

OKMIR



Trabajo Final de Diseño y Desarrollo de videojuegos 1.

Alumno: Alvarez Mirko.

Profesor: Martin Barale.

Fecha de presentación:

17/07/2025

Matricula: 145098



Índice:

1. Pitch	4
2. 🎮 Resumen del Juego - HCE.....	4
3. 🌐 Narrativa y Ambientación.....	4
4. 🎨 Dirección Artística y Estilo Visual.....	5
5. ✨ Mecánicas de Juego (Top-Down View).....	5
6. 📄 Estructura del Juego.....	6
7. 🦸 Enemigos y Bosses.....	6
8. 🔊 Sonido y Música.....	7
9. 🌱 Progresión y Árbol de Habilidades.....	7
10. 💰 Monetización.....	7
11. ✨ Tecnología y Alcance del Proyecto.....	8
12. 📈 Hoja de Estadísticas y Crecimiento del Protagonista: Okmir.....	8
📈 Crecimiento por niveles.....	9
🕒 Línea de Progresión por Oleadas (hitos clave).....	9
🎮 Conexión entre estadísticas, progresión y árbol.....	10
13. 🌱 Árbol de Habilidades – Okmir.....	10
🕒 Detalles clave del sistema.....	11
14. 🦸 Enemigos Únicos y Mini-Bosses por Región.....	12
15. 🏠 Sistema Básico de Familiares y Mejoras	14
16. ✨ Sistema de Crafteo y Mejora de Equipamiento.....	17
17. 🏰 Mapa General del Castillo – Torre de la Última Defensa	19
18. 🎵 Diseño de Música y Audio	20

Game Design Document – Legion of Doom.

-  Género: Acción Aventura, Defensa de Base, RPG, Supervivencia.
-  Estilo visual: 2D cartoon oscuro (top-down).
-  Plataforma: PC (Windows).
-  Motor: Godot Engine.
-  Duración estimada: 4–6 horas.
-  Público: adolescentes y adultos fans de fantasía oscura táctica.
-  Inspiraciones: Vampire Survivors, AQW, Hollow Knight, Kingdom: Two Crowns, Darkest Dungeon.

1. Pitch.

“Legion of Doom” es un juego 2D de defensa y RPG donde encarnas a Okmir, un guerrero mágico en un mundo oscuro. Defiende tu fortaleza de 100 oleadas de enemigos combinando hechizos, espada y estrategia.

2. Resumen del Juego - HCE.

Legion of Doom es un juego 2D con vista elevada en el que el jugador controla a Okmir, un joven con poderes mágicos y habilidades con espada, encargado de defender una fortaleza central de oleadas de enemigos crecientes. A través de la gestión de recursos, mejoras, estrategia en tiempo real y progresión RPG, el jugador deberá sobrevivir a 100 oleadas, derrotar mini-jefes y enfrentarse al Señor de la Perdición.

3. Narrativa y Ambientación.

Tras la caída de los grandes reinos, criaturas malditas vagan por los bosques, montañas y llanuras, guiadas por una oscuridad antigua. Okmir, un huérfano criado por monjes descubre sus poderes tras sobrevivir a un ataque de un oso endemoniado durante su infancia. Su destino: proteger la Torre de la Última Defensa, último bastión de humanidad, hasta que pueda enfrentar al verdadero mal detrás de las hordas.

El jugador explora una narrativa oscura, fragmentada en diálogos con NPCs, que reconstruyen el pasado del mundo y de Okmir. Cada victoria en oleadas desbloquea más conocimiento, aliados y herramientas para resistir.

4. ☰ Dirección Artística y Estilo Visual.

- Estilo gráfico: 2D top-down cartoon con toques de fantasía oscura.
- Paleta: tonos violetas, azul oscuro y contrastes neón.
- Regiones: bosques oscuros, montañas ruinosas, llanuras mágicas.
- Animaciones: efectos visuales para hechizos, invocaciones, ataques.
- HUD: limpio y rúnico, con barras flotantes y menús estilo pergamo.

5. 🎣 Mecánicas de Juego (Top-Down View).

Movimiento: libre en 8 direcciones con vista elevada (como Pokémon, Vampire Survivors).

Ataques físicos: combos con espada mágica (cuerpo a cuerpo).

