

DOCUMENTO DE DISEÑO (GDD)

CONCEPTO.....	3
HISTORIAL DE VERSIONES:.....	4
VISIÓN GENERAL DEL JUEGO:	4
MECÁNICA DEL JUEGO:	4
ESTADOS DEL JUEGO:	4
INTERFACES:.....	4
NIVELES:.....	5
PROGRESO DEL JUEGO:.....	5
PERSONAJES:	5
ENEMIGOS:	6
TABLA DE TIPOS:.....	7
ROLES:	7
SISTEMA DE EXPERIENCIA:	7
ATAQUES:.....	8
- COMPONENTES:	8
- LISTADO DE ATAQUES:	8
ATAQUES ESPECIALES:	8
ESTADOS:.....	8
- COMPONENTES:	8
- LISTADO DE ESTADOS:	9
ITEMS:.....	9
- COMPONENTES:	9
- LISTADO DE ÍTEMS:	9
MEJORAS PERMANENTES:.....	9
- LISTADO DE MEJORAS:	9
o AUMENTO DE VIDA BASE + 100 (V1)	9
o AUMENTO DE VIDA BASE + 200 (V2)	9
o AUMENTO DE VIDA BASE + 250 (V3)	9
o AUMENTO DE MANÁ BASE + 100 (V1)	9
o AUMENTO DE MANÁ BASE + 150 (V2)	9
o AUMENTO DE MANÁ BASE + 250 (V3)	9
o AUMENTO DE CRÍTICO BASE + 5 (V1)	9
o AUMENTO DE CRÍTICO BASE + 10 (V2).....	9
o AUMENTO DE CRÍTICO BASE + 15 (V3).....	9

○ DESCUENTOS EN TIENDAS 2% (V1).....	9
○ DESCUENTO EN TIENDAS 5% (V2).....	9
○ DESCUENTO EN TIENDAS 7% (V3).....	9
GUION:.....	10
LOGROS:	10
CÓDIGOS SECRETOS:	10
MÚSICA Y SONIDOS:.....	10
IMÁGENES DE CONCEPTO:	10
MIEMBROS DEL EQUIPO:	10
DETALLES DE PRODUCCIÓN:.....	10

CONCEPTO

- **Título:** DemonicLoop.
- **Estudio/Diseñadores:** Equipo de desarrollo: Mario Resa, Daniel Carlos, Iván San José.
- **Género:** Roguelike, RPG.
- **Plataforma:** Switch, PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series S, Xbox Series X, PC.
- **Versión:** 0.3
- **Sinopsis de Jugabilidad y Contenido:** El mundo ha sido invadido por demonios. El protagonista, fusionado con un demonio rebelde, trata de eliminar a Lucifer, pero este es demasiado débil y pierde.
Lucifer le quita prácticamente todo su poder y lo deja en un bucle, para sufrir toda una eternidad.
El protagonista deberá aliarse con otros demonios rebeldes y mejorar sus habilidades para así ser capaz de enfrentarse y eliminar a Lucifer y así salvar la Tierra.
- **Categoría:** La base del juego se encuentra altamente inspirada en Hades, es decir, un roguelike, donde el jugador deberá hacerse más fuerte y acostumbrarse al juego en cada run que se haga. Por otro lado, el combate recordará a experiencias como Final Fantasy 6, Persona 4/5 o Pokémon, por turnos y teniendo en cuenta tipos, objetos...
- **Mecánica:** El juego se encuentra dividido en dos secciones principales, los combates y la exploración.
 - **Exploración:** El jugador navegará por un escenario 3D generado de manera aleatoria. La cámara será de vista isométrica.
 - **Combate:** Se trata de un combate por turnos clásico. Habrá que prestar atención a los distintos tipos, así como al gasto de maná con ciertos ataques y la gestión de un equipo de hasta 4 personajes.

El jugador tendrá la capacidad de avanzar por las diferentes salas cumpliendo una serie de objetivos, hasta llegar a una sala especial con un jefe final, o hasta que sea derrotado. Es decir, el jugador realizará una **Run**.

El jugador contará con la ayuda de otros demonios que se encontrará de distintas formas durante la Run.

Tanto el jugador como los demonios contarán con un sistema de niveles y roles, lo que permitirá tener un gran abanico de opciones a la hora de preparar un equipo variado y poderoso.

El nivel conseguido por el jugador, el equipo actual y la mayoría de las mejoras obtenidas solo son temporales, es decir, se aplican durante esa Run. Existirán ciertas mejoras/pasivas que, si obtendrán una mejora permanente, facilitando el juego en cierta medida para el jugador que lleve unas cuantas Runs.
- **Tecnología:** Se hará uso de Unity para su desarrollo, usando de lenguaje C#. Para modelados 3D, se aplicará Blender. Para modelos 2D y animaciones, se usará Krita.
- **Público:** Veteranos y amantes de un combate por turnos clásico.

