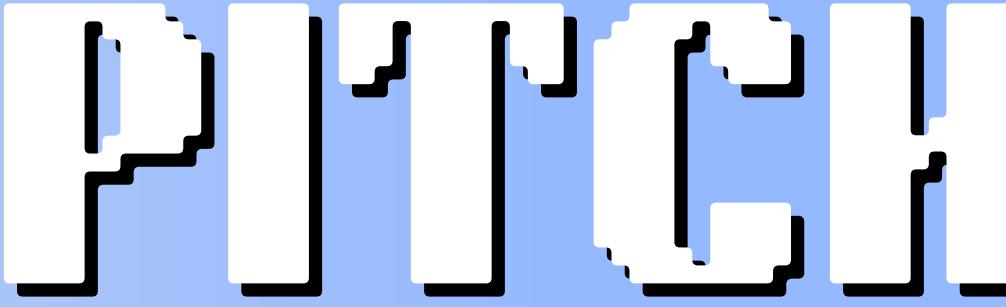




THE CURSED RETURN

START

VALENTINA CASTILLA
DIEGO DE LA VEGA SAISHIO
LOUIS EMILIO VELEDÍAS
EQUIPO 3



En un mundo distorsionado por una maldición antigua, cada paso que das te acerca a la salvación o a una condena eterna.

Desarrollado por Infinite Horizon Studios, “The Cursed Return” es un roguelite de acción donde una maldición te debilita conforme pasa el tiempo, la exploración, el combate dinámico y las decisiones difíciles definen tu destino. Cambia de clase, adapta tu estrategia y descubre si tienes lo necesario para romper el ciclo a tiempo.



ROGUELITE

Los juegos roguelite provienen del género roguelike, pero con algunas diferencias. En los roguelite el mundo cambia constantemente y aunque al morir el jugador reinicia desde el principio se conservan ciertos elementos de partidas anteriores, otorgando una ventaja al jugador.



ELEMENTOS ROGUELITE

01

En nuestro juego el elemento distintivo es la maldición. En el juego la barra de maldición disminuye constantemente. Si esta llega a cero, pierde la partida. No obstante, al derrotar enemigos, puede recuperar parte de esa energía, prolongando su supervivencia.

02

Cada vez que el jugador derrota a un jefe, la barra de maldición se expande permanentemente, otorgando espacio para más tiempo en futuras partidas. Este progreso se mantiene incluso si el jugador muere.

03

La posición y cantidad de enemigos varían en cada partida. Además la proporción en el que avanza la maldición también cambia con esta misma. Añadiendo un elemento de aleatoriedad que hace que cada experiencia de juego sea única.

REGLAS Y MECÁNICAS

01

MOVIMIENTO Y CONTROL

- Movimiento en cuatro direcciones: Derecha, izquierda, arriba y abajo.
- Dash/Esquivar: Movimiento rápido para evitar ataques
- Botones interactivos:
 - Recoger objetos, abrir cofres, etc.
 - Ataque

02

SISTEMA DE Maldición

- Barra de maldición:
 - Disminuye con el tiempo
 - Si llega a cero: Reinicio de loop
- Aumento de maldición:
 - Matar enemigos: Recuperas tiempo
 - Derrotar a un jefe otorga un incremento a la barra (más tiempo).
- Proporción de decrecimiento de la barra:
 - Tiene un valor establecido y dependiendo de ciertos eventos (desventajas) puede cambiar.

REGLAS Y MECÁNICAS

03

PERSONAJES

- Armas por clase
 - Arquero
 - Guerrero
 - Hechicero
- Enemigos
 - Duendes, muertos y lobos
- Jefes:
 - Duende Gigante
 - Jefe final: Hechicera

04

OBJETOS, ARMAS, ETC.

- Aumentos de barra de maldición:
 - Médico (personaje)
 - Armero (personaje)
 - Pócima
- Objetos temporales:
 - Armas que den ventajas.
- Objetos permanentes:
 - Arma secundaria (más fuertes o con efectos)



REGLAS Y MECÁNICAS

05

DANÍO POR CLASES

	Guerrero	Arquero	Hechicero
Arma	Espada	Arco	Báculo/bola de fuego
Ataque básico	35	15	25
Ataque cargado	60	40	55
Distancia	Cuerpo a cuerpo	40	30

REFERENCIAS



ESTILO VISUAL E ILUSTRACIÓN (CONCEPTO)





ESTADÍSTICAS

01

Datos del jugador:

- Enemigos derrotados
- Tiempo de juego
- Veces en las que se completó el juego (por clase)
- Número de intentos (por clase)
- Partida guardada
- Lugar donde murió, manera en la que murió, momento en el que murió

02

Puntaje

03

Niveles de la barra de maldición

04

Muertes



GO

TO

CASINO

CASINO

CASINO

CASINO

CASINO