

Demon's Fate

Brief Game Design Document

Índice

Contents

1.	Introducción.....	3
2.	Concepto del juego	3
3.	Características principales	3
4.	Género	4
5.	Jugabilidad y Mecánicas.....	4
5.1.	Sistema de combate	4
5.2.	Enemigos	5
5.3.	Escenarios	5
5.4.	Sistema de habilidades	6
5.4.1.	Habilidades Sagradas	7
5.4.2.	Habilidades profanas	8

1. Introducción

Este es el documento de diseño de “Demon’s Fate” (nombre provisional), juego desarrollado por “Guante Studios” para la Jam “Experiencia URJam” de Enero de 2020. El tema escogido para esta jam fue un refrán: “A dios rogando y con el mazo dando”

A continuación, se establecerán y detallarán las bases de dicho juego:

2. Concepto del juego

“Demon’s Fate” es un juego roguelite en perspectiva isométrica que consiste en superar una serie de niveles generados aleatoriamente derrotando a demonios, fortaleciendo a nuestro personaje, un exorcista, con una habilidad nueva tras superar cada nivel hasta que alcancemos el final del juego, momento en que se decidirá si el protagonista se convierte en demonio o conserva su humanidad en base a las acciones realizadas durante el juego.

3. Características principales

Los rasgos que definen la experiencia de juego son los siguientes:

- **Perspectiva isométrica:** El juego se desarrolla desde un punto de vista isométrico, que no cenital.
- **Movimiento en 8 direcciones:** El jugador puede moverse en las 8 direcciones cardinales, dándole libertad plena de movimiento por el escenario.
- **Niveles generados proceduralmente:** En cada partida los niveles son distintos, con distinta distribución de elementos y enemigos, dando lugar a un alto nivel de rejugabilidad.
- **Sistema de combate dinámico:** El jugador puede moverse, atacar cuerpo a cuerpo con una katana y disparar proyectiles mágicos mediante un ensalmo sagrado. A esto se le suman posibles mejoras como dashes, distintos modos de disparo, y mejoras en las armas ya mencionadas.
- **Sistema de mejoras:** Tras superar cada nivel, el jugador puede escoger una habilidad nueva que le ayude a superar los siguientes. Estas habilidades caerán respectivamente en uno de dos grandes arquetipos: *sagradas* y *demoniacas*.
- **Distintos finales relacionados con las acciones tomadas:** En base a las habilidades elegidas por el jugador durante la partida, el protagonista irá cayendo bajo la influencia de uno de los dos arquetipos anteriormente mencionados. Si al superar el juego ha escogido más habilidades demoniacas que sagradas, se convertirá en un demonio y “fallará en su misión”, mientras que si escoge habilidades sagradas ocurrirá lo contrario.
- **Estética cartoon simple:** Con el objetivo de dar la fidelidad visual necesaria y un toque de originalidad al juego, se ha escogido un estilo cartoon simple de colores y sombras planos para el juego, con elementos tanto religiosos, como paganos, como demoniacos, para los personajes y escenarios.

4. Género

“Demon’s Fate” es un roguelite singleplayer de perspectiva isométrica con elementos de RPG (elección de habilidades, y consecuentemente construcción de personaje).

5. Jugabilidad y Mecánicas

La jugabilidad de “Demon’s Fate” se construirá en base a la acción rápida propia del género, tomando como ejemplo juegos como “Nuclear Throne” o “Enter the Gungeon”. Las partidas podrían durar entre 7 y 15 minutos si el jugador consigue superar el juego, y menos si perece intentándolo. Cada partida es diferente e independiente de la anterior, en el sentido de que los escenarios son generados aleatoriamente y no se guardan datos de una partida a la otra. Resumiendo las mecánicas más importantes:

5.1. Sistema de combate

El jugador podrá moverse en las 8 direcciones, atacando con un ensalmo sagrado a distancia y con una katana maldita a corta distancia:

- **Ensalmo sagrado:** Se han propuesto dos modelos de funcionamiento para el ensalmo sagrado: proyectiles que avancen en trayectoria rectilínea hacia el objetivo, y proyectiles que describan un arco para luego caer en el lugar indicado y “explotar”. Todavía no se ha escogido un modelo final, y es posible que se implementen ambos, pudiendo cambiar entre ellos mediante la selección de habilidades adecuada.
- **Katana maldita:** Una katana maldita que el protagonista utiliza para combatir cuerpo a cuerpo. Solo tiene un tajo básico que se puede ejecutar en cualquier dirección deseada. Todavía es tema de debate si el hecho de atacar con la katana hace que el jugador se detenga o incluso avance con el tajo para atacar, o si puede hacerlo en movimiento y sin parar ni ralentizarse, como es el caso de “Nuclear Throne”.