HISTORIAL DE VERSIONES:

El Documento de Diseño es un artefacto que siempre estará sujeto a cambios, por lo tanto, un control para las diferentes versiones del documento y de los cambios que se han hecho es esencial. El número de versión varía de acuerdo con si es un cambio mínimo o uno muy radical. El historial no se incluye en un documento que se somete a revisión por una empresa o grupo de desarrolladores debido a que incluye fechas, esto para evitar que juzguen la idea del juego como un concepto viejo.

VISIÓN GENERAL DEL JUEGO:

Debe de establecer la visión y el enfoque del juego que guiará al proyecto hasta el final del proceso. El resumen debe mencionar lo más interesante, las ventajas y lo original del juego. ¿Por qué las personas jugarían este juego? La estructura de los párrafos es similar a un ensayo, una introducción debe de abarcar todos los aspectos importantes mientras que los párrafos subsecuentes deben detallar lo mencionado en la introducción. Al final, la conclusión debe dejar al lector entusiasmado y emocionado por jugar el juego.

MECÁNICA DEL JUEGO:

Esta sección esencialmente describe lo que el jugador puede hacer y cómo puede hacerlo. Describir las acciones del jugador, de preferencia en secuencia a cómo será en el juego.

- **Cámara:** Durante la **exploración 3D**, la cámara será de **vista isométrica**. Durante los **combates 2D**, esta vista se situará de **perfil**.
- **Periféricos:** El juego podrá ser jugado tanto con teclado/ratón como con mando (en PC, en consolas solo mando).
- **Controles:** Describir los botones y teclas que invoquen las acciones mencionadas en la sección de Mecánica del Juego.
- **Guardar/Cargar:** En ciertas salas existirá un punto de guardado manual.

ESTADOS DEL JUEGO:

Un estado del juego se refiere al lugar en donde se encuentra el jugador durante el juego, es decir, si el jugador está en el Menú Principal, está jugando un Juego Multijugador, está en el Menú de Pausa, etc. Los diagramas deben representar visualmente las relaciones entre los estados, si del Menú Principal se puede ir al Menú de Opciones, ¿Cómo lo hace? ¿Qué se ejecuta? ¿Qué interfaz muestra?

INTERFACES:

Las interfaces dan la pauta a la interactividad que tiene el jugador con el juego, en esta sección se debe describir la apariencia del juego, es decir, colores y temática. Es importante

dejar una impresión visual en el jugador y obviamente debe estar relacionada con el concepto del juego.

- **Nombre de la Pantalla:** El nombre de la pantalla, si es el Menú Principal o el H.U.D. (Heads-up Display).
- **Descripción de la Pantalla:** ¿Para qué sirve esta interface?
- **Estados del Juego:** Hacer una lista de todos los estados de juego que invoquen esta pantalla así como también los estados que se puedan invocar en ella. Imagen Una imagen que muestre en concepto cómo se vería la pantalla.

NIVELES:

Los juegos comúnmente se dividen en niveles o en mapas secuenciales dentro de los cuales se debe cumplir con ciertos objetivos para progresar en el juego. Existen juegos en los cuales los niveles solo cambian a razón de la dificultad y los objetivos siguen siendo los mismos, de igual manera se deben describir esos cambios en esta sección.

- **Título del Nivel:** El nombre del nivel.
- **Encuentro:** Describir si es el primer nivel, un tutorial o un bonus, en otras palabras, ¿Cuándo es que el jugador llega a este nivel? Descripción Una descripción detallada del nivel.
- **Objetivos:** ¿Qué debe de hacer el jugador para terminar el nivel? Este campo también debe incluir si el jugador tiene que resolver ciertos acertijos o derrotar a cierto enemigo para progresar. Progreso Describir que ocurre cuando el jugador termina el nivel.
- **Enemigos:** Si el nivel tiene enemigos que el jugador debe enfrentar, éstos se enlistan en este campo, de lo contrario este campo puede ser omitido.
- **Items:** Enumerar los objetos que el jugador o los enemigos pueden usar y que aparecen en este nivel, este campo se puede omitir si no existen dichos objetos.
- **Personajes:** Los personajes que aparecen en el nivel, de igual manera, este campo puede ser omitido si no existen personajes en el juego.
- **Música y Efectos de Sonido:** Describir la música de este nivel al igual que los efectos de sonido de ambiente que contiene.
- **Referencias de BGM y SFX:** Escribir todas las referencias que apliquen con respecto a la música de fondo y efectos de sonido descritos en la sección de Música y Sonidos.

