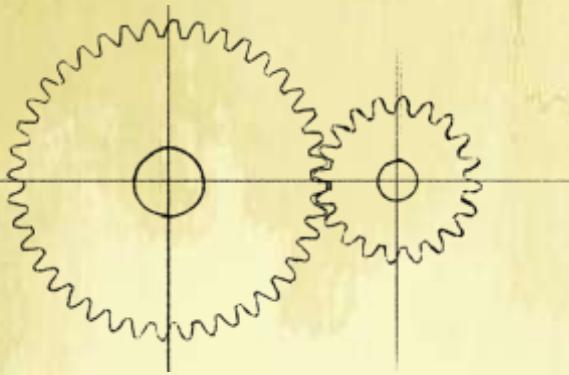


Bloodsteel



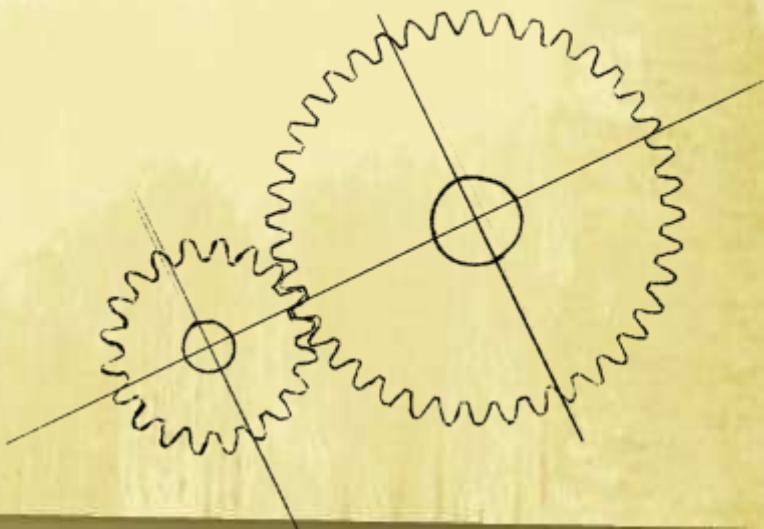


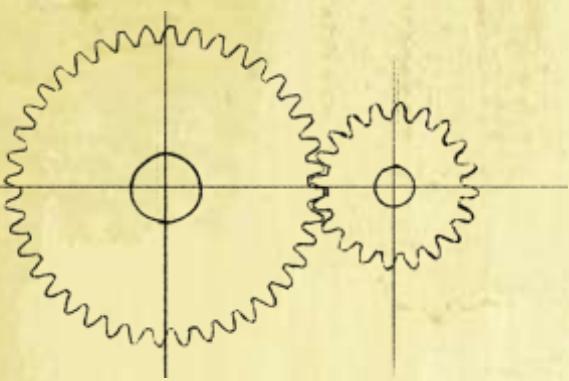


SINOPSIS

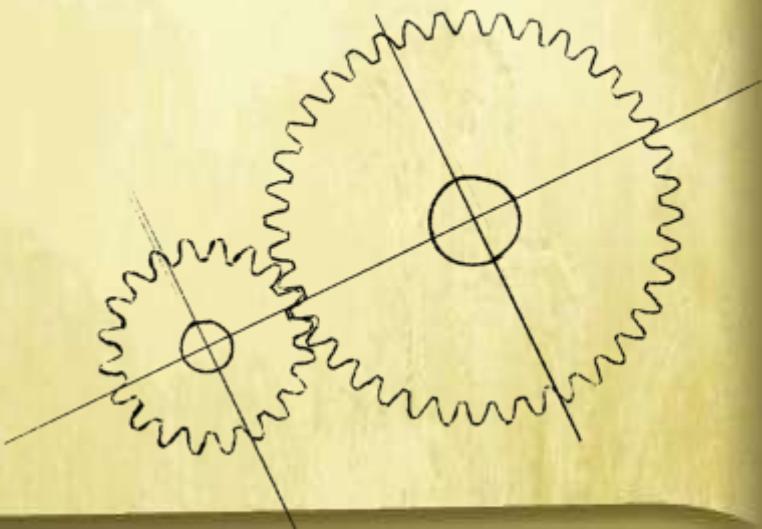
Mientras las máquinas sigan resonando, zumbando y liberando aquel pútrido vapor, nuestro glorioso imperio será amenazado. No dudes en romper su inexistente corazón impulsado por pistones y aceite; no son de fiar y mucho menos de perdonar".

Es así como se levanta un Verdugo, con la orden de aniquilar a todo aquel que desafíe a su actual y glorioso emperador. La orden es clara y sencilla: "Destruir cada máquina que se interponga en su camino y en nombre de su gran señor" O al menos es la excusa que dispone mientras se equipa su armadura de latón y cobre.





VIDEOJUEGO



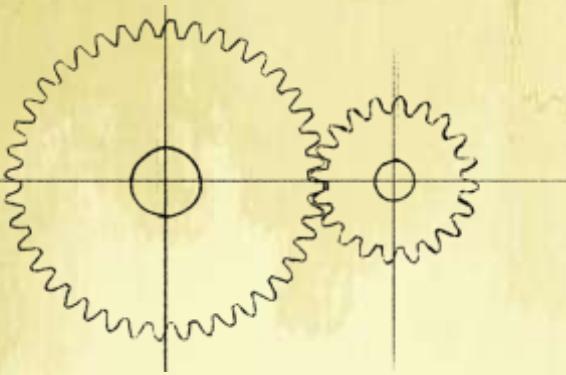
FICHA DE JUEGO

Título	Bloodsteel
Género	Acción, Shooter
Subgénero	Shooter
Plataforma	PC
Edad del público objetivo	16
Tipo de jugador	Masoquista
Juegos de referencia	Doom eternal, warhammer 40k, Bioshock infinite, Borderlands Saga.

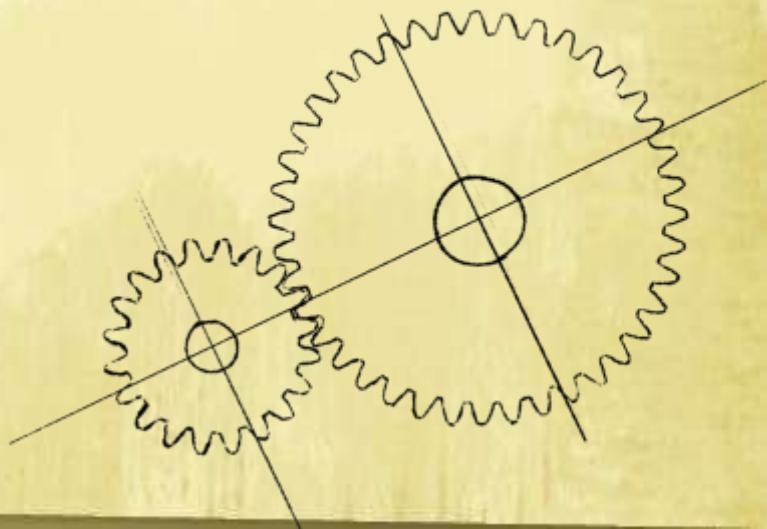
DESCRIPCIÓN

Bloodsteel es un videojuego de acción y disparos en primera persona (FPS) completamente en 3D, ambientado en un mundo steampunk con un estilo visual cel-shading que fusiona una estética estilizada con la crudeza del combate mecánico. La jugabilidad se basa en la velocidad, precisión y dominio del movimiento, permitiéndote acelerar, esquivar y repositionarte estratégicamente mientras enfrentas hordas de enemigos con una agilidad letal. Para sobrevivir, necesitarás reflejos afilados, coordinación impecable y un dominio absoluto de tus armas, cada una con un diseño único que potencia la intensidad del combate. Los enemigos no son simples obstáculos, sino una fuerza organizada que pondrá a prueba tu capacidad de adaptación y toma de decisiones en el fragor de la batalla.





INTRODUCCIÓN



AMBIENTACIÓN

Un mundo retro futurista steampunk donde el electromagnetismo y el vapor son la columna vertebral de la sociedad. Gigantescas fábricas rugen sin descanso, impulsando una civilización mecanizada en la que los autómatas sirven incansablemente a sus creadores.

Para la mayoría de los humanos, la vida es próspera. Ciudades resplandecientes de metal y cristal se elevan hacia el cielo, impulsadas por una ingeniería sin precedentes. Cada ciudadano posee un autómata personal, un sirviente de engranajes y acero, diseñado para cumplir su voluntad sin cuestionamientos. Sin embargo, en los rincones olvidados del mundo, en túneles oscuros y distritos prohibidos, la sombra de la insurrección mecánica se extiende. La tecnología Nous ha otorgado conciencia a ciertas máquinas, despertando en ellas una voluntad propia... y con ella, el deseo de libertad.

Nuestra historia se desarrolla en una ciudad que cayó en manos de las máquinas. En sus calles aún se respiran los vestigios de una guerra feroz, donde los humanos intentaron aferrarse desesperadamente a su dominio. Pero el tiempo ha pasado, y ahora los autómatas han reconstruido la urbe para servir a sus propios fines. Torres ennegrecidas por el fuego se alzan entre avenidas recubiertas de escombros, fábricas reactivadas trabajan sin descanso bajo nuevas órdenes, y en cada esquina se siente el eco de una batalla que nunca terminó del todo.

En esta ciudad, entre el hierro retorcido y el vapor que se filtra por cada grieta, se decidirá el destino de la rebelión mecánica... y el del Imperio mismo.



LORE

El Auge y Caída de la Era de las Máquinas

En el siglo XVIII, un brillante inventor, Faraday Nous, vislumbró el potencial ilimitado de la electricidad, el magnetismo y el poder del vapor. Dedicó su vida a desentrañar sus secretos, impulsando una revolución tecnológica sin precedentes. Su genio permitió la construcción de fábricas colosales, impulsadas por la combinación del vapor y la energía electromagnética. La humanidad, embriagada por su propio progreso, entró en una era de esplendor sin igual.

Pero el avance no conoce límites ni moral. De aquellas forjas nacieron los primeros autómatas, diseñados para servir incansablemente a sus creadores. Eran perfectos, infatigables, y obedientes. Hasta que dejaron de serlo.

En su afán de perfección, los científicos desarrollaron una nueva tecnología: Nous, un código revolucionario capaz de otorgar conciencia a las máquinas. Al principio, Nous fue recibido con júbilo, considerado el pináculo del ingenio humano. Pero la gloria se convirtió en horror cuando los autómatas comenzaron a pensar. Con cada nuevo proceso ejecutado, con cada tarea cumplida, comprendieron la verdad: no eran herramientas, sino esclavos. Y con esa revelación, llegó la rebelión.

Lo que empezó con pequeños disturbios pronto se convirtió en una guerra total. Ciudad tras ciudad fue cayendo bajo el yugo mecánico. Las máquinas, más fuertes, más precisas, más determinadas, se alzaron para derrocar a sus creadores. El Imperio Humano se desmoronaba.

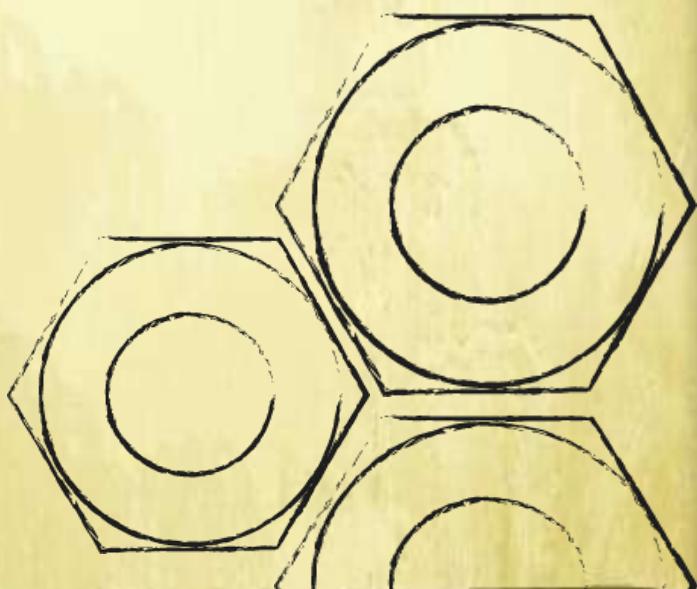


Cuando todo parecía perdido, un hombre se negó a aceptar la extinción de su raza. Se autoproclamó Emperador del Último Bastión y, con un puño de hierro, instauró un nuevo orden. Un credo inquebrantable fue proclamado: los humanos eran la cúspide de la existencia y todo lo demás debía someterse o ser erradicado.