Hechizos:

- Daño mágico en área o proyectos.
- Maldiciones (ralentización).
- Potenciadores temporales (buffs).
- Invocación de criaturas mágicas.

Sistema de defensa:

- Construcción de torres/trampas entre oleadas, no durante el combate.
- Posicionamiento estratégico alrededor de la base.

Recursos:

- Maná (recuperación lenta o por enemigos).
- Vida.
- Materiales de enemigos (para craftear mejoras).

Árbol de habilidades:

- Rama de magia.
- Rama de combate.
- No modificable: decisiones permanentes

6. Estructura del Juego.

Formato de oleadas: 100 oleadas en total.

Cada 5 oleadas: sube la dificultad.

Cada 10 oleadas: mini-boss.

Oleadas cambian según la región.

Progresión:

- Se desbloquean nuevos hechizos, habilidades y armas mágicas.
- Aparecen aliados (NPCs) y mascotas que ayudan en combate.
- Historia avanza en fragmentos entre oleadas (diálogos, descubrimientos).

Zonas: aunque el mapa es reducido, las oleadas se adaptan visual y mecánicamente según el entorno (bosque, ruinas, etc.).

7. Enemigos y Bosses.

Enemigos básicos:

- Lobos malditos (rápidos y en grupo).
- Goblins (esquivan y plantan trampas).
- Elfos oscuros (arqueros y magos).
- Bestias mágicas (tanques lentos).

Escalado:

- Cada 5 oleadas aumentan el número, velocidad o resistencia.
- Mini-bosses con ataques en área, invocación o curación.
- Boss final con varias fases (e.g., invoca sombras, distorsiona el terreno).

IA enemiga:

- Enemigos con roles distintos: asedio a estructuras, persecución al jugador, zonales.
- Algunos crean obstáculos mágicos o rompen defensas.

8. 🎵 Sonido y Música.

Estilo musical: tribal, épico y sombrío (influencia medieval/fantasía).

Música dinámica: cambia al pasar de una oleada o al entrar un jefe.

Sonidos ambientales: viento, magia, crujidos de estructuras.

Voces: no hay voces grabadas, solo textos con sonidos de fondo y efectos emocionales.

9. ⚡ Progresión y Árbol de Habilidades.

Sistema de progreso:

- Experiencia ganada por oleadas y enemigos.
- Mejora de armas y hechizos mediante crafting.

Árbol de habilidades:

MAGIA:

- Nova de energía.
- Maldición de ralentización.
- Invocación temporal.
- Aumento de alcance mágico.

COMBATE:

- Golpe de zona
- Carga con espada
- Reducción de daño recibido
- Aumento de velocidad de ataque
- Las decisiones de rama son permanentes, creando builds únicas por partida.

10. 💰 Monetización.

Pago único del juego.

Contenido extra opcional a futuro:

- Modos desafío extremo.
- Skins para Okmir y sus familiares.
- DLC de campaña paralela o supervivencia infinita.

11. Tecnología y Alcance del Proyecto.

Motor gráfico: Godot Engine.

Vista: 2D top-down.

Plataforma: PC (Windows).

Resolución objetivo: 1080p.

12. Hoja de Estadísticas y Crecimiento del Protagonista: Okmir.

Atributos base.

Estos definen el estado general de Okmir al comienzo del juego, y se pueden mejorar mediante subida de nivel, árbol de habilidades o equipamiento:

Atributo	Descripción	Valor inicial
Vida (HP)	Cantidad de daño que puede recibir antes de morir.	100
Maná (MP)	Energía mágica para lanzar hechizos.	60
Ataque	Daño base con espada o ataques físicos.	10
Poder Mágico	Daño base de los hechizos.	12
Velocidad	Afecta la rapidez de movimiento y ejecución de habilidades.	Media
Crítico	Probabilidad de realizar un golpe crítico físico o mágico.	5%
Regeneración de MP	Cuánto maná recupera por segundo fuera de combate.	2/s
Defensa	Reduce el daño recibido.	Baja

Crecimiento por niveles.

Cada nivel ganado otorga:

- +5% Vida máxima.
- +5% Maná máximo.
- +2% daño físico y mágico.
- + 1 punto de habilidad (para gastar en árbol de habilidades)

Los niveles se obtienen por XP, y esta se gana al derrotar enemigos, completar oleadas, o con eventos narrativos.

