

Daimon ● mon

Game Design Document
Víctor Sierra Fernández – 8 de Marzo de 2025

“Cuando realmente entiendes el Karma, te das cuenta de que eres responsable de todo lo que ocurre en tu vida”

- Keanu Reeves

Índice

1. Introducción

Este es el documento de diseño de juego de Daimon●mon, un juego roguelike de cartas sobre la naturaleza del karma y cómo los seres humanos construimos nuestro propio destino con nuestras acciones. Actualmente se encuentra en desarrollo por Víctor Sierra Fernández, también conocido como “G76”.

1.1. Elevator Pitch

“Daimon●mon is a roguelike Choice Builder, where instead of building a deck, you build your choices”

“Daimon●mon es un roguelike Choice Builder, donde en lugar de construir un mazo, construyes tus decisiones”

1.2. Concepto de juego

Daimon●mon es un roguelike deckbuilder donde el jugador encarna a “exploradores Daimon”, personas que se adentran en la “Espiral Daimoniaca” buscando el Daimon●mon, un tesoro tan grande que nadie tiene palabras para describirlo siquiera.

La Espiral Daimoniaca es una gran abertura en la tierra que apareció a lo largo de milenios. Nadie conoce su origen; tan sólo que se sigue expandiendo y que su interior desafía cualquier noción de razón o lógica. Es un complejo ecosistema compuesto por varias capas de manera similar al Abismo de “Made in Abyss”, donde criaturas y entes de todo tipo conviven creando un tipo de realidad diferente y profundamente orgánica, similar a cómo es la mazmorra de “Dungeon Meshi”.

Las propiedades de este sitio profieren una percepción especial a quienes se adentran en él; **las cartas Daimon**. Estas cartas se materializan para permitir que sus usuarios conozcan cuáles son sus opciones en un momento dado de duda o conflicto, **sujeto a lo que ellos mismos pueden percibir** como acciones. También pueden ser conocidas como cartas del karma.

Unos pocos elegidos de entre todos aquellos que se sumerjan en la Espiral, además, contarán con la bendición de un **Daimonion**. Un espíritu guía que lleva a sus huéspedes hacia el Daimon●mon. Este es el rol del jugador. Muchos de los habitantes y criaturas de la Espiral buscan esta bendición, y estarán dispuestos a arrebatársela a los exploradores por la fuerza o el engaño.

El objetivo último del juego es **encontrar el Daimon●mon**. Para conseguirlo, el jugador deberá guiar a su explorador, cada vez encarnando uno diferente si el anterior muere o se pierde, a través de las diferentes capas de la Espiral.

La Espiral contará con un número de capas entre las cuatro y las siete. En cada nueva incursión, los biomas de cada capa pueden cambiar, e incluso puede que sea posible viajar deliberadamente entre ellos a través de las capas, de manera similar a como en “Dead Cells” el jugador siempre debe superar tres biomas, pero puede escoger cuál afrontar en cada capa de una selección de los disponibles, y navegar deliberadamente entre ellos si conoce los atajos pertinentes.

Al final de la Espiral, aguardará el **reino de los fantasmas hambrientos**, inspirado directamente del hinduismo, donde los asuras intentarán por todos los medios robar el Daimonion del explorador. Más allá aguardarán entidades cósmicas similares a los Mahādevaḥ, superando los conceptos de hostilidad o amistad, poniendo a prueba al jugador de maneras fundamentalmente diferentes. Tras superarlos, el jugador se enfrentará al jefe final, que dependerá del karma que él mismo haya construido. Tras la última prueba, dependiendo de su viaje, el jugador hallará una versión diferente del Daimon●mon, alineada a su propia visión del mundo.

El gameplay vendrá caracterizado por el siguiente ciclo de juego:

1. Partir del nexo. En éste, un pequeño elenco de personajes recibe a los nuevos exploradores que se adentran en la Espiral. Evoluciona con el progreso del jugador, o Daimonion, y nuevos personajes y mecánicas se van desbloqueando en él progresivamente, de manera similar a muchos roguelike. Se escogen como ejemplo “Dead Cells” o “Moonlighter”
2. Explorar la Espiral. Cada planta se explora por pantallas o turnos, y en cada una pueden encontrarse eventos, tesoros o combates, entre otros. En todas las situaciones, el jugador elige qué hacer **a través de las cartas Daimon**. Esto, a su vez, construye su **karma**, que determinará las cartas que el jugador encontrará en su futuro.

Para superar cada planta, el jugador debe derrotar a un jefe, que normalmente irá estrechamente ligado al bioma e historia de esa planta. Cada planta ofrecerá una versión diferente de los temas centrales que trata el juego. Si el jugador derrota al jefe, pasa a la siguiente planta, y así consecutivamente.

