientras se elimine a la mayor cantidad de enemigos en un tiempo determinado.
- Replay: opción para volver a jugar un escenario determinado.
- Prize Rush: modo de juego en donde el objetivo es recoger objetos esparcidos en el mapa para enfrentar un boss final.

Temática del juego

El juego va dentro de varios géneros o temáticas: ciencia ficción, por sus conceptos y modelos utilizados; arcade, por la experiencia y modos de juego y shooter, por la mecánica principal de juego.

Acciones y controles

- W, A, S, D – Controla el movimiento del personaje

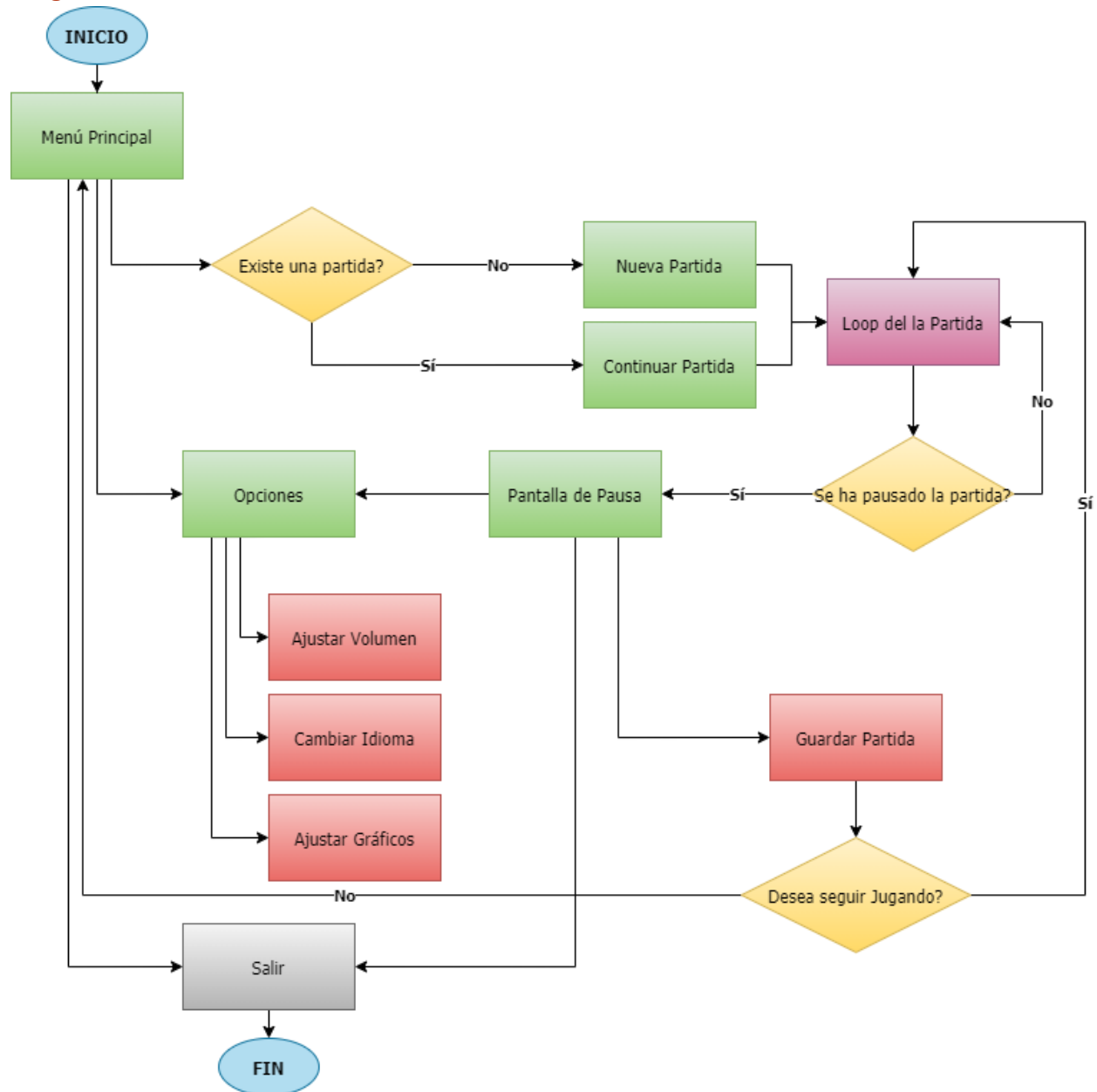
- Espacio – Saltar
- Shift – Correr
- Click izquierdo – Dispara el arma
- Esc – Pausar el jugar – volver al menú

Prototipo

El prototipo es una mezcla de dos modos de juego: estándar y prize rush. En el mismo solo se contempla la eliminación de enemigos y la recolección de objetos sin conteo de puntos ni tiempo límite establecido.

Menú

Diagrama de menú



Menú principal

El menú principal muestra las opciones de:

- Nueva Partida
- Continuar Partida (Si se guardó alguna partida)
- Opciones
- Salir

Opciones

En las opciones se muestran los ajustes de:

- Volumen
- Idioma
- Gráficos

Selección de partidas

El menú muestra la opción de una partida nueva para cuando se comienza a jugar, si al terminar se guarda la partida, el menú mostrará la opción de continuar partida y mostrará la partida guardada.

Juego

Aquí se muestra la partida en acción con las mecánicas anteriormente mencionadas en la sección de Gameplay.

Pausa

La pantalla de pausa muestra:

- Opciones
- Guardar Partida
- Salir