

ECHOES OF THE REQUIEM

LA MUERTE NO ES EL FINAL

Descripción

Juego 2D de plataformas donde encarnas a un caballero que explora mazmorras aleatorias, derrota enemigos, busca la salida y obtiene mejoras permanentes al morir.

Características técnicas

Desarrollado en Unity, para PC.

Experiencia de juego

Dirigido a aficionados de la acción 2D y los roguelikes que buscan partidas breves pero intensas; ofrece exploración de mazmorras, combates fluidos y progresión “muerte-fortalece” que potencia la rejugabilidad, transmitiendo tensión en cada enfrentamiento, emoción al descubrir mejoras y satisfacción al superar cada reto.

Jugabilidad

El personaje puede moverse, saltar y atacar. Y al morir obtiene habilidades nuevas como escudos o bolas de fuego. Con enemigos, antorchas, cofres... A medida que avance en la mazmorra, se encontrará a enemigos más fuertes.

Flujo de juego

Se recorre una mazmorra plagada de enemigos; al morir consigues mejoras permanentes y en cofres obtienes monedas o llaves. La dificultad sube dinámicamente aumentando la cantidad y fuerza de enemigos y la complejidad de las salas.

Diseño de niveles

- **Lógico:** reglas simples de progresión y recompensas al morir.
- **Espacial:** niveles modulares interconectados.
- **Narrativo:** atmósfera y pistas ambientales, sin diálogos ni textos extensos.

Cámara, controles e interfaz

Punto de vista 2D vertical, cámara ortográfica. Con las flechas para moverse y diferentes teclas para las habilidades. Corazones, monedas, llaves, esmeraldas (simulando la experiencia del personaje).

Narrativa

Un personaje medieval que se adentra en una mazmorra y su objetivo es salir de ella. La muerte es parte del entrenamiento espiritual, solo al morir muchas veces lograrás alcanzar la iluminación o el “final verdadero”.

Ambientación

En una mazmorra con ambiente medieval y deteriorado, rodeado de ruinas antiguas.

Diseño de arte

Pixel art estilizado con paleta oscura, animaciones fluidas y efectos de luz para realzar la atmósfera. Sonido medieval de ambiente, complementado por efectos de choque metálico.