3. Si el jugador muere o su explorador se pierde, vuelve al principio, escogiendo un nuevo explorador. Los nuevos exploradores heredarán parte del karma del anterior, no necesariamente siendo sus descendientes biológicos, pero sí “espirituales”, volviéndose las reencarnaciones del Daimonion.

El ciclo se repite hasta que el jugador obtenga el Daimonion y complete el juego.

La característica más diferenciadora del juego será su **sistema de construcción de mazos**... donde no existirán los mazos. En cada situación, el jugador obtendrá cartas exclusivamente dadas por el **karma** de la situación en la que se encuentre. A nivel mecánico esto quiere decir que el jugador no construye un mazo, y en su lugar en cada combate obtiene cartas dadas enteramente por su entorno.

Esto, por supuesto, no quiere decir que el jugador no tenga ningún control sobre qué cartas obtiene. De hecho, todo lo contrario. El karma dictamina las cartas Daimon que obtiene el jugador... y es el jugador el que construye su karma con sus acciones. Puede que el juego le lance eventos aleatorios, pero siempre estará en la mano del jugador cómo reaccionar y qué karma construir.

Asimismo, **el jugador construye su karma en lugar de construir un mazo tradicional**. Luego, en retorno, el karma le dará las cartas que el propio jugador haya cosechado.

El karma se podrá controlar de maneras evidentes, pero también mucho menos evidentes:

- **Evidentes:** portar armas o equipo proporcionará al jugador con cartas relacionadas a ese equipo o armas, siempre que el personaje sea capaz de utilizarlas. De esta manera se puede construir un “mazo básico” consistente para cada combate.
- **No evidentes:** las cartas que el jugador jugase en pasadas situaciones irán generando karma no sólo físico, sino también mental. Las Vāsanā, ecos de la mente, y la Klishta, sesgos que filtran las situaciones a través del filtro del personaje. El 80% de las cartas del juego vendrán dadas por estos tipos de karma. Estados mentales como la depresión o la manía podrán afectar al personaje, condicionando qué cartas obtiene en todas las situaciones posibles.

El karma también se puede liberar, cuando se responde a las situaciones con totalidad. El objetivo secreto para pasarse el juego será **romper el ciclo del karma y liberarse de todo lo que el jugador ha construido durante las diferentes runs del juego**. Sólo de esa manera se puede alcanzar el verdadero Daimon●mon.

Esta mecánica de construcción de karma será la mecánica pilar del juego, entorno a las que todas las demás se revolverán, y también la que separará a Daimon●mon como un juego diferente al resto.

1.3. Género

Daimon●mon se identificará como un **Roguelike Deck Builder**.

1.4. Plataformas

Estará principalmente enfocado a las siguientes plataformas:

- PC (Steam)
- Nintendo Switch 1 y/o 2
- PS5 y/o PS6
- Xbox Series

En ese orden de prioridad. Adicionalmente, es posible que se desarrolle una versión del juego para móviles, de forma similar a como lo hizo “Balatro”.

1.5. Público objetivo

Daimon●mon estará destinado a los amantes de juegos roguelike deck builder como “Slay the Spire” o “Monster Train” por sus mecánicas.

El planteamiento visual del juego en sus encuentros, inspirado en “Earthbound”, “Undertale” y “Omori”, espera generar curiosidad en los públicos amantes de estos videojuegos, atrayendo a algunos de ellos.

Finalmente, las mecánicas innovadoras del videojuego estarán orientadas a un público curioso por los “juegos indie transgresores”. Podría compartir así publico con juegos como “Inscryption”, que es también un roguelite deck builder, aunque sin la marca Devolver que tanto público arrastra.

2. Alcance del proyecto

Todavía es temprano para definirlo.

Inicialmente, se pretende definir el proyecto debidamente sobre el papel.

Posteriormente, se realizará un prototipo de prueba de concepto básico que pruebe la mecánica núcleo de construcción de karma.

Si el prototipo es exitoso, se comenzará el desarrollo del videojuego.

Se baraja la posibilidad de lanzarlo en early access con un número reducido de zonas disponibles, e ir añadiéndolas conforme pase el tiempo y llegue feedback constante de los jugadores.

No se dispone de ninguna línea de tiempo para estos eventos.

3. Experiencia de juego

Aquí se definirá la experiencia objetivo del juego a través de su tema, mensaje y objetivo:

3.1. Tema

El tema central del juego es **la naturaleza del destino**. ¿Es el destino algo que viene dado y que no podemos controlar? El juego pretende desafiar esa noción, demostrando de manera práctica y personal que **el destino es algo que construimos con nuestras propias acciones**, así como algo que va más allá de una definición binaria.