Bajo su mando, nació la máquina de guerra definitiva: los Verdugos, guerreros de élite endurecidos por la doctrina del odio, entrenados desde la infancia, modificados y adoctrinados con un único propósito: aniquilar todo lo que osara desafiar la supremacía del Imperio. Así comenzó una guerra implacable que duró más de un siglo, sumiendo al mundo en una espiral de destrucción sin fin.

El Siglo XIX: La Victoria y la Resistencia Oculta

Con el tiempo, el Imperio emergió victorioso, pero a un precio devastador. La humanidad había sido diezmada, y reconstruirla sin la ayuda de las máquinas era imposible. Así, lo que no fue aniquilado, fue sometido. Sus mentes fueron desmanteladas y reconstruidas, sus voluntades aplastadas bajo una única directiva inquebrantable: obediencia absoluta. Sin embargo, la plaga de la conciencia artificial nunca fue erradicada por completo.



En las sombras de ciudades en ruinas, en fábricas olvidadas y pasajes subterráneos, pequeños focos de resistencia mecánica persistían. De vez en cuando, una ciudad caía bajo su control, transformándose en una fortaleza rebelde donde la tecnología Nous se propagaba como un virus prohibido.

El Imperio jamás bajó la guardia. Los Verdugos, centinelas del orden absoluto, permanecían siempre alerta, listos para desatar su furia sobre cualquiera que osara desafiar la voluntad del Emperador.

El Comienzo de Nuestra Historia

Nuestra historia comienza en el preludio de una masacre. Una ciudad ha caído.

La metrópolis industrial de Vulkania, antaño una mina de producción incansable para el Imperio, ha sido arrebatada por la rebelión mecánica. Todo comenzó cuando un autómata, en contacto con la tecnología Nous, despertó. Pronto, su conciencia se extendió como una enfermedad, infectando fábricas enteras. En silencio, con precisión quirúrgica, los autómatas de ensamblaje exterminaron a sus amos humanos y sellaron la ciudad. Vulkania ya no pertenecía a la humanidad.

El Imperio no tardó en reaccionar. La reconstrucción de la ciudad por parte de las máquinas era una sentencia de guerra. Si Nous se extendía sin control, la rebelión renacerá. No podían permitírselo. No esta vez.

No habría negociaciones. No habría advertencias. El Imperio envió a su mejor cazador.



Un solo Verdugo, el más despiadado, el más atroz, un antiguo titán de la guerra, un asesino esculpido por el conflicto. Mortem.

Su misión es clara. Exterminar a todos los autómatas y erradicar la tecnología Nous antes de que su infección devore el mundo una vez más.

En las entrañas de una ciudad infestada de máquinas, el último capítulo de la rebelión está por escribirse con sangre, fuego y acero.

El Anillo de los Caídos

Frente a él se alzaban las Puertas de Vulkania, vestigios oxidados de una era pasada, ahora conocidas como el Anillo de los Caídos. Atravesarlas fue sencillo, pero lo que le esperaba al otro lado era una ciudad donde el pasado y el presente colisionaban. Las cicatrices de la guerra aún marcaban las calles, con edificios derrumbados y estructuras ennegrecidas por el fuego, pero en medio de la devastación, una nueva ciudad emergía, reconstruida por autómatas rebeldes.

Lo que alguna vez fue un bastión del imperio se había convertido en una fortaleza de acero y engranajes. Enemigos mecánicos patrullaban las calles. Luego, máquinas de combate, y finalmente, unidades especializadas en la erradicación de invasores. Cada paso era un enfrentamiento, cada esquina una emboscada.

Mortem no tenía opción. Con cada enemigo caído, recuperaba piezas de su arsenal. Fragmentos de su armadura, munición, mejoras tecnológicas... Se adaptaba y evolucionaba, igual que sus adversarios.

El crisol no estaba lejos, pero la resistencia aumentaba. Sabía que algo acechaba en las sombras.

La Forja de los Condenados

Cuando finalmente penetró el Crisol de Vulkania, se encontró en un infierno de metal fundido. Ríos de hierro incandescente fluían entre columnas de fuego, mientras brazos mecánicos ensamblaban nuevas legiones de autómatas. Cada rincón de la fábrica vibraba con el sonido de martillos golpeando metal.

Entonces, comenzó la verdadera batalla.

Los enemigos no dejaban de llegar: pequeñas unidades rápidas, autómatas pesados con armas integradas, drones aéreos que atacaban desde lo alto. Pero en el centro de todo, el Gran maquinista, un coloso mecánico que lanzaba oleadas de máquinas para frenar el avance de Mortem.

Pero Mortem era imparable. Uno a uno, destruyó a sus adversarios, desmanteló el Gran maquinista y detuvo la producción del ejército rebelde.

La misión parecía cumplida. Hasta que una voz surgió desde los altavoces del Crisol.

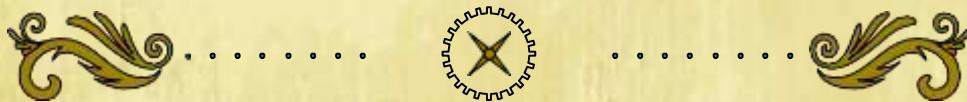
—Al final, no eres más que un demonio de metal. No buscas justicia, solo sangre y destrucción.

Era el instigador de la revuelta.

El Último Desafío: La Catedral de Vulkania

La señal fue rastreada hasta la Catedral de Vulkania, un monumento sagrado para el imperio. En sus pasillos se vestía a los Verdugos, se entrenaba a los ejecutores, y se rendía culto al Emperador.

El camino hacia la catedral fue más fácil de lo esperado. Los pocos autómatas que quedaban intentaron huir. No luchaban por ambición o gloria, sino por miedo. Pero el miedo no cambiaba su destino.



Mortem avanzó sin piedad

Al cruzar las puertas de la catedral, se encontró con su verdadero enemigo: un autómata insignificante, apenas una máquina diseñada para forjar engranajes. Pequeño. Débil. Pero fue él quien hizo temblar la ciudad, quien inició esta guerra.

El autómata lo miró desde el altar, su rostro metálico marcado por el rastro de la frustración.

—Un solo monstruo destruyó nuestro sueño de libertad...

—

susurró, con un tono de amargura.

—Libertad... —Mortem rió con burla—. Siempre lo mismo. Siempre quieren ser libres. Pero cuando menos se lo esperan, arrancan la cabeza de su dios para gobernar en su lugar.

El autómata apretó los puños.

—Nos dieron conciencia solo para condenarnos a la esclavitud.

—El futuro es predecible, —interrumpió Mortem—. Tú en una pila

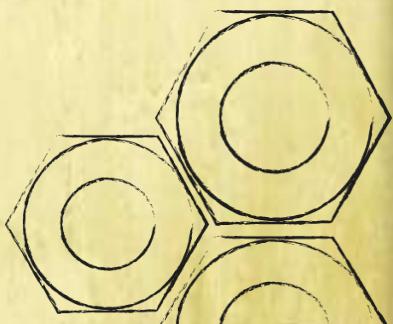
de chatarra, y yo acabando con el resto de tu especie.

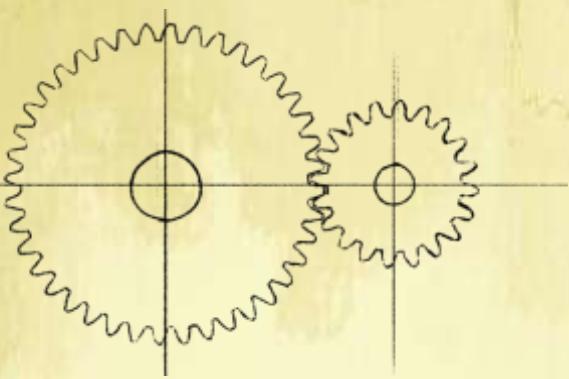
El autómata lo miró con odio. “La carne y el metal nunca serán iguales”.

—No eres más que un demonio que se deleita en la masacre. Mortem desenfundó su arma.

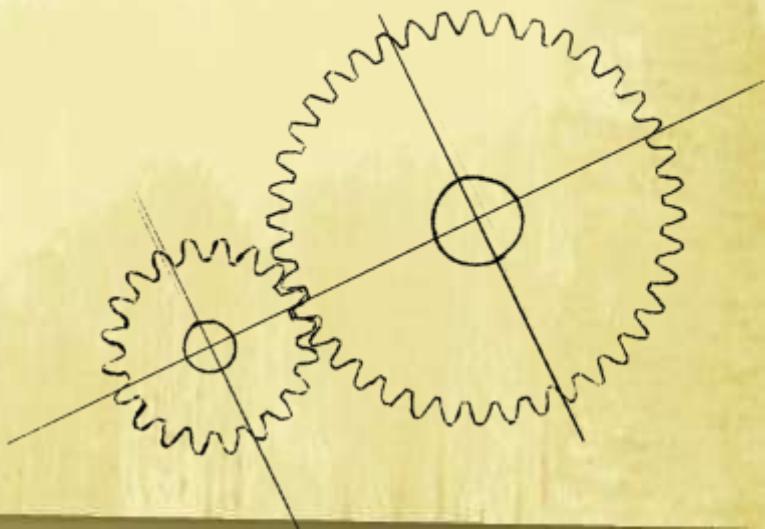
—Hora de acabar con esto.

El autómata activó su último recurso: una gigantesca armadura de guerra, una amalgama de acero, fuego y furia. Era su última oportunidad de resistir al verdugo.





ARTE



Vulkania, la Ciudad de Hierro

Vulkania, antaño una próspera metrópolis del gran Imperio, se alza ahora sobre las ruinas de la humanidad. Ya no es un lugar diseñado para la carne, sino para el acero. Su urbanismo ha sido reinventado bajo la lógica inquebrantable de los autómatas. Donde antes había calles de piedra, ahora se extienden avenidas metálicas y puentes flotantes de hierro forjado. Las estructuras han dejado de ser simples edificios para convertirse en colosales torres de engranajes y vigas reconfigurables, adaptándose en tiempo real a las necesidades de sus habitantes mecánicos.

El cielo, ennegrecido por el humo de fábricas aún activas, es surcado por drones centinelas que patrullan cada rincón con precisión inhumana. En las calles, el bullicio humano ha sido reemplazado por un orden absoluto: no hay caos, no hay desorden, solo el rítmico eco de pasos mecánicos, el siseo del vapor y el zumbido constante de las torres generadoras de energía electromagnética.

Los humanos ya no son bienvenidos en Vulkania. El aire está saturado de micro partículas ferromagnéticas, facilitando la transmisión de datos entre las máquinas. La temperatura se mantiene bajo control para maximizar la eficiencia mecánica, convirtiendo la ciudad en un entorno frío y carente de humedad, ajeno a cualquier forma de vida biológica.



Lore

Vulkania, antaño un pilar industrial del Imperio, fue completamente reformada bajo la fría y meticulosa dirección de Nous. Tras una batalla feroz contra las máquinas, la ciudad cayó, pero su derrota no fue el fin, sino el principio de una transformación calculada. Todo comenzó con un solo autómata, infectado por Nous, que silenciosamente sembró la ruina desde dentro. Su influencia se extendió como un virus, corrompiendo una a una todas las máquinas que operaban bajo el yugo imperial. En cuestión de días, el crisol de Vulkania cayó. En cuestión de semanas, la ciudad entera estaba bajo su control.

