



Ies Muralla Romana

Jose Ignacio Chaín Álvarez

Índice

- 1.Introducción
- 2.Historia y Narrativa
- 3.Mecánicas de Juego.
- 4.Jugabilidad y progresión
- 5.Personajes
- 6.Clases de Personajes
- 7.Interfaz y Experiencia de Usuario.
- 8.Aspectos Técnicos.
- 9.Estilo Visual.
- 10.Conclusión.

1.Introducción

Chains of Darkness es un RPG de terror en 3D ambientado en un mundo abierto del siglo XIX, donde la alquimia, la magia y la tecnología coexisten en un frágil equilibrio. El jugador asume el papel de un cazador que busca venganza y respuestas en un mundo rodeado de oscuridad y asediado por monstruos y entidades demoníacas.

2.Historia y Narrativa

El protagonista es un joven cuyo pueblo, donde se criaban y adiestraban exterminadores de monstruos, fue destruido por un ejército de criaturas de pesadilla encabezado por su propio padre, un cazador de demonios reconocido. Este fue poseído por una poderosa entidad maligna a la que había sido enviado a derrotar. Tras la destrucción de su cuerpo físico, ocultó su esencia dentro de él para fingir su propia derrota y destruir a todos tras un supuesto regreso triunfante a su hogar.

Esa noche, el protagonista despertó repentinamente y presenció con horror cómo su padre masacraba a su familia y abría un portal de invocación, del cual surgió un ejército de criaturas que masacraron a todos. Fue salvado por Kargh, el mejor amigo de su padre, quien lo ayudó a escapar a costa de su propio sacrificio.

Este evento trágico fue nombrado por el mundo como la Noche de Walpurgis. Desde la extinción de este pueblo, debido a la ausencia de individuos preparados para enfrentarse a las criaturas, hubo un aumento masivo de monstruos, sucesos paranormales y actividad demoníaca. Han pasado varios años y actualmente el protagonista es discípulo de Solomon Hammerheight, un demonólogo y exorcista que recorre el mundo erradicando la actividad maligna por orden del Vaticano.

3.Mecánicas de juego

- **Exploración:** Mundo semiabierto con ciudades, pueblos, ruinas, bosques, cavernas, zonas infestadas de enemigos,etc.
- **Combate por Turnos:** Sistema clásico con ataques, habilidades y defensa.
- **Misiones:** Misiones basada en encargos, rumores de hogareños, reportes, leyendas o órdenes directas del Vaticano. La historia principal y secundarias en ocasiones tendrán toma de decisiones, que influirán en el destino de los personajes, el final y obtener ciertos personajes ocultos.
- **Sistema de Transformaciones (Inner Darker) y especialización de clases.**

Acciones Básicas en Combate:

- **Atacar:** Golpe básico que escala con la fuerza.
- **Habilidades de Clase:** Dependen de la clase o transformación activa.
- **Defensa:** Reduce el daño recibido en el próximo turno.
- **Huir:** Posibilidad de escapar de un combate.



4. Jugabilidad y progresión

- **Subida de Nivel:** Derrotar enemigos otorga experiencia y mejora estadísticas.
- **Cambio de Clase:** Cada personaje tiene dos clases que puede alternar fuera de combate.
- **Transformaciones (Inner Darker):** Absorción de esencias de enemigos para desbloquear cambios de forma.

Estadísticas:

- **Fuerza** → Aumenta daño físico.
- **Destreza** → Afecta precisión y velocidad de ataque.
- **Agilidad** → Influye en la probabilidad de esquivar.
- **Vitalidad** → Determina la cantidad de vida.
- **Maná** → Determina la cantidad de maná disponible.
- **Inteligencia** → Aumenta el daño de habilidades mágicas y maná máximo (en mucha menor medida que la fé).
- **Fé** → Aumenta el daño de habilidades mágicas y maná máximo.



5. Personajes .

Protagonista (Nombre y apariencia personalizable). Superviviente de la masacre de los exterminadores de demonios. De carácter humanitario y en ocasiones demasiado inocente, posee un poder latente dentro de él. Actualmente discípulo de Solomon, contrasta en ocasiones con su naturaleza despiada e impasible.