Nota: el crecimiento es automático y lineal, pero lo realmente decisivo es cómo el jugador invierte sus puntos de habilidad.

13. Línea de Progresión por Oleadas (hitos clave).

A lo largo de las 100 oleadas, la progresión de Okmir (y del mundo) está dividida en 10 tramos significativos. Cada uno introduce nuevos elementos jugables, enemigos o mejoras, creando una curva de dificultad y progresión RPG clara.

Hito (Oleada)	Evento / Desbloqueo Principal
Oleada 1	Introducción al combate, hechizos básicos, sistema de defensa.
Oleada 10	Mini-boss I + desbloqueo de crafting de armaduras.
Oleada 20	Se une el primer NPC defensor – desbloqueo de familiar (pet) recolector.
Oleada 30	Mini-boss II + nueva región visual (bosque → llanura corrompida).
Oleada 40	Acceso a segundo set de habilidades mágicas / físicas avanzadas.
Oleada 50	Mini-boss III – se desbloquea el sistema de encantamiento de armas.
Oleada 60	Evento narrativo importante: Okmir tiene una visión / descubrimiento clave.
Oleada 70	Mini-boss IV + se activa torre aliada que da efectos pasivos.
Oleada 80	Zona final disponible – enemigos élite y nuevos drops de crafting.
Oleada 90	Mini-boss V + aliados principales luchan a tu lado en combate.
Oleada 100	Enfrentamiento contra el Señor de la Perdición – final del juego.

🔗 Conexión entre estadísticas, progresión y árbol.

Cada 10 oleadas, el jugador gana un impulso de poder natural (stats base +10% aprox).

Los puntos de habilidad acumulados por experiencia permiten especializarse más profundamente.

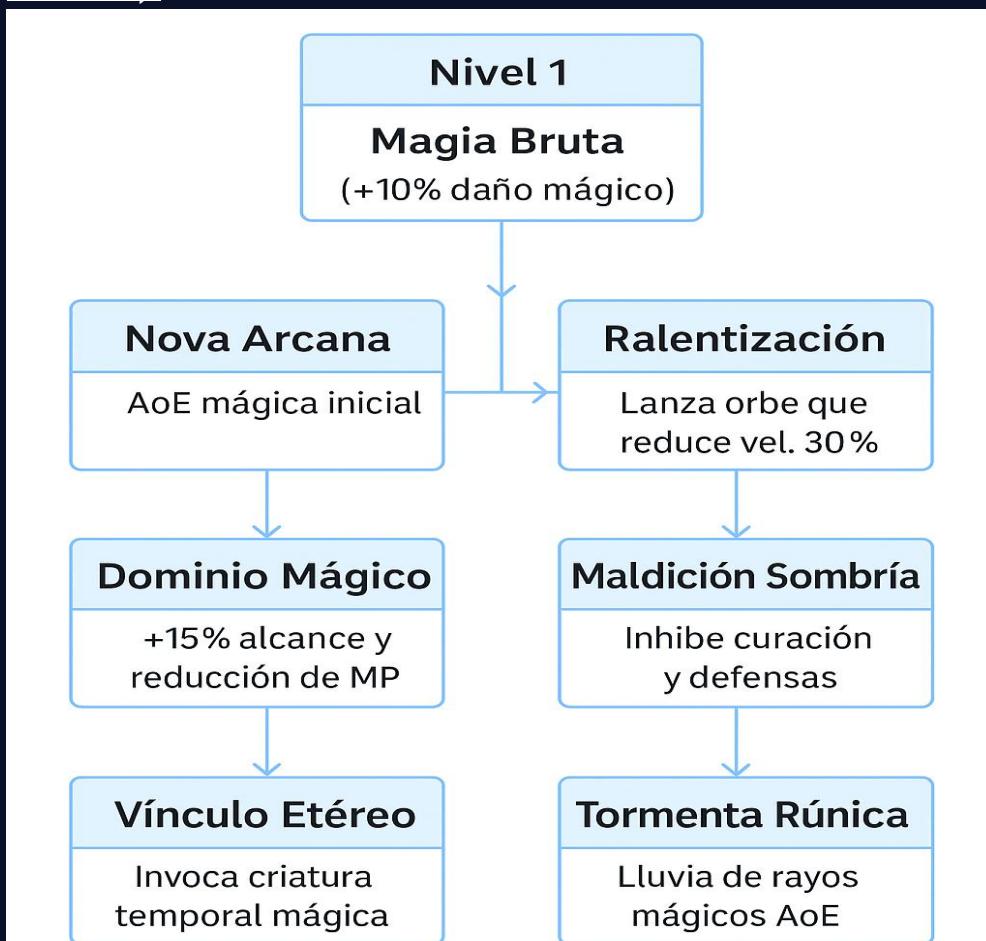
La progresión no depende solo del nivel, sino de cómo el jugador administra sus mejoras, crafteo, aliados y defensa.