A parte de los elementos mencionados, se considera la implementación de un “dash” en forma de habilidad escogible.

- **Sistema de vida:** El jugador tiene una serie de puntos de vida (cantidad a establecer). Con cada golpe que recibe de los enemigos puede perder medio punto o más de vida. Se ha ideado este sistema tomando como referencia el juego “The Binding of Isaac”, por lo que cuando el jugador se quede sin puntos de vida, morirá y la partida acabará en ese momento. Adicionalmente, podrían existir habilidades que recuperen puntos de vida, que los expanda o que los disminuya, en función de sus efectos.

Todo lo descrito arriba podría verse afectado de una manera o de otra por las habilidades que escoja el jugador a lo largo del desarrollo de la partida.

5.2. Enemigos

Hasta el momento se han propuesto dos modelos de enemigos básicos:

- **Enemigo melee:** Este enemigo básico, al detectar al jugador, corre hacia él para dañarlo. La manera de hacerlo se propone en dos modelos distintos: avanzando hasta tocar al jugador a velocidad constante, momento en el que lo daña, o parando antes de alcanzarlo para embestirlo y causarle daño en esa embestida. Se ha hablado de crear a un enemigo con púas que ataque rodando para simplificar las animaciones y el diseño.
- **Enemigo a distancia:** Un enemigo que, al detectar al jugador, le dispare proyectiles lentos desde la distancia. Los proyectiles avanzarán en línea recta y no podrán atravesar obstáculos. Se ha propuesto hacer que este tipo de enemigos floten o vuelen, para hacer más sencilla su animación.

Tomando estos dos arquetipos básicos como base, se han propuesto una serie de variantes que se podrían implementar en el juego si da tiempo:

- **Enemigo resistente a proyectiles del jugador**
- **Enemigo melee “pesado”:** Con más vida que los enemigos corrientes
- **Enemigo a distancia “pesado”:** Dispara más rápido, o sus proyectiles son mucho más rápidos y dañinos, una de las dos.

No se ha discutido por ahora la creación de un jefe final, pero se apunta aquí como posible implementación para el juego, si diese tiempo. Este enemigo aparecería siempre en la sala final y a parte de poder atacar tanto a melee como a distancia, haría más daño, podría disparar en varias direcciones a la vez, y tendría mucha más vida que cualquier otro enemigo del juego.¹

5.3. Escenarios

A continuación, se describirá el funcionamiento del sistema de generación de escenarios, así como la jerarquía de niveles en la que se dividirá el juego, y cómo se componen cada uno de éstos:

Los niveles del juego, en un principio, se compondrán de una única sala, de tamaño y composición variables, en la que aparecen una serie de enemigos que el jugador debe derrotar para seguir adelante. El objetivo del jugador es superar un número determinado e impar de estas salas, que irán aumentando en dificultad, hasta terminar el juego. Las características más relevantes de estas salas son:

- **Reescalables:** Las salas generadas pueden ser de varios tamaños. Lo que quiere decir que estarán gráficamente compuestas por tiles, para mantener la consistencia visual del juego.
- **Enemigos:** En todas las habitaciones habrá enemigos, que serán el principal obstáculo a superar para avanzar a la siguiente habitación. La cantidad de enemigos y qué tipo de enemigos aparecen, así como su

¹ Naturalmente, este añadido es de baja prioridad, y si se añadiese, sus características y diseño se podrían a debate con el equipo.

composición (cuantos de cada tipo aparecen) serán aspectos parametrizados del sistema, con el objetivo de que los diseñadores puedan balancearlo fácilmente. A su vez, estos parámetros estarán controlados por uno de mayor importancia, que definirá la escalada de dificultad del juego y será el encargado de que aparezcan más enemigos y más duros en los niveles superiores.