Busca erradicar el mal y evitar que la gente inocente sufra.

Sin darse cuenta, él y su grupo se verán envueltos en una serie de sucesos aparentemente sin relación alguna, que llevarán a un enfrentamiento que no solo determinarán el destino de la humanidad sino de él mismo.

Solomon. Actualmente exorcista y demonólogo, oculta un pasado oscuro. De carácter aparentemente cínico y frío, este poderoso exorcista fue hace años fue un reconocido corsario por su codicia y sed de sangre.

Durante el saqueo a colonia portuaria, durante el asalto al ayuntamiento para extorsionar bajo amenaza de muerte al gobernador de esta a cambio de riqueza, llegó solo para presenciar la muerte de este y como una entidad llamada reaper declaraba haber sido invocada por un enemigo común para llevarse su alma y la de Solomon como consecuencia de un pacto demoníaco.

Tras esto, en un acto de arrogancia, junto a su tripulación solo para ver como estos eran asesinados, logrando huir.

En un intento de redimirse y evitar ser cazado por esta Criatura, se refugió en la fé y la magia sagrada y a pesar de las constantes discrepancias actualmente sirve al Vaticano.

A pesar de poder ocultarse mediante magia, mientras siga vivo, el reaper seguirá persiguiendolo hasta que cumpla su parte de eliminarlo.



Dan. Se trata de uno de miembros de la perseguida raza InnerDarker, seres humanos capaces de transformarse en la representación física de su oscuridad interior, tomando la forma de criaturas y bestias abominables, que a lo largo de la historia han sido cazados al borde de la extinción y odiados tanto por humanos como por criaturas.

De carácter protector y reservado, busca vivir en el anonimato, mientras protege lo que actualmente llama su hogar, de los recientes ataques de criaturas.

Al igual que la mayoría de su raza, vive en un constante tira y afloja luchando contra su oscuridad interior para que su propio poder no lo consuma y lo lleve a convertirse permanentemente en una criatura sedienta de sangre, sin raciocinio y cordura alguna.

Lynn. Joven huérfana de padres que a edad temprana descubrió que posee el inusual don de la magia de forma innata. Estos se manifestaron como facultades curativas. De carácter compasiva y amable, escapó del orfanato y siempre está viajando de un lado a otro, usando sus poderes curativos, para sanar a los necesitados, siendo considerados estos por la gente común como milagros. Durante sus viajes se ha ganado el sobrenombre de la "Adepta de la Luz".



Serge. Joven aventurero que vive en Ravensholl junto a su hermana más pequeña Rina. Cuando un misterioso culto de carácter sectario se asentó en esa ciudad, convirtiéndose en la máxima autoridad y recientemente con su hermana siendo captada como futuro miembro antes de desaparecer misteriosamente...Planea infiltrarse en su abadía para encontrar a su hermana y llevarla de vuelta a casa.

Azaret.(Personaje Oculto) Poderoso mago oscuro inmortal y falta de ética que demuestra un carácter arrogante, cortante y analítico pero práctico.

Pese a ser una fuerza del mal, si conviene a sus objetivos o para garantizar su propia supervivencia no dudará ni un segundo en traicionar o cambiarse de bando.

Siendo en su día un alumno prometedor ha llevado gran parte de su vida al estudio de la magia y todas sus ramas, pero su sed de conocimiento y poder lo llevó a ir un paso más allá y comenzar a introducirse poco a poco en ramas de la magia profana o prohibida, para lo cual realizó toda clase de actos deplorables, como pactar con demonios o realizar sacrificios, entre otros actos inombrables para satisfacerlos a cambio de más poder y conocimiento.

6. Clases de Personajes.

Cada personaje puede desbloquear una segunda clase, cambiando sus habilidades, estadísticas y mecánicas de combate.

El protagonista a diferencia de los otros personajes tiene 3 clases:

Aprendiz / Exterminador de Monstruos / Guerrero

- **Aprendiz:** Clase inicial del protagonista que esta equilibrada en magia y combate. Es un lienzo en blanco, puede usar magia ofensiva, sagrada y ataques físicos, etc pero sus habilidades nunca serán tan poderosas o avanzadas como las de otras clases.