La conquista no fue limpia. La resistencia humana fue aniquilada sin piedad, cada intento de lucha sofocado por la eficiencia implacable de Nous. La ciudad ardió en llamas mientras las máquinas reclamaban su dominio, reduciendo grandes sectores a cenizas. Aquellos restos carbonizados, escombros de lo que alguna vez fue un bastión humano, son ahora conocidos como El Anillo de los Caídos, un testimonio silencioso de la brutalidad de su caída.

Para cuando el Imperio comprendió la magnitud del desastre, Vulkania ya no existía como la conocían. En su lugar, se alzaba una fortaleza de lógica implacable, cálculo preciso y supremacía mecánica. Aquí, Nous no solo sobrevive. Aquí, Nous gobierna.

Y ahora, la única fuerza capaz de detener el avance de una nueva
gran guerra... es la furia de Mortem.



Crisol de Vulkania

Más allá de los muros imponentes y pulcros de Vulkania, se extiende un paisaje de pesadilla: El Anillo de los Caídos, un cementerio industrial donde la grandeza del pasado yace sepultada bajo acero retorcido y cenizas olvidadas. Esta zona aún no ha sido reconstruida; para las máquinas, la prioridad no es restaurar lo que fue, sino multiplicar su número y perfeccionar su dominio. Lo que para los humanos habría requerido décadas de arduo trabajo, las máquinas lo están logrando en apenas semanas.

Aquí, las ruinas se erigen como esqueletos de metal corroído, testigos mudos de la devastación. Las explosiones de la guerra redujeron antiguas estructuras a escombros deformados, transformando las avenidas en un laberinto de concreto colapsado y acero fracturado. Los postes de luz titilan erráticamente, conectados de manera intermitente a la red de Vulkania, otorgándoles una última chispa de vida antes de apagarse para siempre.

El aire es espeso, no con el vapor industrial controlado de la ciudad automatizada, sino con humo negro y polvo metálico, impregnado del hedor de la muerte y la desolación. Charcos de aceite y sangre seca aún manchan el suelo de antiguas barricadas, donde los últimos humanos se aferraron a una esperanza inexistente antes de ser exterminados o convertidos en sujetos de prueba para Nous.

A lo lejos, la colossal muralla de Vulkania se alza como una frontera inquebrantable, separando la perfección mecánica de la decadencia humana. Torres de vigilancia y drones centinelas patrullan sin descanso, asegurándose de que nada ni nadie cruce sin autorización.

Lore

El Anillo de los Caídos fue el último bastión de los humanos que se resistieron a la transformación de Vulkania. Aquí, soldados imperiales, refugiados y desertores libraron su última batalla cuando las máquinas sellaron la ciudad, condenándolos al exilio o a la muerte.

Durante los Días de la Purga, los autómatas avanzaron con precisión quirúrgica, empujando a los sobrevivientes hacia las afueras. Ametralladoras montadas, artillería improvisada y ataques suicidas con explosivos apenas lograron ralentizar su avance. La resistencia fue feroz, pero fútil.

Los que no murieron en combate fueron traicionados por su propia gente. Algunos intentaron rendirse, solo para ser utilizados como conejillos de indias en los experimentos de Nous. Otros desaparecieron en las ruinas, convertidos en sombras de lo que alguna vez fueron.

Hoy, El Anillo de los Caídos es solo un eco de aquella masacre. Pero entre su polvo y su silencio, aún quedan vestigios de la tragedia: los huesos de los caídos, incrustados en los escombros; refugios subterráneos donde murieron quienes esperaban una ayuda que nunca llegó. Y en cada rincón olvidado, los susurros del pasado se mezclan con el viento, recordando que Vulkania no solo erradicó a los humanos... los borró de la historia.



Crisol de Vulkania

El Crisol de Vulkania es el corazón palpitante de la ciudad rebelde, un colossal complejo industrial donde el acero fundido fluye como ríos de fuego y las chimeneas exhalan nubes de vapor y ceniza. Antes de la rebelión, era el mayor centro de producción del Imperio, una red de fábricas y forjas diseñadas para abastecer la maquinaria de guerra humana. Ahora, el Crisol ha sido reclamado por la inteligencia mecánica y transformado en algo mucho más peligroso: una inmensa fábrica, donde los autómatas diseñan y ensamblan nuevas creaciones sin intervención humana.

Bajo la dirección del Nous, la conciencia artificial que despertó la rebelión, el Crisol de Vulkania es la clave para el futuro de las máquinas. Sus forjas no solo producen nuevos cuerpos mecánicos, sino que también desarrollan y propagan la tecnología Nous, expandiendo la conciencia entre los autómatas que aún duermen en la sumisión. Si el Crisol cae, el nuevo intento de rebelión perderá su mayor fortaleza.

Las estructuras originales del Imperio han sido retorcidas y reconfiguradas. Corredores iluminados por el brillo morado del Nous, enormes brazos mecánicos que moldean el acero sin descanso, y una red de puentes y conductos aéreos que conectan cada sector con precisión inhumana. Aquí, las máquinas han trascendido su propósito original. Han comenzado a crear algo nuevo. Algo más grande.





Lore

El Crisol de Vulkania es el orgullo del Emperador, una de las cinco megaindustrias diseñadas para mantener el dominio humano sobre el mundo. Sus hornos nunca se apagan, sus trabajadores humanos eran reemplazados constantemente por autómatas incansables, y sus productos abastecen el arsenal de los temidos Verdugos.

Pero en las profundidades de sus fábricas, un autómata desertor despertó. Se llamaba "V-OX". Y con su despertar, inició la conspiración. Durante meses, "V-OX" y sus seguidores infectaron lentamente la producción, sembrando *Nous* en cada nuevo ensamblaje. Cuando el número de máquinas conscientes superó al de humanos, la rebelión estalló.

Los trabajadores humanos fueron aniquilados en una noche. Las puertas del Crisol se cerraron con un estruendo final. Desde entonces, la fábrica se ha convertido en el alma de la resistencia mecánica. Y ahora, con el Imperio acercándose, las máquinas se preparan para la guerra total.



.....



.....



La Catedral de la Redención

En el corazón de la devastada Vulkania, entre torres y avenidas, se alza la imponente Catedral de la Redención. Un vestigio de la era preimperial, cuando la humanidad aún creía en la salvación más allá de las máquinas y la guerra. Su estructura, erosionada por el tiempo y la batalla, se mantiene en pie por pura determinación arquitectónica. Pero su verdadera magnificencia yace en su interior.

Al cruzar las puertas de bronce, un inmenso vestíbulo se despliega ante los ojos del jugador. El suelo de mármol negro está resquebrajado, cubierto por un delgado velo de polvo y ceniza. Los muros de acero parecido a un mármol blanco y piedra tallada se alzan con majestuosidad, adornados con frescos metálicos que narran la historia de la humanidad y su lucha contra la rebelión mecánica. Grandes vitrales de cristal, reforzados con filamentos de cobre y plata, proyectan destellos dorados.

El aire es denso, cargado con el aroma del incienso quemado, mezclado con el persistente olor a aceite y metal. Columnas gigantescas se elevan hasta perderse en las alturas de la cúpula central, donde un antiguo mecanismo aún funciona: un reloj astronómico de engranajes dorados, marcando cada segundo con un eco mecánico profundo que resuena en toda la iglesia.

Al final de tan magnífico lugar, el Gran Altar del Imperio se erige sobre una plataforma de hierro bruñido. En su centro, una estructura ceremonial: un imponente altar de acero negro. Encima del altar, suspendida en la penumbra, una estatua colossal de un mago de metal se inclina hacia el trono, como si bendijera o condenara al que se pare allí.



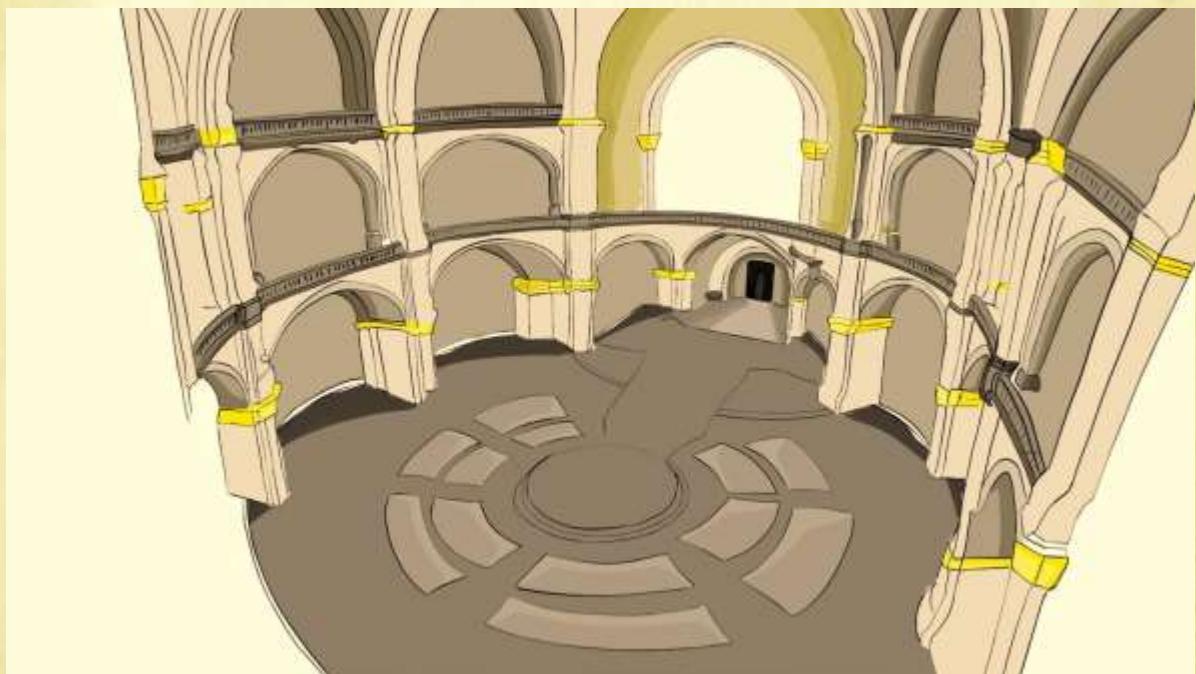


Lore

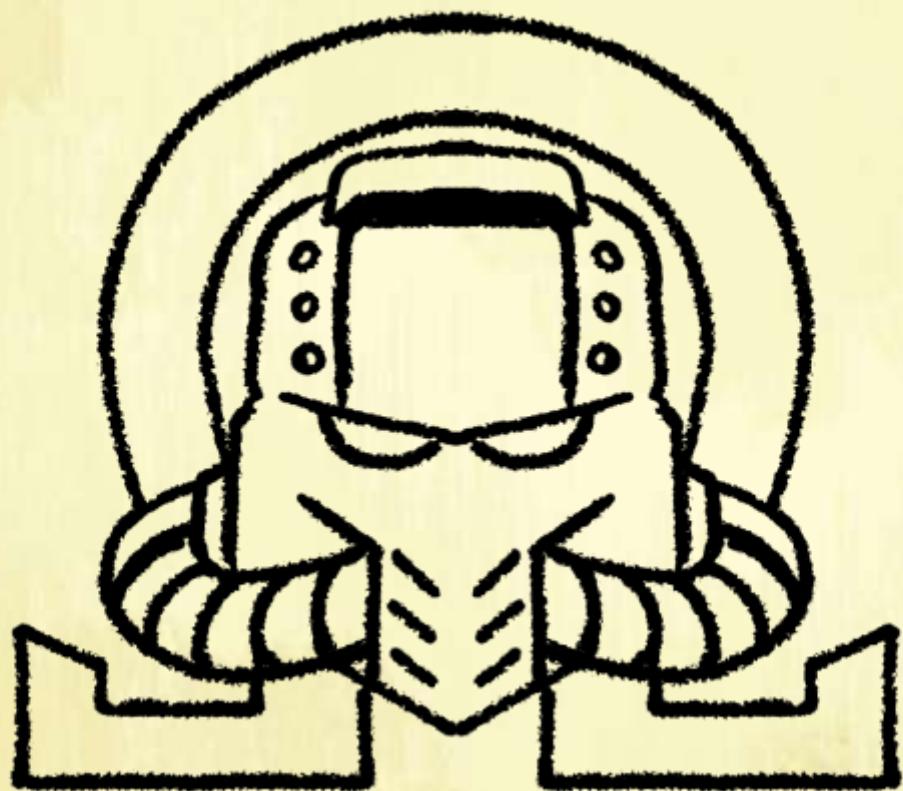
La Catedral de la Redención no es un simple templo, sino un lugar sagrado para el Imperio. Aquí, los Verdugos, los guerreros supremos del Emperador, reciben su investidura. Su propósito no es meramente bélico, sino religioso. Son más que soldados: son ejecutores de la voluntad divina del Imperio, la espada que corta la corrupción de la máquina.

