

# DANI DOMENECH MORENO



653582886

✉ domenechmorenodaniel@gmail.com

🌐 <https://rabbid95.itch.io>



## PERFIL

**Game & Systems Designer Junior** actualmente cursando un Máster en diseño de videojuegos. Especializado en el diseño de sistemas y mecánicas, balance matemático y Level Design. Aporto una sólida base analítica forjada tras años diseñando reglas, economías y contenido modular para TTRPGs, lo que me ha dado una visión profunda sobre cómo estructurar *gameplay loops* y mecánicas de riesgo/recompensa. Cuento con experiencia práctica prototipando en Unity y Unreal Engine.



## PROYECTOS

📍 PERSONAL

### ROH - Juego de Cartas

- Diseñé desde cero un TCG innovando en la condición de victoria (el mazo funciona como la salud del jugador), creando un bucle jugable basado en la gestión constante de riesgo/recompensa.
- Ideé un sistema de economía de doble mazo (Zeón/Acción) completamente determinista para mitigar el factor RNG y eliminar los problemas clásicos de "falta de maná".
- Estructuré reglas de combate espacial (resolución secuencial de izquierda a derecha) para añadir profundidad táctica al posicionamiento de las cartas en el tablero.

📍 PERSONAL

### Expansión de Sistemas y Economía

- Desarrollé un sistema de recolección y alquimia completamente modular, implementando fórmulas matemáticas escalables para calcular la dificultad y el éxito de creación.
- Diseñé una economía interna balanceada que integra la degradación de recursos y mecánicas de comercio con riesgo narrativo.
- Creé sistemas modulares de creación de personajes basados en la intersección de variables, otorgando mayor agencia táctica al jugador sin romper el balance del juego base.



## PROYECTOS

📍 PERSONAL

### RAT (Shooter Táctico 2vs2)

- Diseñé el *layout* macro y las rutas críticas de un mapa competitivo.
- Desarrollé el *blockout* funcional en Unreal Engine, iterando la geometría para eliminar cuellos de botella.

### Purple Shift (Juego de puzzles)

- Diseñé y prototipé las mecánicas centrales de un juego de puzzles laberíntico basado en la alteración de estados lógicos (puertas de colores que modifican el entorno).
- Estructuré la curva de dificultad mediante niveles incrementales, introduciendo gradualmente nuevas mecánicas para enseñar al jugador sin necesidad de tutoriales intrusivos.



## HABILIDADES

**Game & Systems Design:** Diseño de economías y balance, Level Design (Blockouts), Diseño lógicos/puzzles, Mitigación de RNG, Redacción de GDDs y Rulebooks.

**Metodología:** Playtesting en vivo, iteración rápida, resolución analítica de problemas, diseño centrado en el jugador.

**Software:** Unreal Engine, Unity, Godot, Miro, Figma, Markdown, Git.



## PUNTOS FUERTES

- # Resolución Creativa
- # Prototipado Ágil
- # Worldbuilding y Documentación
- # Diseño Narrativo-Mecánico