- ****Exterminador de Monstruos**:** Esta clase es poderosa en ataques físicos y capaz de usar diferentes tipos de magia ofensiva a un nivel avanzado. A diferencia de otras clases puede emplear mayor variedad de armas, que van desde espadas de dos manos, ballestas, shurizen gigantes hasta látigos.

- **Guerrero:** Los guerreros son maestros en el cuerpo a cuerpo y ser autenticas murallas o atacantes físicos dependiendo del equipamiento que lleven.

Aprendiz - Bola de Fuego

Canalizas levemente los elementos para invocar una bola de fuego que impacta en el enemigo.

Inflige un daño leve/medio al enemigo.

Tiene un bajo coste y se aprende a niveles tempranos.

Exterminador de demonios - Grand Cross Sword

Imbues de magia sagrada tu espada antes de realizar un golpe rápido y preciso con ella, realizando daño físico y mágico de elemento sagrado.

Inflige daños masivos al enemigo.

Daño aumentado a demonios.

Guerrero - Rompecorazas

Realizas un ataque potente en el punto débil del enemigo aumentando su daño recibido por ataques físicos un 40% durante 3 turnos.

Inflige un daño respetable al objetivo por un bajo coste de maná.

Ideal para una composición de atacantes físicos.

Solomon posee estas dos clases: **Exorcista / Corsario**

Exorcista: Utiliza la magia sanadora y sagrada, también utiliza disparos con pistolas imbuidos de magia con diferentes efectos.

Corsario: Combatiente sediento de sangre y experto en el combate con sables y pistolas. A diferencia de otras clases, sus ataques exigen un costo de vida en lugar de maná.

Exorcista - Disparo de Fe

Canalizas el poder sagrado para bendecir las balas de tu arma con magia y realizar un potente ataque disparando a tu enemigo.

Este ataque reduce durante 2 turnos la resistencia a los ataques de elemento sagrado.

Tiene un alto coste de maná.

Corsario - Codicia Sangrienta

Realizas un impactante combo con tus dos sables, apuñalando e inmovilizando al enemigo con uno mientras que con el otro atraviesas su corazón múltiples veces con estocadas.

Este ataque tiene robo de vida.

Inflige más daño en enemigos con menos del 30% de vida.

Dan puede ser: **Inner Darker** / **Berserker**

Inner Darker: Capaz de absorber la esencia de enemigos y transformarse en ellos. Al inicio es una clase débil, pero se vuelve extremadamente versátil y poderosa a medida que desbloqueas un amplio repertorio de enemigos en los que transformarte.

Berserker: Te transformas en una bestia abominable cuyo daño es masivo pero recibe el doble de daño, y si se abusa mucho de sus habilidades ofensivas, pierdes el control del personaje, pudiendo llegar incluso a atacar a sus compañeros.

Inner Darker - Absorción de Esencia

-Usar la habilidad de absorber esencia tiene una probabilidad de un 5% de otorgar su esencia, que irá aumentando progresivamente con el uso continuado en combate hasta un 100% de obtenerla.

-Cada esencia desbloquea una transformación permanente.

-Se pueden equipar hasta tres transformaciones activas.

Algunas Transformaciones:

- **Espectro Sombrío:** Te transformas en un ser fantasmal que te permite recibir un daño reducido de ataques físicos, meter maldiciones (debuffs) y realizar ataques de magia oscura.
- **Demonio Carroñero:** Criatura cuadrúpeda que inflige ataques de sangrado en los enemigos y, cada vez que muere un enemigo, puede devorar su cadáver para recuperar o aumentar su daño.
- **Bestia Abismal:** Demonio con un hacha enorme que inflige potentes ataques físicos y daño de fuego.
- **Titán de Hueso:** Criatura enorme orientada a la defensa, puede infligir daño en área a todos los enemigos y atraer los ataques hacia él.
- **Engendro del Caos:** La transformación propia de Dan, capaz de infligir potentes daños físicos, sangrados y potenciarse drásticamente a través de magia negra.