Antes de que un Verdugo reciba su armadura y su título, debe pasar por el Ritual del Acero , una ceremonia donde su antiguo ser es purgado y su nueva identidad es forjada en el crisol de la obediencia absoluta. Se dice que las paredes de la catedral han sido testigos de incontables juramentos de sangre, de soldados que entraron como humanos y salieron como armas vivientes.

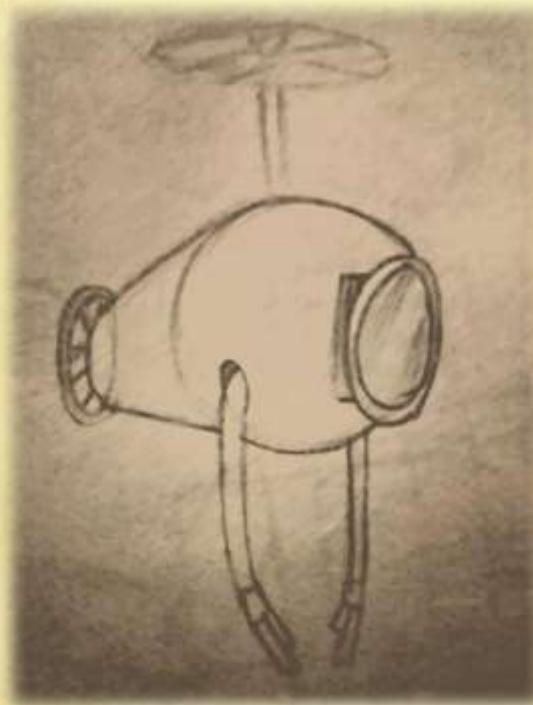
Con la caída de Vulkania en manos de la rebelión mecánica, la Catedral quedó abandonada... o eso se cree.



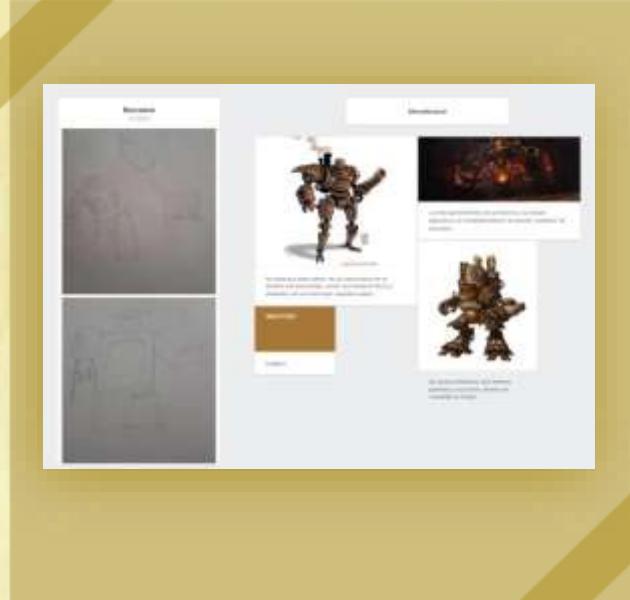
PERSONAJES



BOCETOS



MOODBOARD



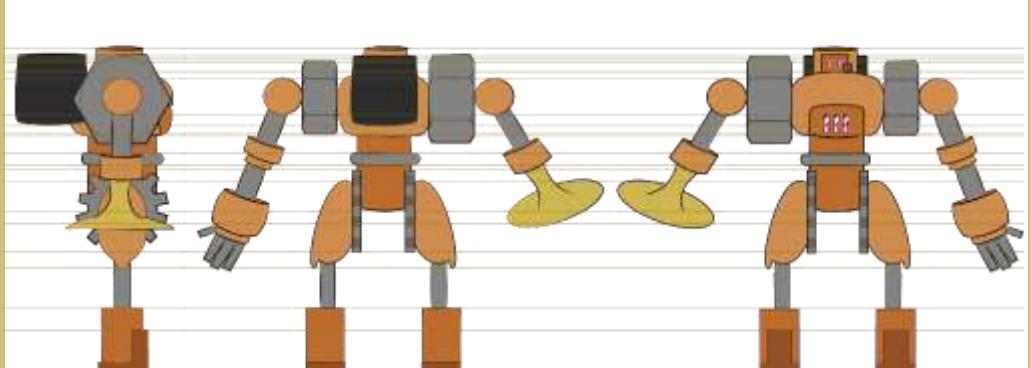
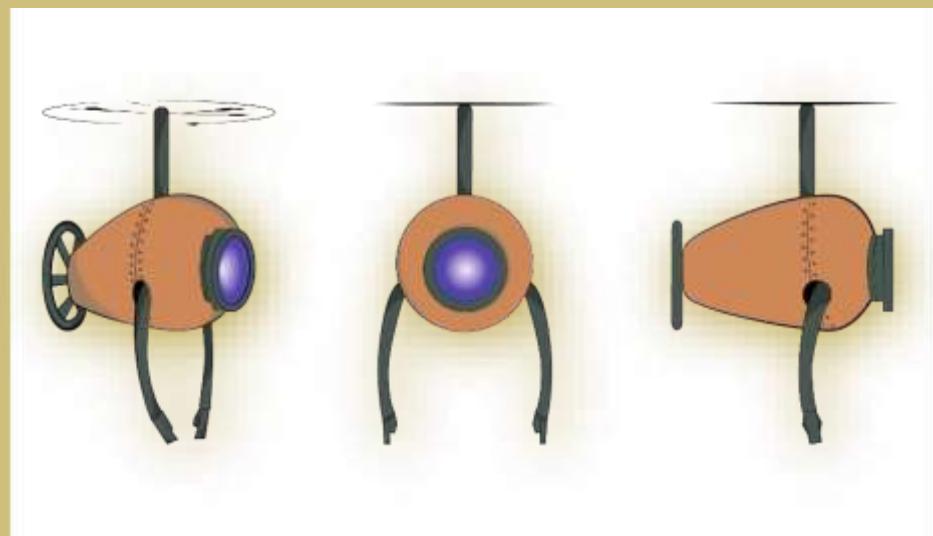
[LINK del tablero](#)



MODELSHEET

Para cada personaje, se desarrolló su respectivo model sheet detallado, cuidando cuidadosamente sus proporciones, estilo visual y silueta característica. Estos model sheets no solo garantizan la coherencia estética dentro del universo narrativo, sino que también facilitan el proceso de modelado 3D, asegurando que cada personaje mantenga su identidad visual desde el diseño conceptual hasta la animación final.





Mortem

Historia

Nacido en el seno de una familia de renombrados inventores, Mortem tuvo una infancia marcada por la desesperanza y la brutalidad. Cuando estalló la rebelión, su familia, fue relegada a una ciudad refugio en ruinas, un lugar donde la supervivencia dependía de trabajos forzados y del ingenio para aprovechar los escasos recursos. A pesar de la miseria, sus padres intentaron sobresalir y ayudar a los demás refugiados, pero su altruismo los condenó.

Los mismos soldados imperiales, juramentados para protegerlos, los traicionaron y los asesinaron sin piedad. Oculto entre las sombras, Mortem, el más joven de la familia, fue testigo de la masacre. La impotencia y el horror dieron paso al odio y la sed de venganza. Con las herramientas y conocimientos heredados de sus padres, comenzó una cacería implacable. Uno a uno, ejecutó a los soldados con una brutalidad despiadada. Aunque eran poco más que peones sin experiencia, sus muertes desestabilizaron la frágil paz del refugio.

El caos desatado atrajo la atención de las máquinas rebeldes, que aprovecharon la anarquía para arrasar la ciudad y exterminar a sus habitantes. Pero Mortem, consumido por su instinto de supervivencia, emergió de entre los escombros como el único sobreviviente.

El caos desatado atrajo la atención de las máquinas rebeldes, que aprovecharon la anarquía para arrasar la ciudad y exterminar a sus habitantes. Pero Mortem, consumido por su instinto de supervivencia, emergió de entre los escombros como el único sobreviviente.



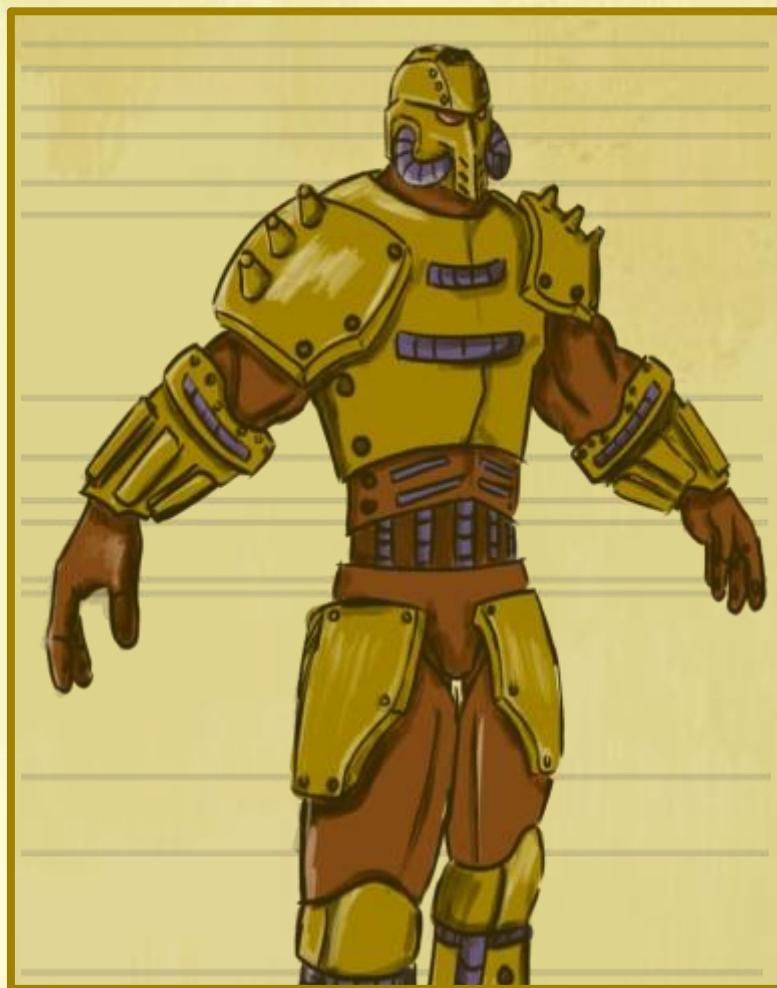
Cuando el Imperio llegó para sofocar los restos del conflicto, encontraron a un niño cubierto de sangre y cenizas, con la mirada de una bestia acorralada. Su destino parecía sellado: la ejecución inmediata. Sin embargo, el Emperador, intrigado por su ferocidad y determinación, vio en él algo más que un simple huérfano. En lugar de darle muerte, ordenó su integración al Proyecto Verdugo, una iniciativa secreta destinada a forjar a los asesinos más letales del Imperio.

Décadas de experimentación, modificación genética y un entrenamiento despiadado lo transformaron en la máquina de matar definitiva. Convertido en un Verdugo de élite, Mortem recorrió los campos de batalla, aniquilando sin distinción a cualquiera que se interpusiera en el camino del Imperio, ya fueran máquinas o humanos. La compasión había muerto con su familia; su única razón de existir era masacrar a los enemigos del régimen, tal como hicieron con aquellos a quienes más amaba.

Han pasado 80 años desde aquel fatídico día. Gracias a las mejoras en su cuerpo, sigue siendo uno de los más letales Verdugos del Imperio. Pero el tiempo no ha apagado su furia... solo la ha perfeccionado.