PROGRESO DEL JUEGO:

Enumerar de manera secuencial o por medio de un diagrama de flujo los eventos o niveles que el jugador debe de pasar para progresar en el juego. Existen juegos que tienen distintos modos de juego, en ese caso se requieren varias listas y/o diagramas.

PERSONAJES:

Los personajes principales y secundarios que aparecerán en el juego. Esta sección se puede omitir si el juego no tiene personajes.

- **Nombre del Personaje:** El nombre del personaje.

- **Descripción:** Describir detalladamente el físico del personaje, si es humano o extraterrestre, su vestimenta, etc. Imagen Fotografía o dibujo conceptual del personaje.
- **Concepto:** Describir la conducta y comportamiento, al igual que los motivos del personaje. Mencionar también si es el enemigo principal o el protagonista. El concepto también puede relatarse como una historia del personaje, detallando en las relaciones con otros personajes del juego.
- **Encuentro:** ¿Cuándo aparece este personaje en el juego? listar las habilidades del personaje.
- **Tipo:** Tipo del personaje.
- **Rol:** Las armas del personaje.
- **Items:** Los objetos del personaje.
- **Personaje No-Jugable:** Si el personaje no es controlable por el jugador, describir su propósito para el juego y/o para el jugador.

ENEMIGOS:

Los enemigos obstaculizan el progreso del jugador, pueden ser máquinas, otros personajes, monstruos, etc.

- **Nombre:** El nombre del enemigo.
- **Descripción:** Describir detalladamente el físico del enemigo, así como también su comportamiento.
- **Encuentro:** ¿Cuándo aparece este enemigo en el juego?
- **Tipo:** Tipo del personaje.
- **Imagen:** Fotografía o dibujo conceptual del enemigo.
- **Rol:** Enlistar las armas del enemigo.
- **Items:** Enlistar los objetos del enemigo.

TABLA DE TIPOS:

El daño variará teniendo en cuenta el tipo del ataque, el sí coincide con el tipo del atacante, y el tipo del objetivo.

Nombre	Neutral contra...	Efectivo contra...	Débil contra...
Luz	Luz, Planta, Agua, Fuego.	Oscuridad.	-
Oscuridad	Oscuridad, Planta, Agua, Fuego.	Luz.	-
Planta	Luz, Oscuridad, Planta.	Agua.	Fuego.
Agua	Luz, Oscuridad, Agua.	Fuego.	Planta.
Fuego	Luz, Oscuridad, Fuego.	Planta.	Agua.

ROLES:

- **Tanque:** Clase encargada de proteger al equipo con diversas técnicas defensivas.
 - o Se priorizan las siguientes características: **MaxHP, Physical Defense, Magic Defense.**
- **Sacerdote:** Clase encargada de apoyar al equipo, aumentando la defensa, el ataque o recuperando vida de los aliados.
 - o Se priorizan las siguientes características: **MaxHP, Magic Defense, MaxMana.**
- **Mago:** Clase encargada de realizar daño mágico.
 - o Se priorizan las siguientes características: **Magic Defense, Magic Attack, MaxMana.**
- **Caballero:** Clase encargada de realizar daño físico.
 - o Se priorizan las siguientes características: **MaxHP, Physical Attack, Physical Defense.**

SISTEMA DE EXPERIENCIA:

La experiencia se repartirá al final de cada combate, se realizará una suma de experiencia de todos los enemigos que compongan la batalla, dando una Experiencia Total.

Esta experiencia será repartida entre los integrantes activos del equipo, que no estén derrotados.

ATAQUES:

- COMPONENTES:

- BaseDamage (float): Número que influenciará en el daño que causará el ataque o la cantidad de vida que regenerará.
- PhyAttack (int): Indicador de ataque físico. Se escribirá un 1 en caso afirmativo. 0 en caso negativo.
- MagicAttack (int): Indicador de ataque mágico. Se escribirá un 1 en caso afirmativo. 0 en caso negativo.
 - En caso de que sea un **ataque curativo**, ambos deberán estar a 0.
- IsAoeAttack (bool): Indicador de ataque en área.
- ManaCost (float): El maná asociado al ataque. Si un ataque regenera maná, este será indicado de manera negativa.
- Berserker (bool): Indicador de si se trata de un ataque potente.
- GenerateAState (ActionStates): Indicador de tipo ActionStates (enum) que señala si el ataque genera un estado al realizarlo, o lo cura.
- StateAssociated (StateData): Objeto de estado. Se señala el estado del cual se realizará la operación señalada anteriormente en GenerateAState.
- ProbabilityOfState (float): Indicador de la probabilidad de generar un estado. Del 0 al 100.
- Type (Types): Tipo asociado al ataque.
- LifeTheft (bool): Indicador, si el ataque roba vida al rival. Restará el BaseDamage del ataque. Se tiene en cuenta la cantidad restante del rival.
- ManaTheft (bool): Indicador, si el ataque roba maná al rival. Restará el BaseDamage del ataque. Se tiene en cuenta la cantidad restante del rival.