Berserker - Machaque Colosal

Realizas un ataque brutal que inflige daño físico masivo, pero con cada uso tienes una probabilidad del 25% de perder completamente el control del personaje, que irá aumentando con cada uso.

Recibes el doble de daño de todas las fuentes.

Serge puede ser **Ladrón** / **Espadachín**

Ladrón: Experto en sigilo, evasión y ataques rápidos. También puede robar objetos, meter debuffs y aportar utilidad.

Espadachín: Poderoso combatiente en el uso de la espada. Emplea movimientos precisos y ágiles para abrumar a sus enemigos.

Ladrón - Desvanecimiento

- Lanzas una bomba de humo a tus pies o a los de un aliado, haciéndolo invisible por un turno y evitando que un enemigo pueda escogerlo como objetivo de un ataque.
- Tiene un alto coste de maná.
- Se aprende a niveles tardíos.

Espadachín - Santo de la Espada

- Ataque extremadamente ágil y rápido que inflige mucho daño físico a través de una combinación de estocadas.
- Tras usarse, permite esquivar y realizar un contraataque cada vez que es golpeado por un ataque físico del enemigo durante un turno.
- También funciona con magia que inflija daño físico.

Lynn puede ser: **Curandera / Hechicera**

Curandera: Utiliza habilidades de sanación y apoyo.

Hechicera: Poderosa usuaria innata del uso de la magia, capaz de canalizar el poder de los elementos.

Curandera - Sacrificio Altruista

- En un acto de desesperación, canaliza e invoca el poder de la luz para sanar y restaurar completamente la vida y el maná del resto del grupo, a costa de su propia vida.
- Solo se puede usar una vez por combate.
- Tras ser usado, la curandera no podrá ser resucitada durante el resto del combate.

Hechicera - Piroclasto

- Ataque mágico de alto nivel que crea y concentra fuego y lava a los pies del enemigo, provocando una explosión que inflige daño de atributo fuego.
- Tiene un 10% de probabilidades de quemar al enemigo, lo cual le hará perder vida a lo largo de 2 turnos.
- Es el hechizo de elemento fuego más poderoso del juego.

Azaret, el único personaje opcional en base a las decisiones que tomes en el juego, puede ser: **Brujo / Mago**

Brujo: Utiliza maldiciones y hechizos de magia oscura del nivel más alto. También aporta utilidad, pero a costa de un alto precio.

Mago: Versátil usuario de magia con un repertorio de conjuros ofensivos y defensivos.

Brujo - Sacrificio Pactado

El brujo realiza un pacto impío con fuerzas oscuras y un aliado para hacer que este personaje sea totalmente invulnerable durante 2 turnos, pero irremediabilmente morirá después.

No puede combinarse para evitar la muerte de un aliado que utilice Sacrificio Altruista.

Mago - Supernova Arcana

Ataque mágico de alto nivel que crea y concentra energía arcana de forma masiva en una esfera que, al lanzarse, provoca un daño arcano masivo a todos los enemigos.