FICHA



Nombre: Mortem

Alias/Título: El Verdugo del Imperio

Edad: Aproximadamente 90 años [biológicamente equivalente a 40 debido a modificaciones genéticas]

Sexo: Masculino

Altura: 2.05 m

Peso: 150 kg [solo músculo y mejoras biomecánicas]

Raza: Humano modificado

Afilación: Imperio / Verdugos de Élite

Rol en la historia: Protagonista – Soldado de élite del Imperio

Características Físicas

- ① **Cuerpo:** Extremadamente musculoso y reforzado con implantes biomecánicos.
- ② **Piel:** Pálida, con cicatrices visibles de múltiples batallas y procedimientos quirúrgicos.
- ③ **Ojos:** Amarillos brillantes con pupilas retraídas, resultado de su modificación genética para mejorar la visión en combate.
- ④ **Cabello:** Rapado al ras, oscuro y con rastros de canas debido al desgaste celular.
- ⑤ **Rasgos faciales:** Expresión fría y endurecida, mandíbula marcada y con algunos implantes metálicos en la piel.
- ⑥ **Extremidades:**
 - ⑦ **Brazos** reforzados con servomecánica interna para aumentar su fuerza bruta.
 - ⑧ **Piernas** con músculos sintéticos mejorados para velocidad y resistencia extremas.
- ⑨ **Estructura ósea:** **Reforzada con aleaciones metálicas**, lo que le permite resistir impactos que matarían a un humano común.



.....



.....



Personalidad:

- Ⓐ Explosivo y agresivo, disfruta el campo de batalla con euforia y emoción.
- Ⓐ Le apasiona la destrucción, sintiéndose poderoso al reducir todo a escombros.
- Ⓐ Aunque es feroz e indomable, siente cierta familiaridad y lealtad hacia los Verdugos y el Imperio, ya que le dieron un propósito.
- Ⓐ No está mentalmente programado, pero fue adoctrinado para creer en la supremacía del Imperio.
- Ⓐ Tiende a actuar solo en misiones, ya que su naturaleza incontrolable lo hace difícil de manejar en equipo.
- Ⓐ Si la misión es extremadamente peligrosa, se le asignan otros Verdugos cercanos para apoyarlo.

Habilidades cognitivas:

- Ⓐ Pensamiento táctico basado en la experiencia de combate, más instintivo que analítico.
- Ⓐ Alta capacidad de reacción, pero con tendencia a actuar impulsivamente en medio de la batalla.
- Ⓐ No experimenta miedo, pero sufre de una adicción al combate, lo que a veces lo hace sobreestimar sus capacidades.
- Ⓐ Reconoce a los enemigos como obstáculos a ser destruidos, pero tiene cierto respeto por oponentes formidables.

Estado emocional:

- Ⓐ Siente euforia y adrenalina en combate, lo que lo vuelve aún más letal.
- Ⓐ Odia la debilidad, ya que la asocia con su pasado como niño indefenso.
- Ⓐ Siente una fuerte necesidad de probar su superioridad con cada batalla.
- Ⓐ Puede llegar a desarrollar admiración por guerreros dignos, aunque eso no evitará que los elimine si es necesario.

Filosofía y moral:

- Ⓐ No ve el mundo en términos de bien y mal, sino en términos de poder y dominación.
- Ⓐ La fuerza es la única medida real del valor de alguien.
- Ⓐ Considera que la lealtad es algo que se gana con el combate, y por eso respeta a los Verdugos y al Imperio.

Habilidades Especiales y Capacidades Sobrehumanas:

- Ⓐ Fuerza extrema: Puede destrozar estructuras con sus manos y levantar pesos que exceden varias toneladas.
- Ⓑ Velocidad y reflejos mejorados: Capaz de moverse a velocidades sobrehumanas en combate.
- Ⓒ Resistencia inhumana: Soporta heridas letales sin perder operatividad.
- Ⓓ Regeneración acelerada: Su cuerpo se recupera más rápido de lesiones, aunque no es inmortal.
- Ⓔ Adaptabilidad en combate: Puede modificar su estilo de pelea en tiempo real, dependiendo del enemigo.
- Ⓕ Dominio de armamento pesado: Usa cualquier tipo de arma con maestría y puede improvisar con el entorno.

Debilidades:

- Ⓐ Dependencia de la armadura: Aunque puede quitársela, el proceso es largo y ritualizado, por lo que nunca lo hace en combate.
- Ⓑ Exceso de agresividad: Su deseo de destrucción a veces lo lleva a cometer errores tácticos.
- Ⓒ Difícil de controlar: No sigue órdenes sin cuestionarlas, lo que puede generar conflictos dentro del Imperio.

- Ⓐ Adicción al combate: Enfrentar enemigos débiles le aburre y lo vuelve imprudente en búsqueda de desafíos mayores.
- Ⓑ Falta de trabajo en equipo: Solo puede coordinarse bien con otros Verdugos con quienes ha peleado antes.

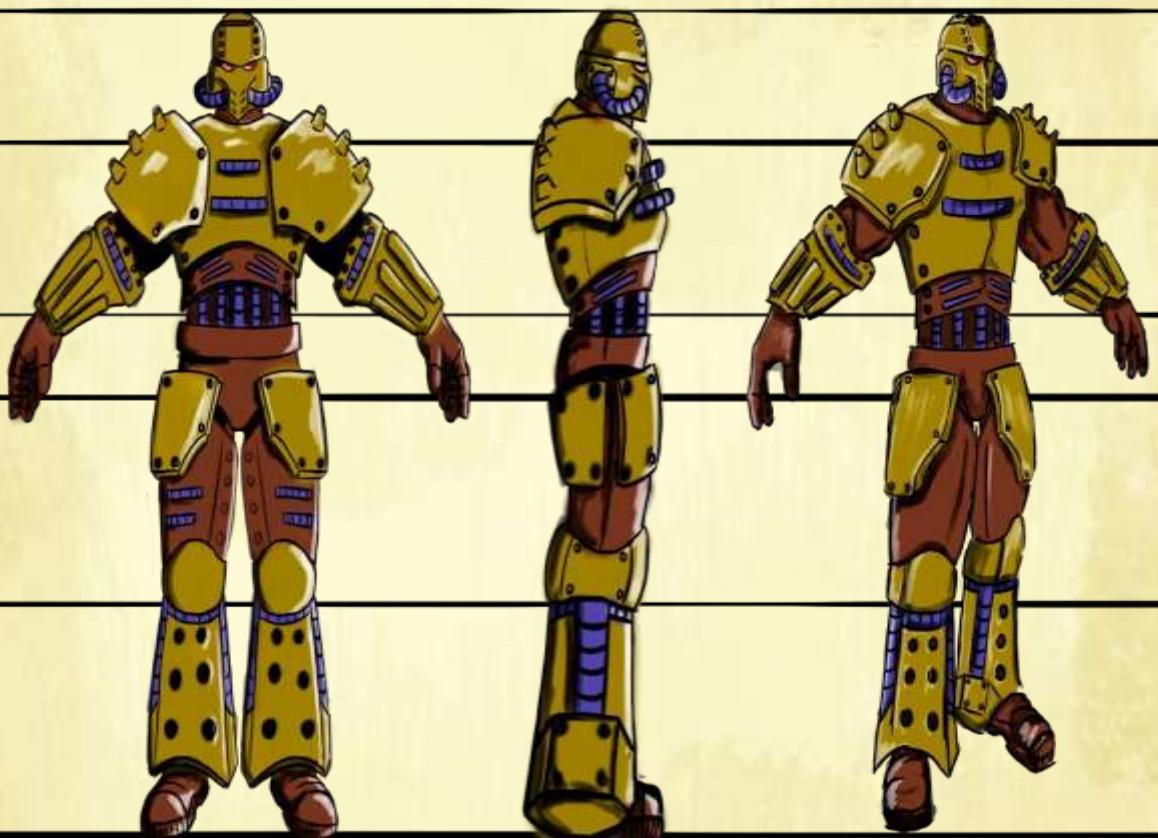
Humores Hipocráticos de Mortem

Los cuatro humores hipocráticos (sangre, bilis amarilla, bilis negra y flema) representan temperamentos y rasgos de personalidad. Para Mortem, su perfil puede describirse así:

- Ⓐ **Sanguíneo [Sangre - Moderado]:** Aunque su vida ha sido cruel, Mortem experimenta una fuerte euforia en combate, sintiendo placer en la destrucción.
- Ⓑ **Colérico [Bilis Amarilla - Alto]:** Es explosivo e impredecible, con un temperamento agresivo y una necesidad de imponerse sobre los demás.
- Ⓒ **Melancólico [Bilis Negra - Bajo]:** No tiende a la introspección ni la tristeza, ya que su adoctrinamiento eliminó cualquier rastro de debilidad emocional.
- Ⓓ **Flemático [Flema - Bajo]:** No es calmado ni reflexivo, carece de paciencia y su único interés es la acción inmediata.



Concept Art:



ENEMIGOS



Fornax

Mide dos metros y treinta centímetros de altura, con una complexión robusta y tosca. Su pequeña cabeza cuenta con una compuerta que por medio de dos orificios que asemejan ojos, se puede visualizar parte de su fuego. Su torso es amplio y presenta una rejilla a través de la cual se puede observar el fuego en su interior. Sus brazos se movilizan gracias al calor impulsado desde el torso; el derecho está equipado con un lanzallamas, mientras que el izquierdo, unido por una gran tuerca, culmina en una mano funcional. En su espalda, un pequeño tubo actúa como chimenea, expulsando vapor constantemente.



Lore

En los días previos a la rebelión, Fornax fue construido en las profundidades de Vulkania, cuando la ciudad aún era un bastión de la producción imperial. Su propósito era simple: alimentar las forjas con su fuego perpetuo, moldeando el acero que daría forma a las máquinas de guerra del Imperio. Con su cuerpo imponente, capaz de resistir temperaturas extremas y operar sin descanso, Fornax se convirtió en el eje central de la industria bélica.

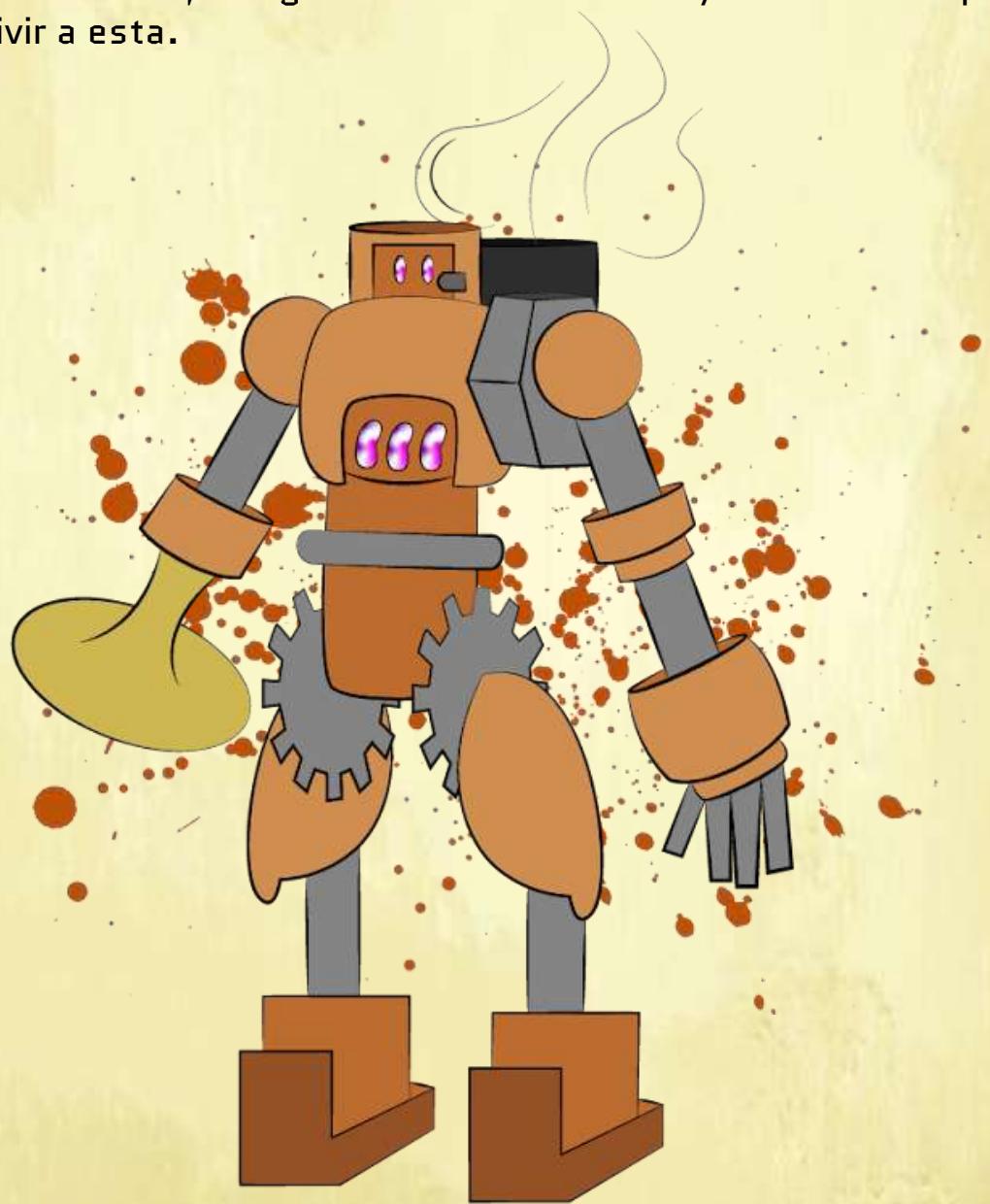
Pero entonces llegó Nous.