Árbol de Habilidades de Okmir, estructurado en dos ramas: Magia y Combate. El jugador debe elegir entre una especialización u otra (no se pueden mezclar), y cada nivel otorga 1 punto de habilidad.

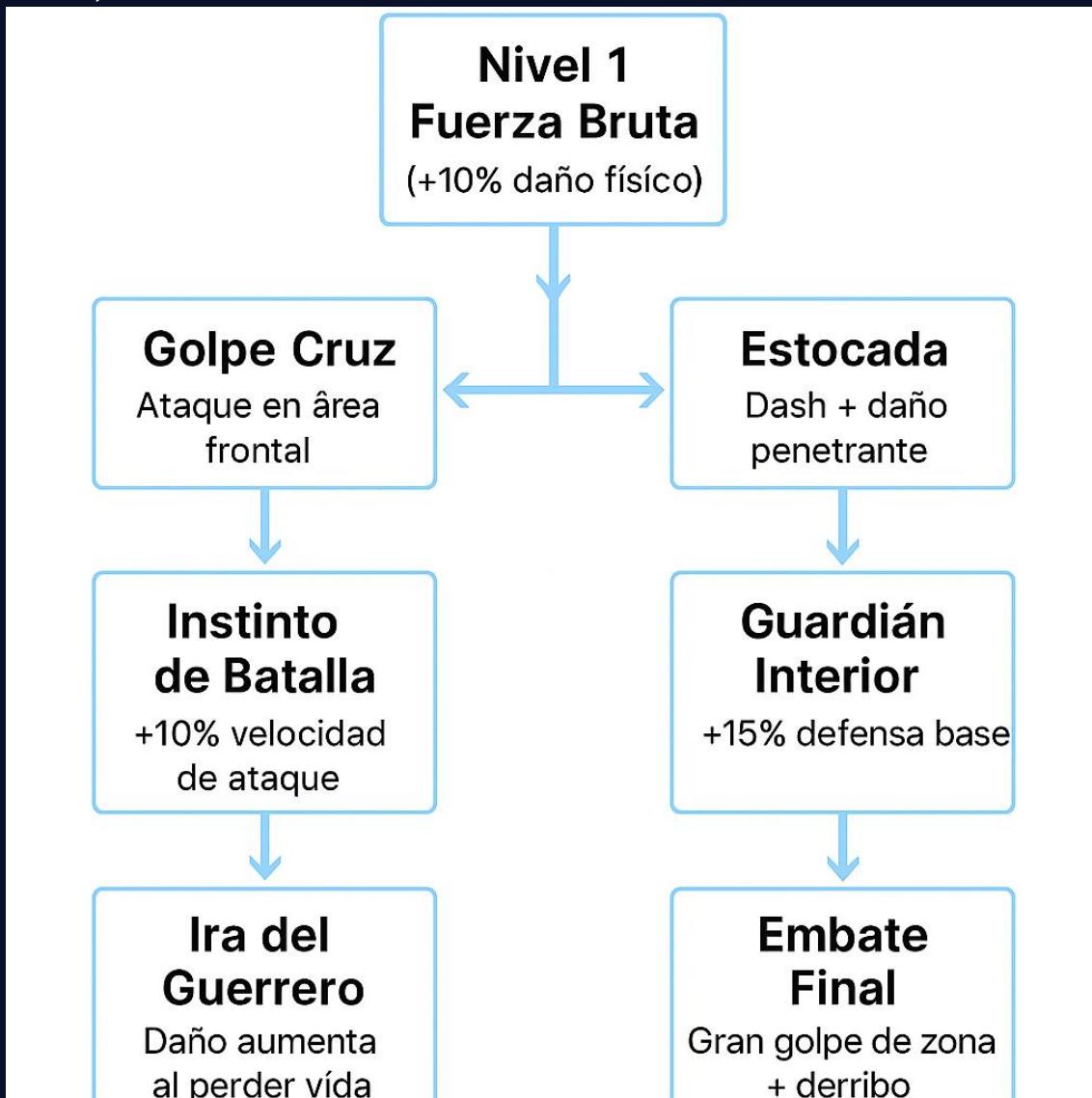
Cada rama tiene 3 niveles de profundidad: básico, avanzado y maestro. Para desbloquear un nodo, debe haberse activado al menos uno anterior en la misma línea.