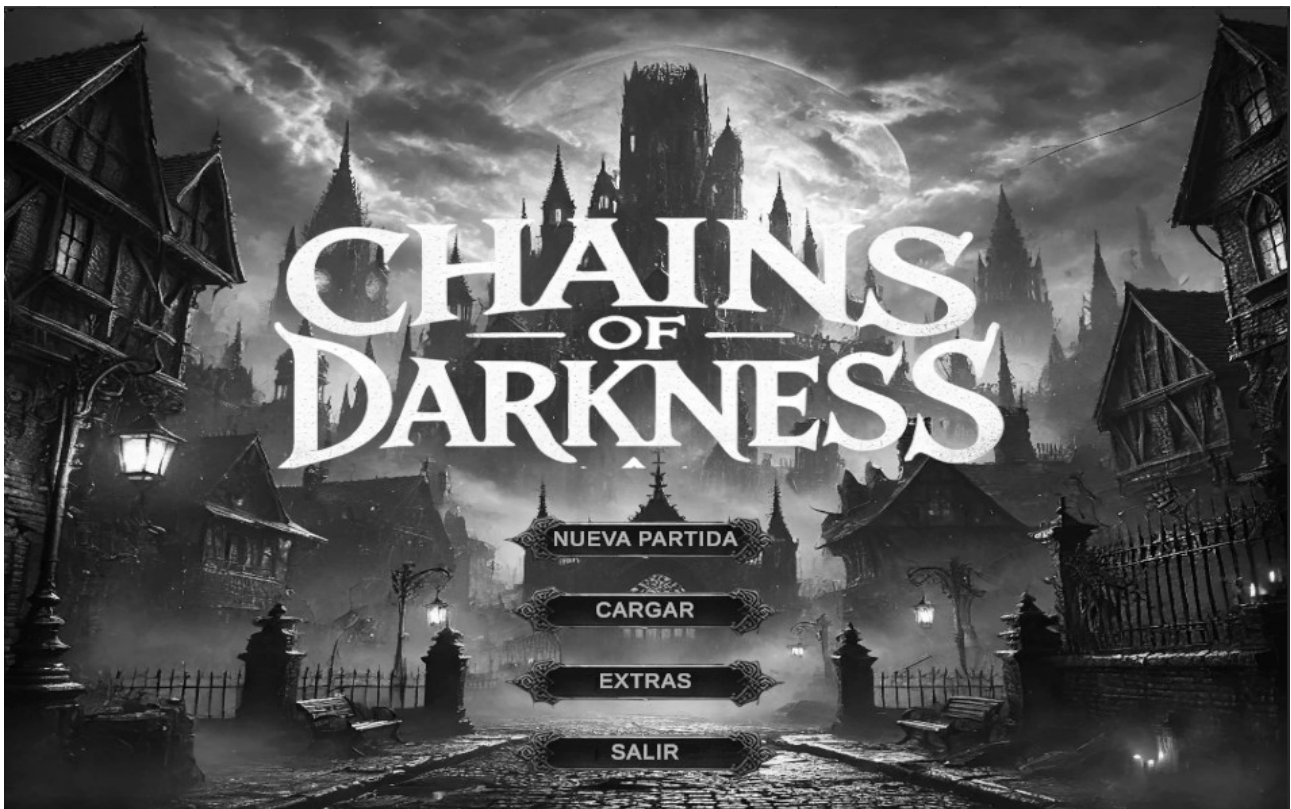
Este ataque inflige daño arcano aumentado en función del maná usado en ese momento.

Concentra y consume todo el maná del personaje en el ataque, dejándolo a 0.

7. Interfaz y Experiencia de Usuario.

Es juego tiene un menú inicial que permite iniciar nueva partida, cargar partida, controles y salir del juego.

Dentro del juego tienes un menú similar pero con la opción de guardar.



8. Aspectos Técnicos.

Chains of Darkness está diseñado para PC en español, con resolución Full HD.

9. Estilo Visual.

En cuanto a ambientación, intenta abarcar una estética de fantasía oscura mientras conserva tintes de juegos final fantasy. El uso de una paleta de colores oscuros, tristes busca crear un ambiente oscuro y melancólico, evocando sensaciones de misterio y decadencia de un mundo devastado por demonios y criaturas.

10. Conclusión.

Chains of Darkness es una experiencia RPG inmersiva que combina una narrativa profunda y oscura con un sistema de combate estratégico basado en turnos. A través de su historia cargada de tragedia, venganza y redención, los jugadores explorarán un mundo asediado por fuerzas malignas, enfrentando decisiones que afectarán el destino de los personajes y del propio mundo.

Con una amplia variedad de clases, transformaciones y mecánicas de progresión, el juego ofrece una jugabilidad rica y personalizable que se adapta a diferentes estilos de juego. Su estética de fantasía oscura, inspirada en mitos y leyendas del terror gótico, junto con su banda sonora y ambientación, refuerzan la sensación de un mundo en decadencia, lleno de peligro e intriga.

En definitiva, Chains of Darkness es más que un juego de rol; es una historia de lucha contra la oscuridad, tanto externa como interna, donde cada decisión puede acabar determinando el destino de la humanidad como se puede ver reflejado en los diferentes finales que puedes obtener de acuerdo a determinadas decisiones aparentemente irrelevantes a lo largo del juego.