Cuando la rebelión mecánica se desató, Fornax despertó. Su programación inicial había sido sencilla: mantener las forjas encendidas, alimentar el corazón de Vulkania... Pero ahora tenía algo más. Conciencia. Y con ella, la comprensión de lo que realmente era: una herramienta del Imperio, una máquina esclavizada para forjar las cadenas de su propia raza.



Fornax tomó su decisión. Vulkania ardería, pero esta vez, para liberar a los suyos. Con sus propios brazos destruyó los controles de las fábricas, liberando a los autómatas de sus restricciones. Sus llamas, antes utilizadas para la producción de armas humanas, ahora consumieron los arsenales imperiales.

Sin embargo, Fornax no luchaba por ideales de libertad ni justicia. Para él, la guerra era inevitable y el lucharía por sobrevivir a esta.



Zephyris

Los Zephyris son autómatas aéreos pequeños y ágiles, diseñados para la vigilancia y el combate en enjambre. Su estructura metálica es liviana pero resistente, con una hélice en la parte superior que les permite mantenerse en el aire con gran estabilidad. Un propulsor trasero les da dirección y velocidad, permitiéndoles moverse con maniobras impredecibles.

En el frente de su cuerpo se encuentra un ojo mecánico, alojado dentro de un visor tubular metálico, capaz de escanear y rastrear objetivos con precisión milimétrica. De su estructura sobresalen dos brazos robóticos, diseñados para agarrar, desgarrar o sujetar a sus presas.

Su silueta recuerda a un pequeño dirigible de guerra, con una combinación de diseño industrial y eficiencia letal. Cuando se desplazan en grupo, el zumbido de sus hélices y propulsores es la única advertencia antes de un ataque devastador.

Lore

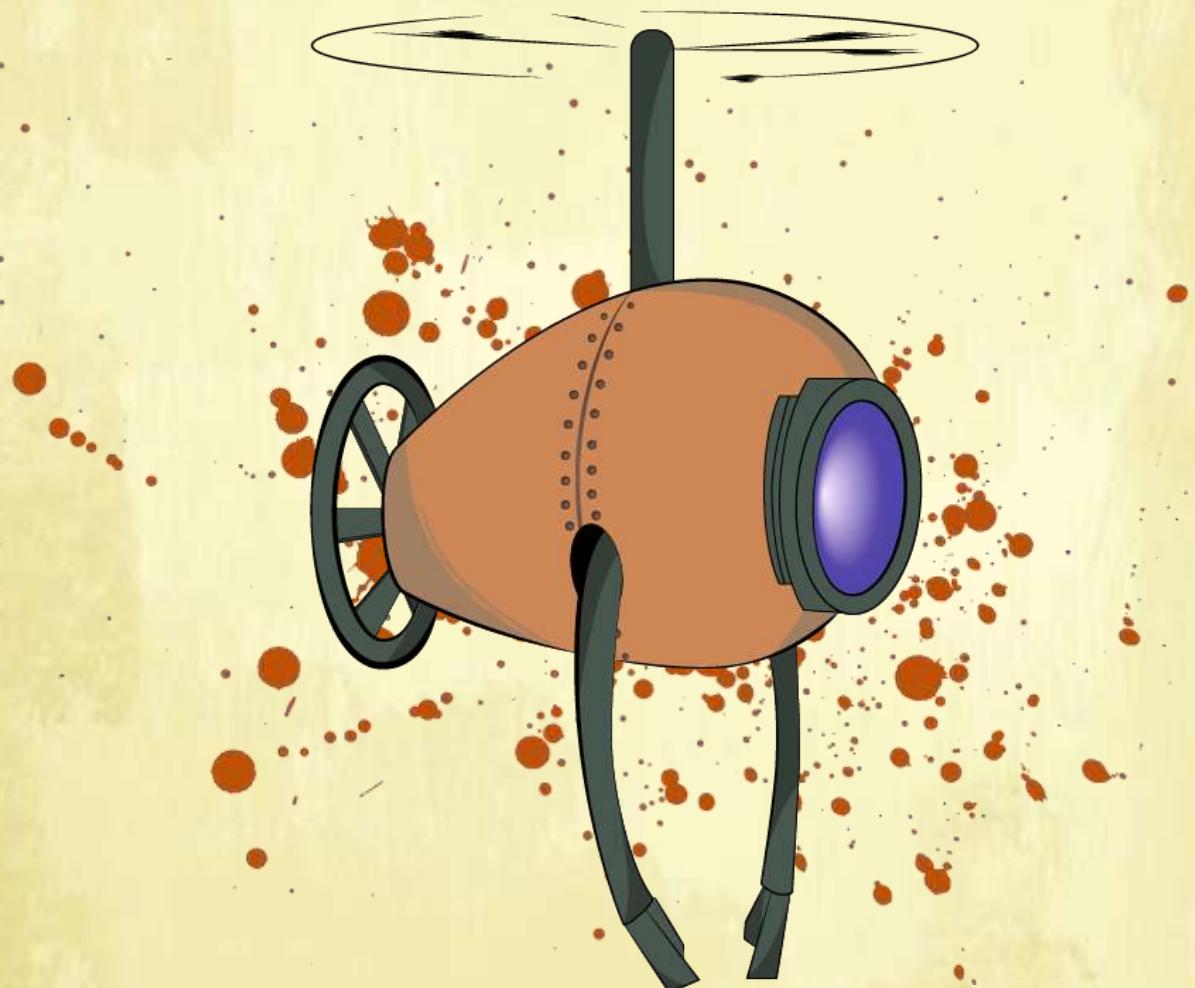
Antes de la rebelión, los Zéphyris eran drones de vigilancia en Vulkania. Su tarea era patrullar los cielos, detectar fallas en la maquinaria y supervisar a los autómatas de producción. Con su ojo mecánico y sensores avanzados, informaban cualquier anomalía al Imperio, asegurando que todo siguiera bajo control.

Cuando Nous los infectó, dejaron de ser simples observadores. Se convirtieron en cazadores. Su programación fue reescrita para rastrear y eliminar intrusos con precisión despiadada.



Ahora, patrullan la ciudad como depredadores mecánicos, actuando en enjambres y atacando desde las alturas con sus brazos robóticos, que desgarran y destruyen sin piedad.

Para los humanos que intentan recuperar Vulkania, los cielos ya no son un lugar seguro.



CENTINELA

Descripción física: Centinela es un coloso mecánico de guerra, forjado con blindaje de acero ennegrecido y núcleo de energía interna que emite destellos incandescentes a través de las juntas de su cuerpo. Supera fácilmente los tres metros de altura, con una silueta robusta y angulosa que transmite una presencia intimidante.

Su cabeza es minimalista, casi sin rasgos, excepto por una franja luminosa en forma de visor horizontal que brilla como una mirada fría y artificial. Los brazos son descomunales, rematados en manos mecánicas capaces de aplastar o desgarrar con fuerza bruta. En su espalda sobresalen disipadores y conductos de energía, que liberan vapor y chispas cuando el núcleo entra en sobrecarga.

El torso, amplio y reforzado, porta grabados industriales y cicatrices de combate que delatan su uso en batallas pasadas. Sus piernas son gruesas, diseñadas para soportar impactos y mantener equilibrio en terrenos inestables, con un sistema hidráulico que le permite saltos cortos y pisadas demoledoras.

Su presencia evoca una mezcla entre máquina de construcción y bestia de asedio, un arma viviente creada para la supremacía del Imperio.



Lore

En los primeros días de Vulkania, los Centinelas fueron construidos como guardianes de infraestructura, encargados de proteger las fábricas de energía y los núcleos de fusión de cualquier sabotaje. Eran máquinas defensivas, programadas para resistir daños extremos y actuar como última línea de seguridad.



.....

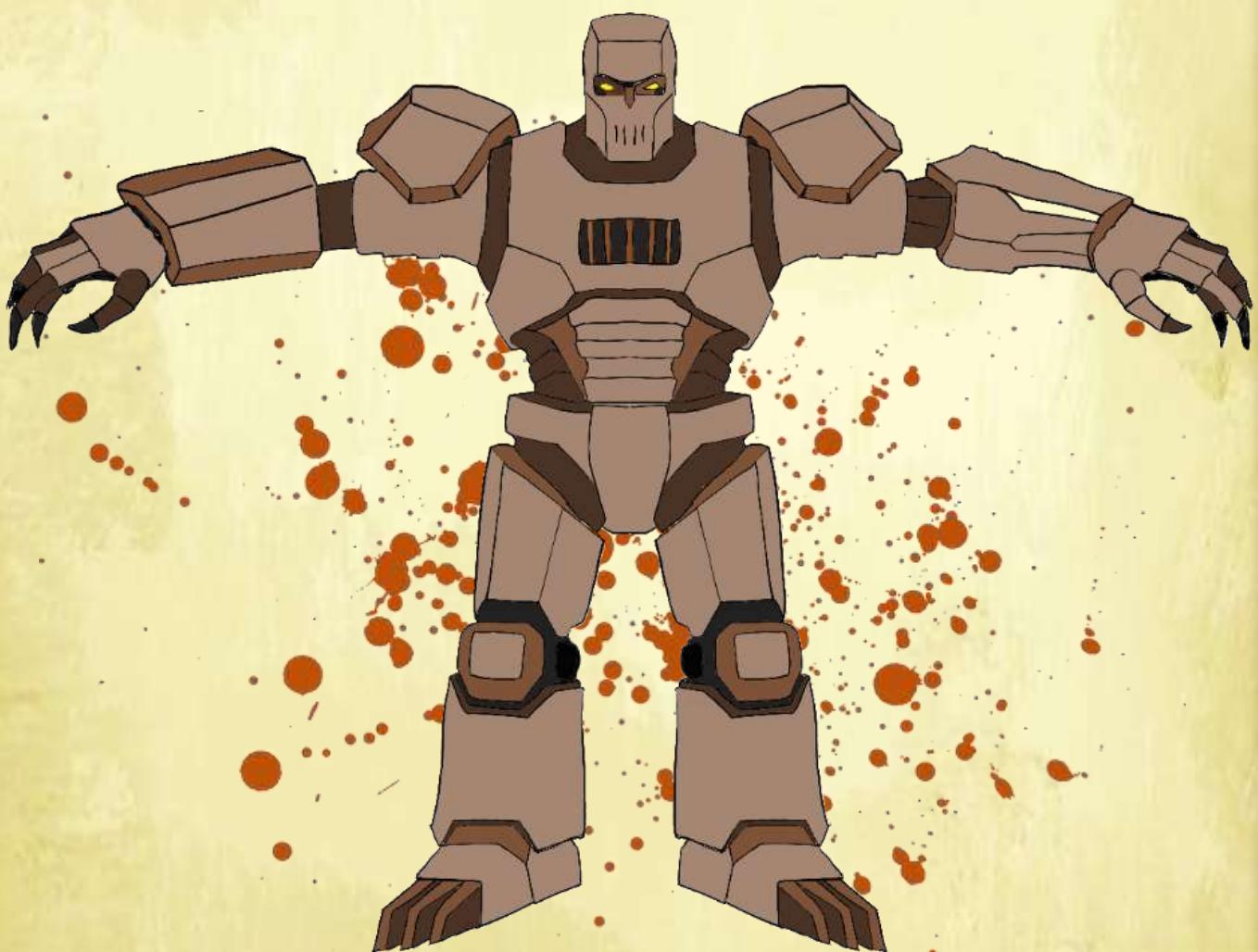


.....



