

Vampyr: Rise Of The Night Walkers (ROTNW)

A) PERSONAJES (Prioridad Alta)

Vampyr (Adrián)

Campo	Detalle
Nombre	Vampyr (Nombre original: Adrián)
Clan	Cazador de Monstruos
Estado	Vampiro
Rol	Protagonista/Jugable

Biografía

- Historia y Origen:** Adrián era un joven que soñaba con ser caballero. Su vida cambió cuando su aldea y familia fueron masacradas por el ejército de caminantes de la noche de Drácula, liderados por Brauner, un Caballero de Sangre de elite. Arián vagó entre las ruinas y restos de su aldea hasta que fue rescatado por un hombre misterioso (El Mentor), quien lo tomó como aprendiz de cazador de monstruos.
- Motivaciones:** Vencer a Drácula y ejecutar una venganza por la masacre de su familia y la destrucción de su hogar.
- Catarsis:** Al darse cuenta de que carecía de la fuerza para enfrentarse monstruos más poderosos como Drácula, Adrián se somete a un ritual misterioso para convertirse en vampiro, obteniendo el poder que necesitaba. Su misión inicial de dar caza a Drácula terminó cuando fue atrapado y arrojado a la celda más fría y profunda de las catacumbas.

Relaciones con otros personajes

- El Mentor:** Aliado y maestro que entrenó a Vampyr. (Giro de Lore: Secretamente, es Drácula disfrazado, buscando ascender a Vampyr a su mano derecha, Alucard).
- Drácula:** Odio y desprecio por el ser oscuro que tiraña el continente y comanda sus fuerzas de la noche y se alimenta de los inocentes. Vampyr jura venganza por el derramamiento de sangre.
- Brauner (Caballero de Sangre):** Odio profundo por ser el responsable directo del asesinato de su familia y destrucción de su hogar.

Habilidades de Vampyr

Habilidad	Descripción
Fuerza y Resistencia Sobrenatural	Atributos físicos mejorados, esenciales para el combate y la supervivencia en la lucha contra monstruos.
Visión Nocturna	Permite operar y detectar amenazas en las profundidades más oscuras del castillo.
Magia Vampírica Básica	Acceso a habilidades básicas basadas en la sangre o la oscuridad.
Maestro de Armas	Competente en el uso de armas de corto y largo alcance.

Características Físicas (Metamorfosis)

- Personalidad:** Vengativo, determinado, frío, enfocado en el combate.
- Apariencia:** Ojos amarillos (animales), orejas puntiagudas, colmillos grandes para alimentarse, piel pálida y fría, y cabello canoso.

C) MECÁNICAS DEL JUEGO (Prioridad Alta)

El juego combina la aleatoriedad de un *RogueLike* con el drop de armas para enfrentarse a los jefes finales del juego.

CONTROLES (PC)

Acción	Tecla
Movimiento	WASD
Saltar	Barra Espaciadora
Ataque Cuerpo a Cuerpo	J
Curarse (Usar Poción)	L ó I

SISTEMAS

Sistema	Descripción
Sistema de Combate	Basado en ataques cuerpo a cuerpo. Los enemigos comunes derrotados dropean armas aleatorias con diferentes estadísticas y aspectos que el jugador debe recolectar para progresar.
Sistema de Sangre/Curación	El jugador comienza la partida con una única Poción de Curación. Este recurso no es recargable ni comercializable, lo que exige una gestión extrema de la salud.
Sistema de Progresión	RogueLike (Armas): La progresión de poder depende enteramente de la aleatoriedad de las armas dropeadas. Metroidvania (Mapa): El ascenso o descenso por las secciones del castillo se desbloquea tras enfrentarse a los Jefes. NO HAY SISTEMA DE EXPERIENCIA (XP) NI ECONOMÍA.

D) ENEMIGOS Y JEFES

Nombre	Rol / Tipo	Ubicación	Estrategia	Recompensas
Drácula	Antagonista Principal / Jefe Final	Sala del Trono (Nivel 2)	Dos ataques: Espada y Lanzamiento de bolas de fuego.	Fin de la Historia.
Brauner (Caballero de Sangre)	Jefe Opcional	Salida del Castillo (Nivel 3)	Ataque errático y rápido con un hacha. Posee mayor vida, resistencia y daño.	Escape del Castillo (Final Alternativo).
Slime	Enemigo Común	Alcantarillas/Catacumbas	Dañino al contacto, sin un ataque directo consciente.	Dropea Armas (Aleatorio).

Murciélagos	Enemigo Común	Profundidades del Castillo	Vuela erráticamente y ataca al sentirse amenazado.	Dropea Armas (Aleatorio).
Esqueleto	Enemigo Común	Catacumbas	Caballero revivido que ataca con una espada oxidada.	Dropea Armas (Aleatorio).
Zombie	Enemigo Común	Catacumbas	Muerto viviente de bajo nivel que ataca con una espada ensangrentada.	Dropea Armas (Aleatorio).

E) HISTORIA Y LORE

INTRODUCCIÓN

El protagonista, Adrián, es un cazador que yace atrapado en la más fría celda del castillo de Drácula. Su aldea fue masacrada por Brauner, un caballero de sangre de elite. Tras ser entrenado por un misterioso Mentor, Adrián adoptó el vampirismo para obtener la fuerza de un monstruo y poder cazar a otros monstruos. Ahora, debe escapar, enfrentar a las caminantes de la noche y obtener nuevo armamento para llegar a la cima de la fortaleza y ejecutar su venganza.

LORE CLAVE

- Vampyr es Adrián:** Un joven con ambiciones de ser caballero que se transforma en vampiro para obtener poder y vencer a Drácula.
- El Mentor es Drácula:** El hombre que entrenó a Vampyr es, en secreto, Drácula disfrazado. Su objetivo no es que Vampyr lo derrote, sino que se convierta en su guerrero más fuerte, un "Alucard" (soldado oscuro y mano derecha de Drácula), y se una a su ejército. Vampyr desconoce completamente esta traición.

F) LOCACIONES

El castillo maldito está dividido en tres niveles principales y de jugabilidad:

1. **Nivel Explorable (Catacumbas/Ruinas):** Un mapa *Metroidvania* de pequeña escala. Aquí se encuentran todos los enemigos comunes (Esqueletos, Zombis, Murciélagos, Slimes, etc.). Contiene dos caminos principales que conducen a los jefes:
 - Un camino lleva a la Sala del Trono.
 - El otro camino lleva a la Salida del Castillo.
2. **Sala del Trono (Stage de Drácula):** Un stage fijo, no explorable, dedicado exclusivamente a la épica pelea contra Drácula.
3. **Salida del Castillo (Stage de Brauner):** Un stage fijo, no explorable, dedicado al enfrentamiento opcional contra el Caballero de Sangre, Brauner.

G) OBJETOS Y COLECCIONABLES

- **Armas:** Son el principal colecciónable y el motor de la progresión del juego. Se obtienen al derrotar enemigos comunes. El dropeo es aleatorio en cuanto a su aspecto y sus atributos de daño.
- **Poción de Curación:** Es un objeto crucial. El jugador comienza con una única carga por partida, lo que marca la naturaleza *RogueLike* de la alta dificultad y el riesgo.