Documento de diseño (GDD)

*DEMONIC LOOP*

[CONCEPTO 2](#_Toc159874925)

[HISTORIAL DE VERSIONES: 3](#_Toc159874926)

[VISIÓN GENERAL DEL JUEGO: 3](#_Toc159874927)

[MECÁNICA DEL JUEGO: 3](#_Toc159874928)

[ESTADOS DEL JUEGO: 3](#_Toc159874929)

[INTERFACES: 4](#_Toc159874930)

[NIVELES: 4](#_Toc159874931)

[PROGRESO DEL JUEGO: 4](#_Toc159874932)

[PERSONAJES: 5](#_Toc159874933)

[ENEMIGOS: 5](#_Toc159874934)

[TABLA DE TIPOS: 6](#_Toc159874935)

[ROLES: 6](#_Toc159874936)

[SISTEMA DE EXPERIENCIA: 7](#_Toc159874937)

[ATAQUES: 7](#_Toc159874938)

[ATAQUES ESPECIALES: 7](#_Toc159874939)

[ESTADOS: 8](#_Toc159874940)

[ITEMS: 8](#_Toc159874941)

[Mejoras permanentes: 9](#_Toc159874942)

[- **Listado de mejoras:** 9](#_Toc159874943)

[GUION: 9](#_Toc159874944)

[- Video Inicial – Guion: 9](#_Toc159874945)

[- Video Final – Guion: 9](#_Toc159874946)

[MÚSICA Y SONIDOS: 9](#_Toc159874947)

[MIEMBROS DEL EQUIPO: 10](#_Toc159874948)

[DETALLES DE PRODUCCIÓN: 10](#_Toc159874949)

CONCEPTO

* **Título**: DemonicLoop.
* **Estudio/Diseñadores**: Equipo de desarrollo: Mario Resa, Daniel Carlos, Iván San José.
* **Género**: Roguelike, RPG.
* **Plataformas**: Switch, PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series S, Xbox Series X, PC.
* **Versión**: 0.4
* **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 podrá comprar en la tienda, a modo de esclavos.

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:

* **Cámara**: Durante la **exploración 3D**, la cámara será de **vista isométrica**. Durante los **combates 2D**, esta vista se situará de **perfil**.
* **Periféricos**: El juego solo podrá ser jugado con teclado y ratón.
* **Controles**: Describir los botones y teclas que invoquen las acciones mencionadas en la sección de Mecánica del Juego.
* **Guardar/Cargar**: En la sala de la tienda y en la sala segura, se podrá guardar de forma 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 | Icono | Neutral contra… | Efectivo contra… | Débil contra… |
| Luz | Logotipo  Descripción generada automáticamente | Luz, Planta, Agua, Fuego. | Oscuridad. | - |
| Oscuridad | Forma, Icono, Flecha  Descripción generada automáticamente | Oscuridad, Planta, Agua, Fuego. | Luz. | - |
| Planta | Logotipo  Descripción generada automáticamente | Luz, Oscuridad, Planta. | Agua. | Fuego. |
| Agua | Forma  Descripción generada automáticamente | Luz, Oscuridad, Agua. | Fuego. | Planta. |
| Fuego | Logotipo, Icono  Descripción generada automáticamente | Luz, Oscuridad, Fuego. | Planta. | Agua. |

ROLES:

* **Tanque:** Clase encargada de proteger al equipo con diversas técnicas defensivas.
  + Se priorizan las siguientes *características***: MaxHP, Physical Defense, Magic Defense.**

**Icono

Descripción generada automáticamente**

* **Sacerdote:** Clase encargada de apoyar al equipo, aumentando la defensa, el ataque o recuperando vida de los aliados.
  + Se priorizan las siguientes *características***: MaxHP, Magic Defense, MaxMana.**

**Diagrama de Venn

Descripción generada automáticamente con confianza baja**

* **Mago:** Clase encargada de realizar daño mágico.
  + Se priorizan las siguientes *características***: Magic Defense, Magic Attack, MaxMana.**

**Icono

Descripción generada automáticamente con confianza media**

* **Caballero:** Clase encargada de realizar daño físico.
  + Se priorizan las siguientes *características***: MaxHP, Physical Attack, Physical Defense.**

**Imagen que contiene Texto

Descripción generada automáticamente**

SISTEMA DE EXPERIENCIA:

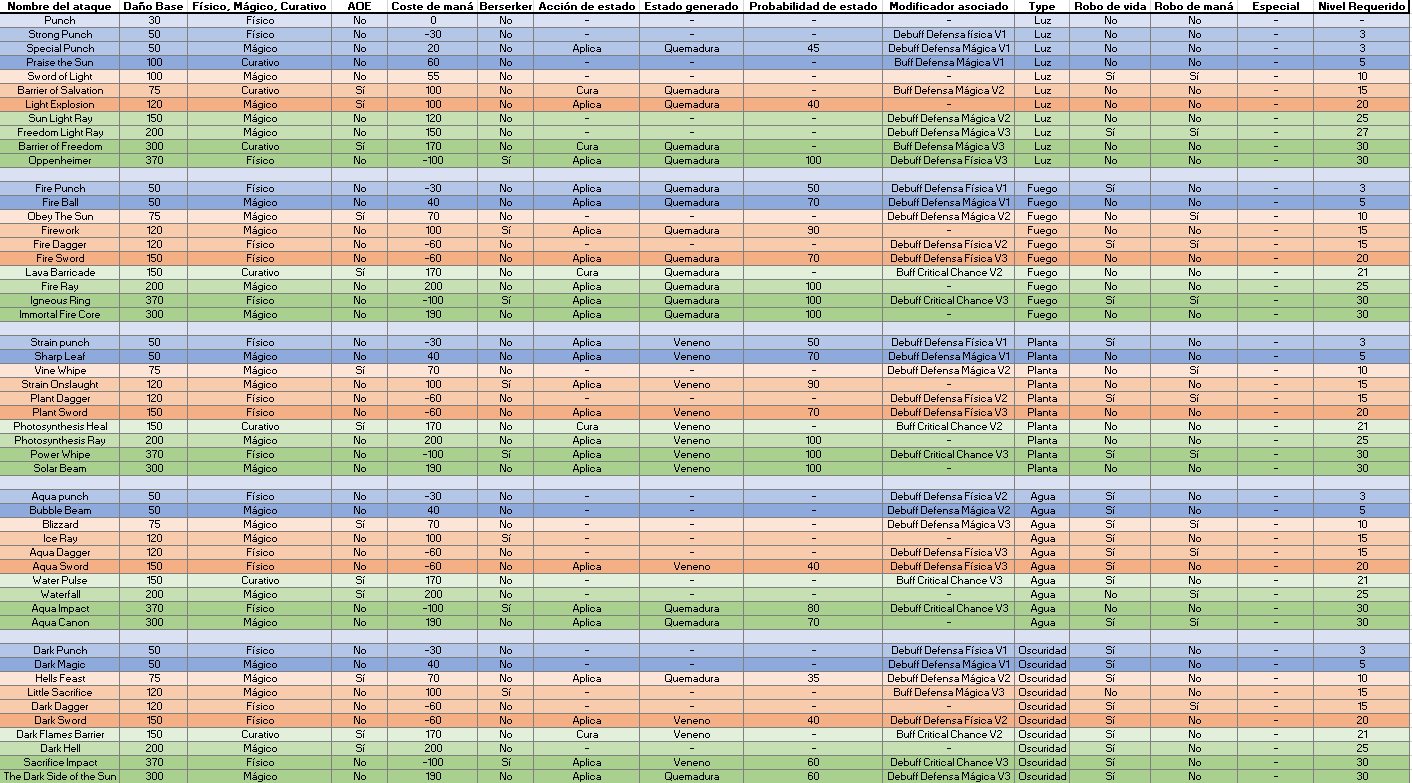
La experiencia se repartirá al final de cada combate, se realizará una suma de experiencia de todos los enemigos que compongan la batalla, dando una Experiencia Total.

Esta experiencia será repartida entre los integrantes activos del equipo y que no se encuentren derrotados.

ATAQUES:

Lista completa de ataques, sus diferentes características y el nivel en el que se aprenden.

Los colores de la tabla ayudan a ver en que nivel se aprenden los distintos ataques, se encuentran organizados por tipos y de menor a mayor nivel.

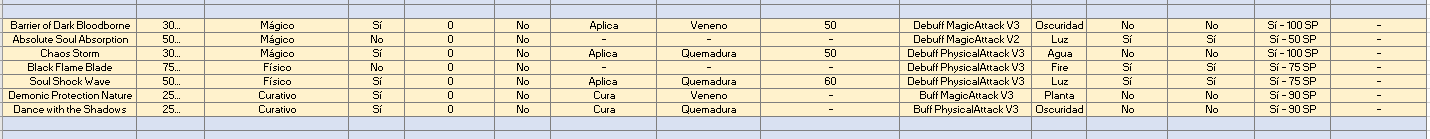


ATAQUES ESPECIALES:

Ciertos personajes tendrán la capacidad de lanzar uno de los siguientes ataques especiales.

Para lanzar estos ataques, deberán de rellenar su barra de **Puntos Especiales/Special Points** (SP), realizando acciones durante el combate (Curar/Atacar, no usar objetos ni pasar el turno).

Estos ataques podrán ser potenciados realizando un minijuego durante la batalla, pulsar una tecla (N) el mayor número de veces posible durante el tiempo proporcionado (15 segundos).



ESTADOS:

Durante una partida, los distintos personajes del equipo activo y los enemigos podrán recibir un estado, ya sea por un ataque ejecutado, o una trampa durante la exploración (solo aplicable a los personajes del jugador).

1. **Quemadura**: El personaje se encontrará quemado durante 3 turnos. Por cada turno que pase, se le restará 10 puntos de salud.

Dibujo de una persona

Descripción generada automáticamente con confianza media

1. **Veneno**: El personaje se encontrará envenenado durante 5 turnos. Por cada turno que pase, se le restará 5 puntos de salud.

Imagen que contiene reloj, dibujo

Descripción generada automáticamente

Estos estados serán persistentes entre exploración y combate. Es decir, si recibo un estado durante la exploración, este se ejecutará sobre todos los personajes hasta que su efecto se agote. Y si se entra en un combate, este estado permanecerá durante el número de turnos restantes.

Estos estados se pueden eliminar con ataques u objetos de forma prematura.

ITEMS:

El jugador podrá hacer uso de distintos objetos durante su partida. Estos objetos se eliminan si el jugador pierde una partida.

Se pueden obtener de dos formas:

1. **Tienda**: El jugador los compra en la tienda con el dinero que posea.
2. **Cofres/Mímicos**: Los cofres o mímicos soltarán objetos de forma aleatoria.



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, deberé 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:

El juego no dispone de un guion, únicamente contará con un video introductorio explicando el contexto de la historia, de lo que ha sucedido y el plan del protagonista.

* Video Inicial – Guion:

Contará con otro video, pero en el final del título. Como el juego es un bucle, este video se encargará de explicar que es lo que sucede al final.

* Video Final – Guion:

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’.

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€