14. 🌱 Árbol de Habilidades – Okmir.

🔮 Rama de Magia (Enfocada en hechizos, control y daño mágico a distancia):



↳ Rama de Combate (Enfocada en cuerpo a cuerpo, resistencia y ataques físicos):



❖ Detalles clave del sistema.

➔ Número total de habilidades: 14 (7 por rama).

🔒 Desbloqueo por profundidad:

- Nivel 1: Acceso desde el inicio.
- Nivel 2: Requiere al menos 1 habilidad de nivel 1 activa.
- Nivel 3: Requiere al menos 1 habilidad de nivel 2 activa.

Notas: Algunas habilidades otorgan pasivas (bonos permanentes), otras son activas con cooldown.

No se permite re-especialización. Las decisiones son permanentes.

El árbol permite crear builds orientadas al control, daño o supervivencia.

15. 🌲 Enemigos Únicos y Mini-Bosses por Región.

🌲 Región 1 – Bosque Maldito (Oleadas 1-20)

Ambiente: árboles retorcidos, bruma violeta, raíces mágicas.

Enemigo	Descripción	Mecánica especial
Lobo Roto	Rápido, ataca en grupo.	Alta velocidad, bajo HP.
Hada Oscura	Dispara hechizos desde lejos.	Vuela, difícil de alcanzar.
Gólem de Corteza	Tanque lento.	Alta defensa, se divide al morir.

🐻 Mini-Boss (Oleada 10): Oso Endemoniado

- Ataque cuerpo a cuerpo masivo.
- Se cura con cada enemigo cercano que muere.
- Referencia narrativa: el oso del pasado de Okmir.

⊗ Región 2 – Llanura Corrupta (Oleadas 21-40)

Ambiente: campos marchitos, estructuras derruidas, viento constante.

Enemigo	Descripción	Mecánica especial
Goblin Asesino	Ágil y escurridizo.	Puede evadir ataques.
Chamán del Vacío	Hechicero que lanza orbes oscuros.	Área de silencio mágica.
Jabalí Demoníaco	Carga en línea recta, rompe trampas.	Atraviesa defensas.

🏹 Mini-Boss (Oleada 30): El Arquero Caído

- Lluvia de flechas mágicas.
- Teletransportación corta.
- Tiene armadura espiritual (solo daño mágico lo afecta al inicio).

📦 Región 3 – Montañas Malditas (Oleadas 41-60)

Ambiente: cumbres oscuras, nieve negra, relámpagos mágicos.

Enemigo	Descripción	Mecánica especial
Espíritu Congelado	Aparece y desaparece rápidamente.	Solo vulnerable al recibir daño continuo.
Bestia de Niebla	Animal corpulento que genera niebla.	Reduce visión y precisión.
Guardián de Hielo	Armadura encantada que flota.	Rebota ataques físicos.

Mini-Boss (Oleada 50): El Coloso del Hielo

- Genera campos de congelación en el suelo.
- Hace embates lentos pero devastadores.
- Puede congelar trampas/torres por segundos.

Región 4 – Tierra Rota / Umbral Oscuro (Oleadas 61–80)

Ambiente: suelo agrietado, lava flotante, estructuras descompuestas.

Enemigo	Descripción	Mecánica especial
Llama Errante	Elemental de fuego, explota al morir.	Área de fuego residual.
Hechicero Decadente	Deshace trampas con hechizos.	Debuff constante al jugador.
Armadura Olvidada	Guerrero maldito con espada pesada.	Lento pero ignora retroceso.

Mini-Boss (Oleada 70): Señor de los Pilares

- Invoca pilares de fuego que queman áreas enteras.
- Se teletransporta y lanza hechizos de absorción.