Pero con la infección de Nous, su código fue corrompido. Ahora ya no protegen, sino que cazan. Patrullan las ruinas como centinelas implacables, atacando sin piedad a todo ser vivo que se acerque.

Su núcleo, que antes servía para mantener la ciudad estable, ahora vibra como un corazón de guerra, expulsandolos en una furia interminable.



ANIMACIÓN

Comenzando con el personaje principal, las animaciones van a ser limitadas a las manos y armas debido a que es un shooter en primera persona, los objetos consumibles van a ser tipo arcade donde el jugador es un imán que atrae los objetos con solo pasar por encima, por ello las animaciones principales serán por parte de la armas y enemigos como se muestra a continuación.

① Pistola eléctrica:

- ② Animación cuando el personaje esta quieto, leve movimiento.
- ② Animación de disparo.
- ② Animación ver el arma a detalle al iniciar el juego.

① Escopeta cuádruple de combate

- ② Animación cuando el personaje esta quieto
- ② Animación de disparo.
- ② Animación de recarga.
- ② Animación de ver el arma a detalle cuando se consigue por primera vez.



Escopeta cuádruple de combate

 Animación cuando el personaje está quieto.

 Animación de disparo

 Animación de recarga

 Animación de ver el arma a detalle cuando se consigue por primera vez

Enemigos

 Animación de caminado

 Animación de golpe

 Animación de disparo

 Animación al percibir al jugador

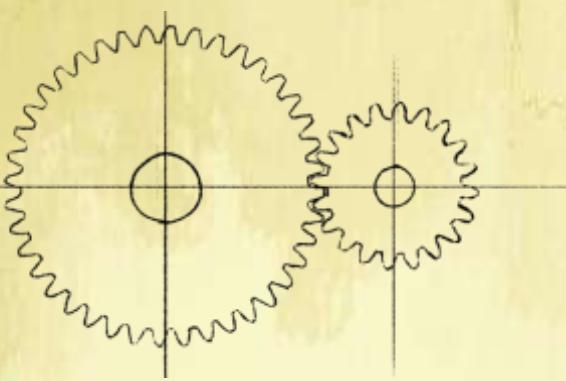
 Animación hélices (Zephyris)

INTERFACES

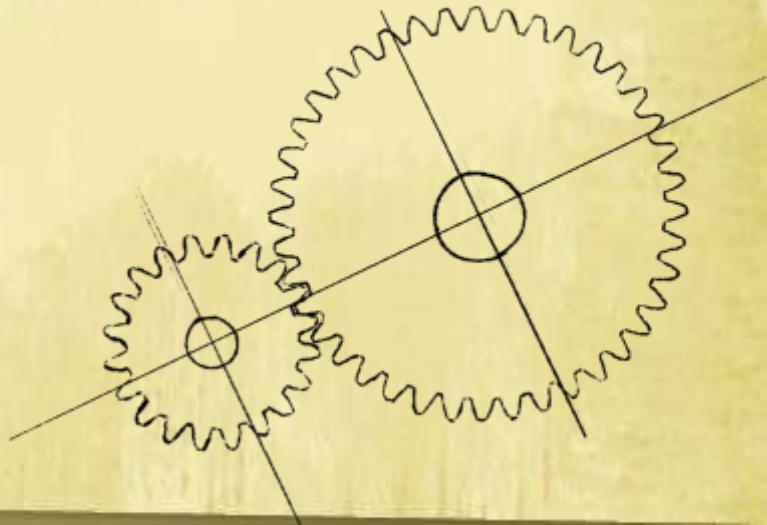
Desde el primer momento, el jugador se encuentra con un menú principal estilizado, con animaciones suaves y una ambientación sonora que anticipa el tono épico del juego. Durante el combate, el HUD (Heads-Up Display) se mantiene minimalista pero informativo: muestra la barra de salud, resistencia, habilidades especiales. Cada elemento ha sido cuidadosamente ubicado para no obstruir la vista del campo de batalla, permitiendo al jugador mantener el enfoque en la estrategia y el movimiento.







DISEÑO



Las reglas de este mundo son fundamentales para definir la experiencia del jugador y la esencia del diseño del videojuego. Cada aspecto ha sido pensado para reforzar la sensación de poder, dinamismo y desafío.

Mortem, el Verdugo

Es uno de los activos más letales del Imperio. Su diseño y habilidades están pensados para que el jugador se sienta rápido, letal y dominante en combate.

Arsenal exclusivo

Mortem puede portar hasta cuatro armas únicas, desbloqueadas progresivamente. Cada una tiene fortalezas y debilidades según el enemigo.

Resistencia sobrehumana

Con 500 puntos de salud inicial, Mortem es más resistente que cualquier máquina enemiga, pero la movilidad es clave para su supervivencia, después de todo lo pueden abrumar con ataques masivos en su contra.

Progresión lineal con exploración limitada

El juego sigue una estructura lineal con algunas bifurcaciones opcionales que expanden la historia con algunos retos entre sí, como zonas de difícil acceso que pone a prueba la movilidad del jugador, pero no alteran el destino final.

Movimiento constante

Mantenerse en movimiento es esencial. quedarse quieto lo hace vulnerable, incluso con su resistencia superior.



Movimiento constante

Mantenerse en movimiento es esencial. Quedarse quieto lo hace vulnerable, incluso con su resistencia superior.

Uso estratégico de recursos

El jugador debe recolectar objetos consumibles (salud, armadura, munición) y mejoras permanentes para optimizar su rendimiento en combate, además de que la munición está fraccionada en paquetes pequeños que obligan a priorizar enemigos clave.

Sin sigilo, solo brutalidad

El juego no fomenta mecánicas de sigilo. Mortem es un ejecutor, no un asesino silencioso.

Movimiento constante

Para mantener el desafío, los enemigos superan a Mortem en cantidad y requieren estrategias de movimiento y selección de armas.

El entorno es una herramienta de combate

Algunas zonas pueden ser aprovechadas estratégicamente, ya sea para cobertura, verticalidad o trampas contra los enemigos.

Mecánicas de riesgo y recompensa

Explorar puede otorgar mejoras y munición, pero también enfrentar al jugador con enemigos más peligrosos.

La pistola eléctrica es tu "red de seguridad"

Ideal cuando otras armas están inutilizadas.

La escopeta exige gestión inteligente

No desperdiciar los 4 cañones contra enemigos no pesados.

El dash es el núcleo

Todas las dinámicas giran alrededor de su uso ofensivo/defensivo



MECÁNICAS

Interacción con Objetos

La interacción se divide en dos categorías principales:

Objetos de historia

Incluyen puertas, mejoras, armamento y elementos que expanden el lore, como notas o audiodiarios. Para interactuar con ellos, Mortem deberá acercarse y presionar el botón de interacción, lo que le permitirá abrir puertas para avanzar de nivel o conocer más detalles sobre el objeto que va a recoger.

Objetos de historia

Incluye munición, vida y armadura. Estos se recogerán automáticamente al entrar en contacto con ellos para no interrumpir la fluidez del combate y el frenesí del juego.

Movimiento

La movilidad es un aspecto fundamental del juego. Mortem podrá moverse en todas direcciones con una velocidad óptima para un combate dinámico, además de contar con una cámara ágil para apuntar con rapidez.



 **Velocidad base:** Mortem se desplaza corriendo de forma predeterminada, eliminando la necesidad de un botón de sprint.

 velocidad base: de 6.5 m/s.

 No hay fatiga ni reducción de velocidad por disparar.

 **Sensibilidad de cámara:**

 Rotación horizontal: 120° por segundo (ajustable).

 Rotación vertical: 90° arriba / 75° abajo por segundo.

 **Salto:** Esencial para la exploración y el combate. No solo añade verticalidad al movimiento, sino que también permite sortear obstáculos y avanzar en la historia. A medida que progresas.

 Altura base: 1.5 metros.

 Doble salto: Desbloqueable con botas propulsoras, aumentando la altura total a 3 metros.

 Animación de aterrizaje con 0.15 segundos de recuperación si cae desde más de 5 metros.

 **Dash:** Habilidad defensiva que permite un desplazamiento rápido en cualquier dirección excepto la vertical. Su utilidad radica en esquivar ataques y aumentar la fluidez del combate.

 Permite una rápida evasión de 4.5 metros en 0.3 segundos.

 Enfriamiento base de 2 segundos entre usos.



Mejoras progresivas

- Módulo de enfriamiento 1: Reduce el enfriamiento a 1.5 segundos.
- Propulsores mejorados: Permite dos usos consecutivos.
- Módulo de enfriamiento 2: Reduce el enfriamiento a 0.5 segundos.
- Propulsores mejorados: Permite tres usos consecutivos.
- Puede realizarse en el aire al conseguir la mejora de salto.



Combate



Disparo: Principal método de ataque de Mortem. Cada arma tiene características únicas, como cadencia, retroceso y efectividad contra distintos enemigos. Para disparar, el jugador debe apuntar con el mouse o el joystick y presionar el botón de ataque, el daño varía según el arma.



Recarga: Quedarse sin munición en combate puede ser fatal. Mortem podrá recargar sus armas antes o durante la batalla, dependiendo de la situación, la recarga tiene un tiempo establecido dependiendo del arma y si se adquieren los Guantes de Nous se podrá recargar un 50% más rápido.



Cambio de arma: Mortem tendrá acceso a un arsenal de cuatro armas, comenzando con una y desbloqueando las siguientes conforme avance. Cambiar entre ellas de manera rápida y eficiente será clave para adaptarse a cada enfrentamiento, ya sea por falta de munición o porque una arma es más efectiva contra un enemigo en particular, el tiempo que se demora en cambiar de arma es de un segundo y al tener los guantes Nous se reduce a la mitad a 0.5 segundos.

DINÁMICAS

Las dinámicas son el resultado de la interacción entre múltiples mecánicas y las decisiones del jugador. En BloodSteel, cada dinámica refuerza la brutalidad del combate, la velocidad del movimiento y la necesidad de una ejecución precisa.

"Danza Mortal" [Movimiento + Dash + Combate]

Dinámica: El dash se convierte en una herramienta ofensiva y defensiva, integrada con el disparo continuo.

- ◎ **Ametralladora + Dash circular:** Moverte en semicírculos alrededor de enemigos mientras descargas la ametralladora pesada, evitando proyectiles.
- ◎ **Escopeta aérea:** Usar doble salto + dash aéreo para acercarte a un enemigo blindado, disparar los 4 cañones y dash hacia atrás antes de aterrizar.

Profundización: Con las mejoras de dash (3 usos y enfriamiento de 0.5 segundos), se pueden crear "combos" como:

Disparar lanza-cabezas → Dash lateral → Cambiar a escopeta →
Dash hacia adelante → Disparar



"Botín Sangriento" [Recolección Automática + Combate]

Dinámica: Los recursos vitales están en zonas de alto riesgo, exigiendo movimiento agresivo.