El destino no es sólo algo que construimos, sino también algo que se nos ha dado. Nacemos con unas condiciones concretas por un motivo que nosotros mismos debemos averiguar; en este sentido, **la vida nos da los materiales del destino, y después nosotros lo construimos canalizándolos a través de nuestra voluntad**.

3.2. Mensaje

Hay una sencilla pero elemental lección que el juego pretende enseñar a sus jugadores:

“Todas las acciones tienen un efecto y una causa”

O lo que es lo mismo, **el principio del karma**. Este concepto fundamental, tan malinterpretado por la sociedad contemporánea, se puede transmutar en lo siguiente:

“Eres el arquitecto de tu propio destino. Cada acción, física o mental, tiene un efecto y construye tu futuro”

3.3. Objetivo

Dados estos temas y mensaje, la experiencia objetivo es la siguiente:

“El jugador descubre la profundidad de la ley de causa y efecto. Cómo las acciones físicas y mentales construyen la vida de una persona. El jugador reflexiona sobre ello y se divierte explorándolo a través del juego. El jugador entiende las consecuencias de sus propias acciones en la vida real, cómo funciona la ley del karma, y comienza a aplicarlo en su día a día fuera del juego”

4. Narrativa

TBD

5. Mecánicas

Como se ha descrito anteriormente, las cartas Daimon, al ser jugadas de formas “no perfectas” generarán nuevo **karma**, que a su vez generará nuevas cartas en el futuro.

La naturaleza de estas cartas no será sólo de acciones típicas de combate, como en Slay The Spire. Se definirá un tipo de combate donde no sólo se reciben y se dan golpes, sino donde también la dimensión mental juega un papel central, para reflejar el hecho de que el karma mental es el predominante en el mundo real.

Por ejemplo, así podría actuar una carta Daimon dada por el hecho de tener acceso a **drogas** (ejemplo original provisto por Alok Kanojia):

1. En medio de un combate o situación, el jugador obtiene una carta generada por haber recogido una droga en un evento anterior. Esta carta le permite **consumir la droga**, con los siguientes efectos:
 - a. **Trascender**. El jugador se vuelve inmune al daño durante este turno.
 - b. **Adicción**. Añade dos copias de esta carta al karma.
 - c. **Finalizar**. Usar esta carta finaliza el turno inmediatamente.
2. El jugador decide utilizarla, ya que le permite liberarse de una situación peliaguda. En el próximo combate, vuelve a aparecer, y éste vuelve a depender de ella. Este ciclo se repite durante consecuentes combates, hasta que **el jugador agota su suministro de droga**. Las consecuencias son las siguientes:
 - a. **Casi todas las cartas generadas por el karma son cartas de “consumir droga”**. El jugador no puede utilizarlas, ya que no dispone de droga en su inventario. Como consecuencia, estas cartas se convierten en obstáculos, ya que de no haberlas robado el jugador podría haber obtenido otras cartas más útiles para esta situación.
 - b. **Las cartas de “consumir droga”, pasado unos turnos o varios combates, se convierten en cartas de “síndrome de abstinencia”**. Al robarlas, el jugador instantáneamente recibe un debuffo de una lista aleatoria, incluyendo dolores, temblores, taquicardias, mareos o vómitos. Estos se aplican nada más robar la carta y destruyen la capacidad de acción del turno, paralizando al personaje o causándole daño.
 - c. **El personaje pierde el combate y muere a causa de estos efectos**.

3. El jugador ahora probablemente ha aprendido las consecuencias de abusar de este tipo concreto de carta, y se prepara para no adoptar la misma estrategia en la siguiente run. No obstante, el karma de vidas pasadas afecta a las siguientes, y una de varias cosas podrían ocurrir:
- a. **El nuevo explorador es mucho más sensible a las drogas.** Esto significa que puede utilizarlas aún menos sin volverse adicto. Esto castigará a los jugadores que pretendían seguir utilizándolas como recurso.
 - b. **El nuevo explorador es súper resistente a los efectos adictivos.** Esto es una ventaja para los jugadores que quieran construir builds basadas en drogas... aunque luego el karma vendrá a morderles el culo cuando tengan que limpiarlo para poder avanzar.
 - c. **El nuevo explorador tuvo un pasado con las drogas y tiene esquizofrenia.** Arrastrando el peso de una mala gestión de decisiones, ahora el jugador debe lidiar con una run “maldita” por un debuffo generado por sus decisiones en la vida pasada.

Como se puede apreciar en el ejemplo, **la filosofía de diseño no trata sobre crear cartas o estrategias malas o buenas; simplemente de describir sus posibilidades con precisión.** Un jugador podría construir sus builds entorno a las drogas y pasarse el juego perfectamente, obteniendo un final acotado a ese karma.