Región 5 – Torre del Juicio Final (Oleadas 81–100)

Ambiente: cielo tormentoso, portales abiertos, arquitectura flotante.

Enemigo	Descripción	Mecánica especial
Sombras Fragmentadas	Enemigos dobles que se dividen al morir.	Aparecen como duplicados.
Mente Espectral	Flota, lanza ilusiones y confunde al jugador.	Inversión temporal de controles.
Vigía del Vacío	Dispara rayos desde muy lejos.	Apunta con retardo, gran daño.

Mini-Boss (Oleada 90): El Juez Ciego

- Alterna entre forma física y etérea.
- Sentencia: marca zonas donde caerá daño masivo.

Boss Final (Oleada 100): El Señor de la Perdición

- Fase 1: combate cuerpo a cuerpo + invocación de sombras.
 - Fase 2: se eleva, usa hechizos de zona y anulación mágica.
 - Fase 3: transforma el terreno, absorbe energía de aliados caídos, invoca mini-bosses anteriores.
- Derrotarlo requiere dominar tanto combate físico como magia, aprovechando todo lo desbloqueado.

16. Sistema Básico de Familiares y Mejoras

¿Qué son los familiares?

Los familiares (pets) son criaturas mágicas que acompañan a Okmir en combate y recolección. No pueden morir, pero tienen tiempo de invocación limitado, y cada uno tiene una función específica (ataque, soporte o utilidad).

Desbloqueo de familiares

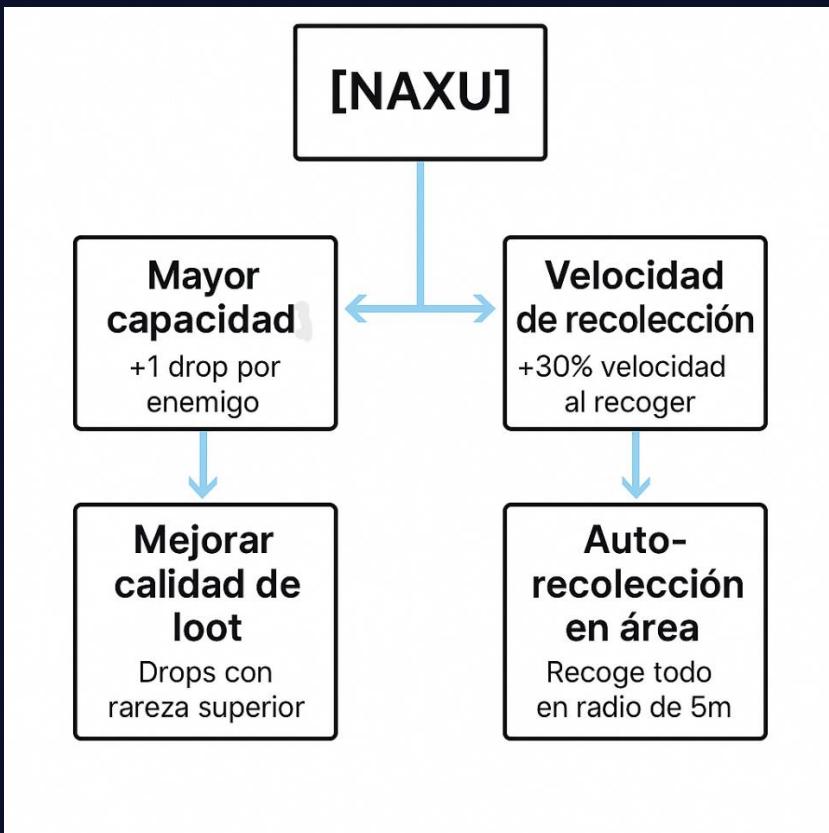
Los familiares se desbloquean al avanzar en las oleadas y vencer mini-bosses clave:

Familiar	Oleada desbloqueo	Rol principal
Naxu	Oleada 20.	Recolector de materiales/drops.
Tarmik	Oleada 40.	Apoya con daño mágico en área.
Brolgar	Oleada 60.	Genera escudo a Okmir cada X seg.
Ulroth	Oleada 80	Ralentiza enemigos cercanos