- **Meta:** Un portal o puerta que representa la conexión con el siguiente nivel. Siempre existe una y solamente una en cada habitación, y siempre aparece bloqueada. Se desbloquea cuando se derrota a los enemigos o se cumple el objetivo de esa habitación, y es el trigger del avance a la pantalla de selección de habilidades y, consecuentemente, al siguiente nivel.
- **Obstáculos aleatorios:** En forma de pinchos, hoyos, piedras o fuego. Pueden ser dañinos para el jugador o simplemente pueden dificultarle el movimiento; algunos pueden dañar a los enemigos, pero hay otros a los que serán inmunes (por ejemplo, el fuego no hará daño a los demonios). La posición de estos elementos es aleatoria en cada habitación.
- **Obstáculos centrales:** Puede o no haber uno de estos elementos en cada habitación, pero no más de uno. Siempre se sitúan en el centro de la habitación: son obstáculos con distintas formas generales y predeterminadas que dan forma a la habitación. Normalmente serán obstáculos que impidan el movimiento, como paredes, pero podrían ser también obstáculos dañinos, como fuego.

Adicionalmente, se ha planteado que la room inicial y la final siempre sean la misma. En el caso de la room inicial, nos encontraríamos en una sala inicial sin enemigos, con los controles básicos del juego, al más puro estilo de “The Binding of Isaac”. En cuanto a la room final, se plantea crear una variante de enemigo más poderosa, o incluso un boss final completamente distinto, para dar un cierre adecuado a la experiencia de juego con un último desafío final.²

5.4. Sistema de habilidades

El sistema de habilidades es el mecanismo de construcción de personaje del juego, y a la vez una de las principales herramientas narrativas. Exceptuando la room inicial y la final, al superar cada nivel el jugador accederá a una pantalla de selección de habilidades, donde podrá escoger una habilidad de entre todas las que se le propongan (número indeterminado por el momento). Como se ha mencionado anteriormente, estas habilidades caen dentro de una de dos escuelas diferentes: habilidades “sagradas” y habilidades “profanas”. El balance entre estas dos fuerzas será el que determinela evolución del jugador a lo largo de la partida, y en última instancia, el final de la historia.

A continuación se describen, por categorías, las habilidades disponibles en el juego:

² Sin embargo, esto es opcional y por tanto no es prioritario en el desarrollo del juego.

5.4.1. Habilidades Sagradas

Las habilidades sagradas darán lugar a un estilo de combate más difícil y exigente con el jugador, en relación con el refrán “A Dios rogando y con el mazo dando”, refleja que además de orar, los fieles deben actuar y poner esfuerzo en cumplir la palabra de Dios. Sin embargo, si se aprovechan bien sus habilidades, puede llegar a ser más poderoso que el estilo profano:³

- **Escudo sagrado:** Obtener esta habilidad requiere sacrificar muchos puntos de vida, pero a cambio otorga la habilidad de bloquear ataques enemigos durante un instante levantando una barrera sagrada que hace inmune al jugador. Esta es una de las habilidades que más define el estilo de juego “sagrado”, pero también es una de las más difíciles de implementar. Lo ideal sería que sólo protegiese en la dirección en la que se levanta el escudo, y por un corto periodo de tiempo, tras el cual hubiera un corto periodo de cooldown; pero si esto requiere mucho trabajo, puede hacerse que la barrera proteja en todas las direcciones, o incluso puede crearse una habilidad que mejore ésta para que proteja en todas las direcciones.
- **Salva sagrada:** Esta habilidad cambia el modo de disparo: disminuye la tasa de disparo, pero le da el poder al jugador para disparar proyectiles mucho más veloces y dañinos, con mucho knockback, como si fuera un disparo de francotirador. Esto induce a manejar mejor los recursos, pues aunque los proyectiles hacen mucho más daño que antes, también tendrán más cooldown.
- **Espada sagrada:** Mandoble sagrado y muy pesado, que hace que el ataque del jugador sea más poderoso y tenga más alcance, además de hacer retroceder a los enemigos. Como contrapunto, esta habilidad hace que el jugador pueda atacar menos a menudo (aumenta el cooldown entre cada ataque consecutivo), y además hace que se mueva bastante más lento.
- **Bendición angelical:** Esta habilidad requiere de un sacrificio en forma de puntos de vida para ser obtenida. Es un tipo de dash de larga distancia y con un amplio cooldown. Teletransporta al jugador lejos del peligro, permitiéndole escapar de situaciones difíciles. Sin embargo, al ser de largo alcance es más difícil sacarle provecho, y al tener mucho cooldown, no es una habilidad de la que se pueda abusar.
- **Autoexorcismo:** Elimina todas las habilidades profanas, a cambio de una pequeña cantidad de salud, ya que el ritual debilita al usuario. La salud que se sacrifica para comprar habilidades profanas no vuelve. Esta habilidad no cuenta positivamente en el balance, ya que su función eliminar elementos profanos de la ecuación.