- LISTADO DE ATAQUES:

ATAQUES ESPECIALES:

Los personajes, según su rol, tendrán un ataque especial que se ejecutará de forma distinta y ofrecerán distintos resultados.

ESTADOS:

- COMPONENTES:

- BaseDamage (float): Daño que realizará el estado.
- TimeMoving (float): Tiempo en el que, mientras el jugador este desplazándose por el mundo 3D, el efecto durará.
 - Si se obtiene un estado durante la exploración 3D, este estado se aplica al equipo activo.
- TurnsDuration (int): Número de turnos en los que el estado permanecerá activo durante un combate.
 - Se realiza una conversión en ambas direcciones; es decir, si el jugador sale con un estado obtenido durante un combate, este se mantiene durante X tiempo en la exploración y al revés.

- LISTADO DE ESTADOS:

ITEMS:

- COMPONENTES:

- Icon (Sprite): Icono asociado al objeto.
- Description (string): Descripción del objeto.
- ObjectType (ObjectType): Enum asociado para indicar que operación realiza el objeto.
- BaseNum (float): Numero asociado al objeto. Puede ser para el daño que realice, o la vida que regenere.
- StateAssociated (StateData): Objeto de estado. Se señala el estado del cual se realizará la operación señalada anteriormente en ObjectType.
- TargetsToLoad (bool): Indicador que señala si es un objeto aplicable en enemigos o aliados.
- Type (Type): Tipo asociado al objeto.

- LISTADO DE ITEMS:

MEJORAS PERMANENTES:

El juego es un roguelike, donde la mayoría de las mejoras obtenidas a lo largo de una partida se perderán para la siguiente, pero existirán una serie de mejoras persistentes que el jugador podrá ir comprando a medida que derrote jefes finales. Se usará una moneda especial que soltarán los jefes finales. **Mara Refinado.**

El coste será el siguiente: **V1 (10); V2 (25); V3 (35).**

Estas mejoras solo se aplicarán en el jugador, no en el resto de los aliados.

Para acceder a la mejora V2, deberá pasar por la anterior.

- LISTADO DE MEJORAS:

- AUMENTO DE VIDA BASE + 100 (V1)
- AUMENTO DE VIDA BASE + 200 (V2)
- AUMENTO DE VIDA BASE + 250 (V3)
- AUMENTO DE MANÁ BASE + 100 (V1)
- AUMENTO DE MANÁ BASE + 150 (V2)
- AUMENTO DE MANÁ BASE + 250 (V3)
- AUMENTO DE CRÍTICO BASE + 5 (V1)
- AUMENTO DE CRÍTICO BASE + 10 (V2)
- AUMENTO DE CRÍTICO BASE + 15 (V3)
- DESCUENTOS EN TIENDAS 2% (V1)
- DESCUENTO EN TIENDAS 5% (V2)
- DESCUENTO EN TIENDAS 7% (V3)

GUION:

En esta sección se incluyen todos los diálogos del juego. Estos pueden ser muy variantes o inexistentes dependiendo de la naturaleza del juego. El guion debe de incluir encabezados, nombres, diálogo, acción y transiciones.

LOGROS:

Describir los varios logros o hitos que el jugador obtiene mientras progresa en el juego. Estos pueden otorgar medallas, personajes secretos o puntos extra.

CÓDIGOS SECRETOS:

Describir los códigos secretos que el jugador puede ingresar, lo que hacen y cómo son ingresados.

MÚSICA Y SONIDOS:

La música y/o sonidos que se usarán en el juego, nombre, descripción junto con un número de referencia. Si es música de fondo, la referencia debe de empezar con una 'M' seguida de un número en secuencia. Si es un efecto de sonido, empezar con 'S'.

IMÁGENES DE CONCEPTO:

Todas las imágenes que muestren algún posible nivel, personaje, objeto, etc., deben ser incluidas en esta sección y deben estar enumeradas y con título.

MIEMBROS DEL EQUIPO:

Información de las personas que trabajarán en el proyecto, incluye su nombre, el rol o roles que desempeñan y medios por los cuales se les puede contactar.

DETALLES DE PRODUCCIÓN:

Antes de entrar a la etapa de Producción, se definen en el documento algunos detalles del proyecto.

- **Fecha de Inicio:** 10/2023
- **Fecha de Terminación:** 2/2024
- **Presupuesto:** 0€