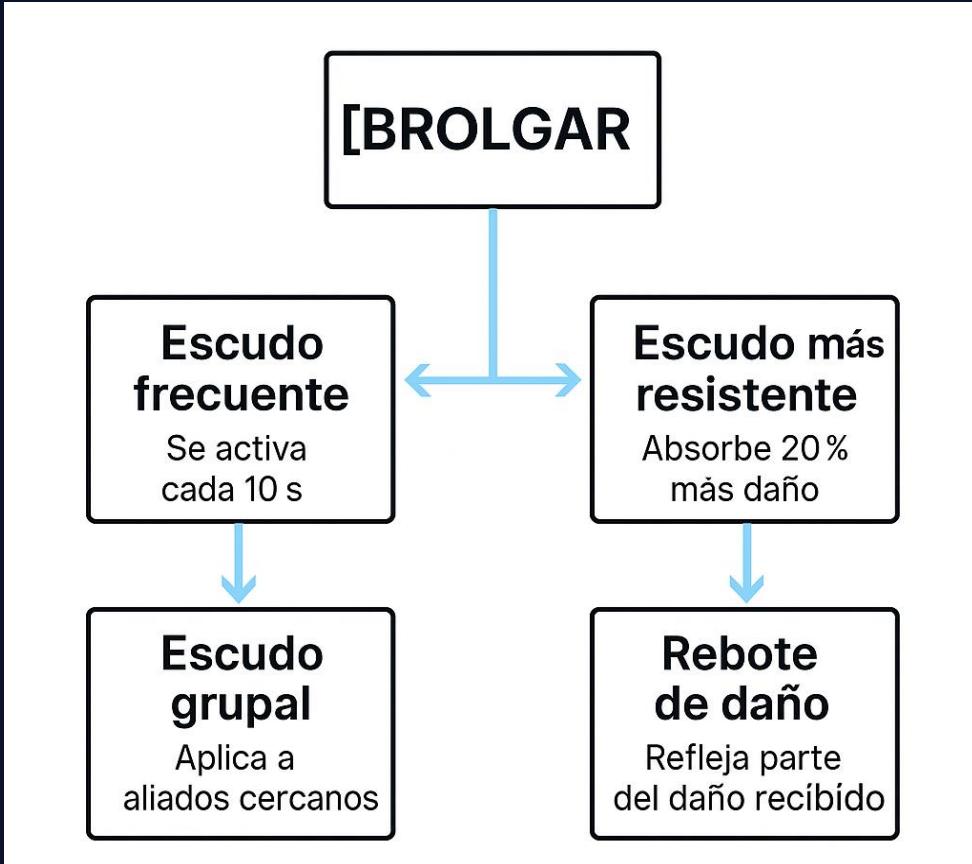
Sistema de mejoras: Estilo árbol (simple y visual)

Cada familiar tiene un mini árbol de 3 mejoras, con 2 niveles cada una. El jugador desbloquea mejoras usando un único recurso: Esencia Rúnica, obtenida al derrotar mini-bosses y jefes.

 Ejemplo: Árbol de mejoras de Naxu (recolector):



 Ejemplo: Árbol de mejoras de Brolgar (escudo):



Reglas del sistema.

- Cada familiar solo puede tener 1 mejora activa por rama (máximo 2 activas al mismo tiempo).
- Las mejoras son permanentes una vez compradas, pero se pueden cambiar entre oleadas.
- Coste de mejora: entre 1 y 3 Esencias Rúnicas.
- Se accede al árbol desde el Santuario de Invocación, entre oleadas.

Ventajas de este enfoque

- Simple, visual y limitado → fácil de balancear.
- Da peso a las decisiones del jugador sin complejidad extra.
- Compatible con la progresión por oleadas y estilo RPG táctico.
- Se siente como una extensión natural del árbol de habilidades.

17. Sistema de Crafteo y Mejora de Equipamiento

Objetivo del sistema

Dar al jugador la posibilidad de mejorar su arma principal (espada mágica) y sus hechizos activos, usando materiales que sueltan los enemigos y mini-bosses.

Se accede al sistema entre oleadas, desde el Altar de Fuego Rúnico dentro del castillo.

Tipos de mejoras:

Espada mágica

- Siempre se usa en combate cuerpo a cuerpo.
- Tiene 3 rutas de mejora exclusivas (el jugador elige solo una).



Hechizos:

El jugador puede mejorar hasta 2 hechizos a la vez.

