

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



gamedev.thedms.es