³ Muchos de los nombres de las habilidades son provisionales.

5.4.2. Habilidades profanas

Las habilidades profanas, en oposición a las sagradas, construyen un estilo de juego más agresivo y fácilmente explotable “machacando botones”. Además, no piden tanto a cambio como las habilidades sagradas:

- **Paso umbral:** Esta habilidad es un dash rápido y sin apenas cooldown. No pide nada a cambio por su compra, y el mejor homónimo que se me ocurre sería el dash de “Nier Automata”; al ser corto y sin apenas cooldown permite desplazarse entre los enemigos con facilidad, dejando pocas ventanas de vulnerabilidad y dándole al jugador mucho control sobre el combate. Esta habilidad reemplaza a “Bendición Angelical” si estaba equipada anteriormente.
- **Katana maldita:** Obtener esta arma requiere sacrificar mucha salud, pero da mucho a cambio. Es muy rápida y hace mucho daño, aunque no tiene apenas knockback y su alcance es bastante menor que el de su homónimo sagrado. Además, la katana absorbe sangre de sus enemigos, recuperando un punto de vida al jugador por cada x enemigos derrotados (característica opcional). Esta habilidad reemplaza a “Espada sagrada” si estaba equipada anteriormente.
- **Familiar de sangre:** Reemplaza el ensalmo sagrado original por un diablillo que, en lugar de realizar un solo disparo rectilíneo, dispara 3 proyectiles en 3 direcciones al mismo tiempo. Estos proyectiles son un poco más lentos que los originales, pero hacen el mismo daño y tienen menos cooldown. Requiere una pequeña cantidad de salud como sacrificio. Esta habilidad reemplaza a “Salva sagrada” si estaba equipada anteriormente.
- **Transfusión de sangre:** Recupera toda la salud del jugador.
- **Conocimiento olvidado:** A cambio de ofrecer su propio cuerpo como recipiente, el jugador obtiene puntos de vida extra permanentes (aumenta su vida máxima).

Al final de cada nivel, el jugador tendrá la oportunidad de elegir entre dos o más habilidades que obtener; de entre ellas normalmente una será sagrada y las demás serán profanas. Si el jugador lo desea, puede avanzar de nivel sin obtener nuevas habilidades. Si el jugador supera el juego, el final que obtendrá dependerá de las habilidades que ha escogido:

- Si la gran mayoría de las habilidades que ha escogido son sagradas, o no ha escogido ninguna habilidad profana en absoluto, obtiene el final “bueno”, donde el protagonista ha cumplido con su misión, erradicando a los demonios sin caer en la tentación de obtener poder maldito para conseguir su objetivo.
- Si el jugador ha escogido demasiadas habilidades profanas (no es necesario que fueran mayoría, sino que a partir de una cantidad determinada, como 3 por ejemplo, se obtiene este final) se obtiene el final “malo”, donde el protagonista, a pesar de haber derrotado a los demonios, acaba convirtiéndose en uno aún más poderoso y peligroso que todos los demás, incluso sin haber deseado que fuera así. Sus acciones le han llevado a un resultado del que ni él mismo se creía capaz.

Adicionalmente,⁴ como mecánica añadida se pueden dar casos en los que solo se le ofrezcan habilidades profanas al jugador si su estilo de juego no es lo suficientemente “pulcro” (las habilidades sagradas aparecen para los jugadores con habilidad y control de economía, las habilidades profanas aparecen para jugadores que no controlan los daños y juegan agresivamente, sin control). Por ejemplo, si el jugador ha perdido muchos puntos de vida y está cercano a la muerte, es mucho más probable que se le ofrezcan las habilidades “transfusión de sangre” y “conocimiento olvidado” y menos probable que se le ofrezca cualquier habilidad sagrada que requiere de un sacrificio de puntos de vida para ser comprada, lo que puede inducir al jugador a comprar habilidades profanas y obtener el final “malo”.

⁴ Todo lo descrito a continuación es una simple idea y es completamente opcional de cara al desarrollo del juego.