Cada mejora otorga una modificación simple (más daño, menos coste de maná, efecto extra).

Se aplica una única mejora por hechizo, no acumulables.

Hechizo base	Mejora disponible A	Mejora disponible B
Bola de fuego	+20% daño.	Deja zona ardiente por 3s.
Nova arcana	+15% alcance.	Empuja a los enemigos.
Maldición oscura	Reduce velocidad 10% extra.	También baja defensa enemiga.
Invocación etérea	Invoca 2 criaturas pequeñas.	+10s duración del invocado.

Materiales del crafteo:

Material	Fuente principal
Fragmento de Alma.	Enemigos comunes (drop aleatorio).
Cristal Maldito.	Mini-bosses y enemigos mágicos.
Núcleo Rúnico.	Drop raro en oleadas superiores a 50.
Metal Vivo.	Bestias corruptas o bosses.

Todas las mejoras requieren entre 2 y 5 materiales combinados. No hay sistema de rareza o recetas complejas.

Reglas básicas

- Las mejoras son permanentes.
- El jugador puede cambiar de mejora pagando un coste doble en materiales.
- Las decisiones en armas definen el estilo de combate del jugador: daño continuo, daño explosivo, movilidad o efectos mágicos.
- No hay “niveles” de mejora: se mejora una vez con una especialización.

Ventajas de este sistema

- Simple, claro, con sentido de progresión.
- Compatible con drops que ya se obtienen en el combate.
- Ligero para implementar y balancear.
- Complementa al árbol de habilidades y al uso de familiares.

18. Mapa General del Castillo – Torre de la Última Defensa

Este mapa base del castillo define las áreas funcionales donde el jugador interactúa entre oleadas. Es compacto, claro y fácil de recorrer. Se ve desde arriba (vista top-down) y se accede libremente caminando.

Estructura General del Castillo:

 Terraza de Observación.	← Lore visual / diálogos narrativos.
 Portal Central.	← Entrada de enemigos
 Altar de Fuego Rúnico.	← Mejora de armas y hechizos.
 Salón de Sabiduría y  Patio de Defensa	← Árbol de habilidades / familiares.
 Dormitorio de Okmir / NPCs.	← Diálogos, historia, aliados.
 Santuario de Invocación.	← Mejora y gestión de familiares.

Funcionalidad por zona:

- Altar de Fuego Rúnico: mejora equipamiento
- Salón de Sabiduría: árbol de habilidades (magia o combate)
- Patio de Defensa: entrenamiento y visualización de torres
- Dormitorio: zona de historia, evolución narrativa y cinemáticas
- Santuario de Invocación: personalización de familiares
- Terraza: zona simbólica, donde el jugador mira hacia el enemigo
- Portal Central: inicio de cada oleada

19. Diseño de Música y Audio

El sonido es clave para reforzar el tono mágico-medieval oscuro. Te detallo por zona y situación:

Música por Región (durante oleadas):

Región	Estilo musical	Instrumentos / ambientación.
Bosque Maldito	Tribal, oscuro, percusiones suaves.	Flautas bajas, tambores de madera.
Llanura Corrupta	+15% alcance.	Cuerdas rotas, campanas distantes.
Montañas Malditas	Frío, rítmico, casi industrial.	Tambores metálicos, viento helado.
Tierra Rota	Intenso, dramático, infernal.	Coros graves, cuerdas rasgadas.
Torre del Juicio	Coral mágico, ambiente épico, casi sin ritmo.	Órganos, ecos invertidos, cuerdas.

Música de Combate:

- Oleadas comunes: música rítmica pero no molesta, crece lentamente.
- Mini-bosses: cambio inmediato a pista intensa (más bpm, disonancia).
- Boss final: música por fases (épica, desesperada, majestuosa).

Música del Castillo (entre oleadas)

- Ambientes relajados, melancólicos, mágicos
- Estilo “piano lento + ecos de campanas” o “arpa + viento”
- Cada sala tiene su propia microvariante (más grave en altar, más brillante en santuario)

Efectos de Sonido

Elemento	Sonido
Ataques mágicos	Vibraciones, ecos rúnicos.
Espada mágica	Golpes limpios con eco mágico.
Invocaciones	Rituales, sonidos guturales.
Interfaz / menús	Clics suaves, brillo sutil.
NPCs / diálogos	Sonidos breves de tono emocional.