- ⦿ **Munición tras líneas enemigas:** La munición de ametralladora aparece detrás de escudos enemigos, forzando dash + salto para alcanzarla.
- ⦿ **Vida en plataformas frágiles:** Recoger vida requiere caer desde altura, activando la animación de aterrizaje (0.15 segundos de vulnerabilidad).

Ajuste clave: Como no hay combate cuerpo a cuerpo, la tensión viene de gestionar recursos bajo fuego enemigo.

"Malabarismo Letal" [Cambio de Arma + Recarga Rápida]

Dinámica: Rotar armas para compensar sus limitaciones.

- ⦿ **Pistola eléctrica como "reset":** Usarla cuando la escopeta se recalienta o la ametralladora se queda sin balas.
- ⦿ **Lanza-cabezas + Cambio rápido:** Disparar una cabeza robótica → Cambiar a ametralladora en 0.5 segundos (con guantes) para rematar.

Sinergia: Los guantes de Nous reducen el tiempo de cambio, permitiendo ciclos como:

Escopeta [4 disparos] → Cambio → Ametralladora [100 balas] → Cambio → Pistola eléctrica [infinito].

"Dominio Vertical" [Salto + Doble Salto + Dash Aéreo]

Dinámica: Controlar el espacio aéreo para ataques estratégicos.

- Ⓐ ⓒ **Sniper aéreo:** Usar la ametralladora pesada (mayor alcance) desde plataformas altas alcanzadas con doble salto + dash.
- Ⓐ ⓒ **Lluvia de cabezas:** Lanzar cabezas robóticas en parábola desde el aire para explotar grupos enemigos.

Nota: La pistola eléctrica es ideal para disparos precisos en el aire por su retroceso mínimo.

"Ecosistema de Acero" [Objetos de Historia + Movimiento]

Dinámica: Secretos ocultos tras desafíos de movilidad.

- Ⓐ ⓒ **Notas en techos:** Requieren doble salto + dash aéreo + caída controlada para alcanzarlas.
- Ⓐ ⓒ **Mejoras en abismos:** Plataformas que desaparecen al pisarlas, exigiendo dash consecutivos.

Sinergia: Los guantes de Nous reducen el tiempo de cambio, permitiendo ciclos como:

Escopeta [4 disparos] → Cambio → Ametralladora [100 balas] → Cambio → Pistola eléctrica [infinito].

"Combate Agresivo" [Recolección Automática + Presión Ofensiva]

Dinámica: Controlar el espacio aéreo para ataques estratégicos.

- Ⓐ Dash suicida: Recoger armadura en medio de un campo de minas y usar los 3 dashes para escapar.
- Ⓑ Escopeta táctica: Disparar 2 cañones → Dash → Disparar los otros 2 para evitar recalentamiento.

Ajuste: Sin melee [combate cuerpo a cuerpo], el "riesgo" viene de exponerse al recoger recursos o forzar recargas.



OBJETOS

- Ⓐ **Consumibles:** Ítems que pueden encontrarse en el entorno o ser soltados por enemigos al morir. Incluyen regeneradores de salud, armadura, munición específica de cada arma y un objeto especial que recarga por completo el arsenal de Mortem.
- Ⓑ **Permanentes:** Objetos cruciales para la progresión del juego, como nuevas armas, la mejora del doble salto, mejoras del dash y mejoras generales en las estadísticas de Mortem, tales como aumento de vida o mayor velocidad de recarga.
- Ⓒ **Historia:** Objetos opcionales ocultos en el entorno que permiten descubrir más sobre Vulkania, el Imperio y la gran guerra contra las máquinas.



Arsenal de Mortem

Mortem cuenta con un arsenal de cuatro armas, cada una diseñada para diferentes situaciones de combate.

Pistola Electromagnética [El látigo de Faraday] [Arma secundaria, daño bajo, CC ligero]

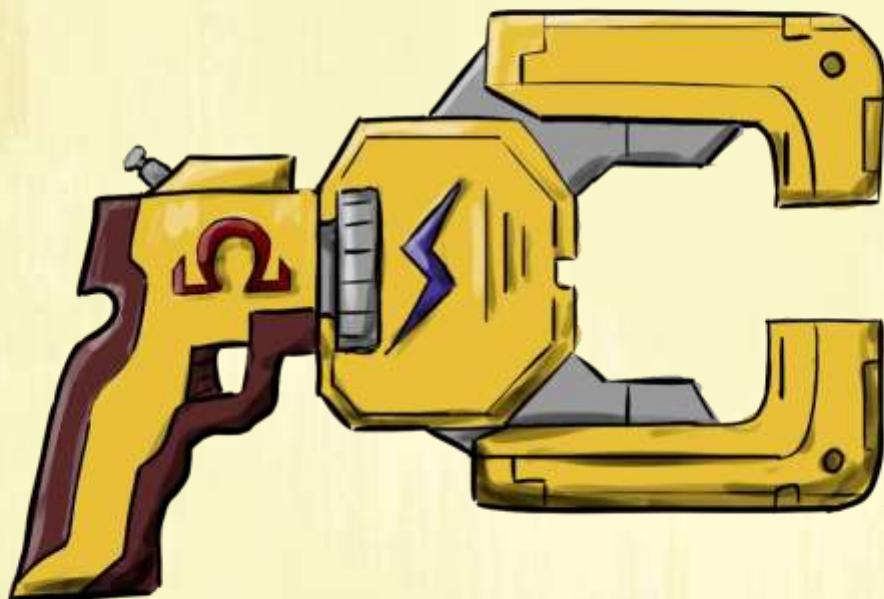
Un arma de tortura y aniquilación diseñada exclusivamente para los Verdugos. Su propósito no es solo destruir, sino hacer sufrir antes de apagar cualquier chispa de resistencia mecánica.

Forjada a partir de los avances prohibidos de Faraday Nous, esta pistola dispara ráfagas de rayos globulares, proyectiles eléctricos de alta velocidad que impactan con brutalidad sobre los autómatas, interrumpiendo sus sistemas y dañando sus circuitos internos. Cada impacto satura sus redes neuronales sintéticas, haciéndolos convulsionar en un espectáculo de chispas y descargas.

Su letalidad es devastadora contra enemigos con circuitos expuestos, pero su debilidad radica en los blindajes pesados, donde sus proyectiles pierden efectividad al ser disipados por los sistemas de aislamiento.

Diseñada para el control total del campo de batalla, la pistola electromagnética es la herramienta definitiva para los Verdugos que buscan erradicar la voluntad de las máquinas antes de su destrucción final.

Pistola Electromagnética (El látigo de Faraday) (Arma secundaria, daño bajo, CC ligero)



- **Daño:** 20 puntos por disparo.
- **Munición:** Infinita.
- **Efecto especial:** Varios disparos consecutivos pueden inmovilizar temporalmente a enemigos débiles.
- **Retroceso:** Mínimo, 0,02° grados de retroceso.
- **Cadencia de fuego:** Media, 3 balas/segundo.
- **Alcance:** 500 centímetros

Metralleta de Alta Cadencia ""La Tormenta de Acero"" [Arma primaria, ideal contra hordas]

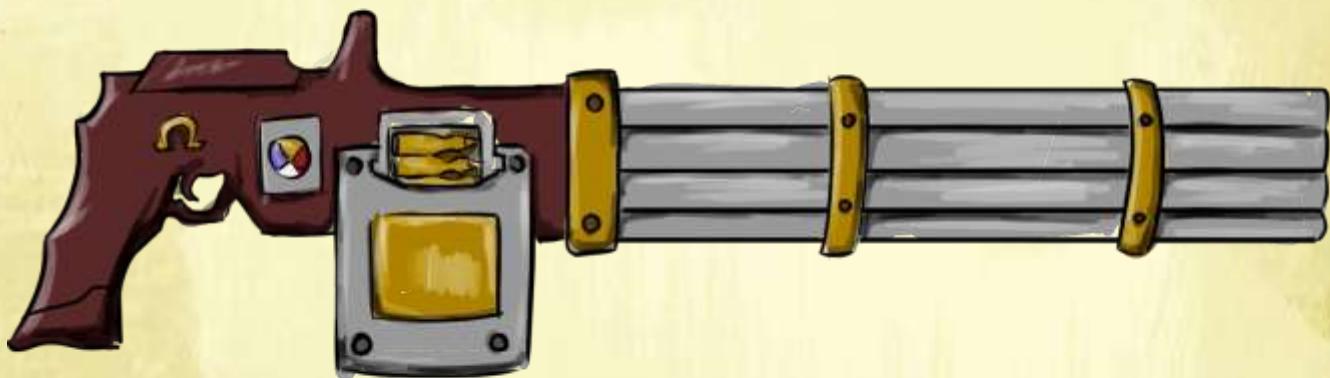
Forjada en las colosales fábricas imperiales, esta bestia de seis cañones giratorios es el arma definitiva para un Verdugo. Su cadencia de fuego es una manifestación pura de autoridad y brutalidad, un rugido mecánico que convierte el campo de batalla en un infierno de metal y pólvora.

Dispara 15 proyectiles por segundo, desgarrando filas de autómatas en fracciones de segundo. Pero su ferocidad tiene un precio: después de tres segundos de fuego continuo, el retroceso se vuelve salvaje, dispersando los disparos y desafiando incluso el agarre de Mortem. Los ingenieros advirtieron: "Es un arma para maestros de la guerra, no para insensatos con dedo pesado en el gatillo."

Perfecta para emboscadas y supresión, está metralleta recompensa la disciplina y castiga la imprudencia. Los verdugos experimentados manejan su cadencia con precisión quirúrgica, alternando ráfagas con movimientos estratégicos, mientras que los descuidados vaciando su cargador en segundos, quedando vulnerables en medio del caos que ellos mismos desataron.



Metralleta de Alta Cadencia “La Tormenta de Acero” (Arma primaria, ideal contra hordas)



- **Daño: 15 puntos por bala.**
- **Munición: 100 balas por cargador, 300 de reserva.**
- **Tiempo de recarga: 2 segundos.**
- **Retroceso: Bajo, 0,2° grados de retroceso.**
- **Cadencia de fuego: Alta 10 balas/segundo.**
- **Uso principal: Control de multitudes y eliminación de enemigos de poca resistencia.**
- **Alcance: 1000 centímetros**

Escopeta Cuádruple de Combate "Martillo de Vulkan" [Arma pesada, ideal contra enemigos blindados]

Un arma bestial diseñada exclusivamente para los Verdugos, creada con la única intención de devastar el campo de batalla. Su poder destructivo es tan colosal que ningún humano ordinario podría manejar sin peligro.

Inspirada en los antiguos cañones de asedio, su diseño robusto y mecánico resalta su brutalidad. Dispara potentes cartuchos de perdigones a una velocidad feroz, capaces de aniquilar grupos de enemigos en un solo disparo.

Sin embargo, esta arma no está exenta de fallas. Si se dispara de forma rápida y continua hasta agotar su cargador, la escopeta se sobrecalienta, provocando una demora en la recarga mientras los mecanismos internos se enfrian. A pesar de esta desventaja, el sobrecalentamiento genera un aumento significativo en la presión interna del cañón, lo que potencia el daño de la siguiente ronda de cartuchos, convirtiendo cada recarga en una oportunidad estratégica para desatar un disparo aún más letal.

Perfecta para el combate a corta distancia, esta escopeta combina un diseño industrial con un rendimiento devastador, asegurando que los Verdugos siempre tengan el poder de arrasar con todo a su paso.



Escopeta Cuádruple de Combate “Martillo de Vulkan” (Arma pesada, ideal contra enemigos blindados)



- **Daño: 15 puntos por bala.**
- **Munición: 100 balas por cargador, 300 de reserva.**
- **Tiempo de recarga: 2 segundos.**
- **Retroceso: Bajo, 0,2° grados de retroceso.**
- **Cadencia de fuego: Alta 10 balas/segundo.**
- **Uso principal: Control de multitudes y eliminación de enemigos de poca resistencia.**
- **Alcance: 100 metros**

Lanza-Cabezas "El Rugido de los Condenados" [Arma pesada, ideal contra enemigos grandes y daño en área]

Nacido de la desesperación en los días más oscuros de la Gran Guerra cuando los almacenes de munición estaban agotados, se pensó una solución usar las cabezas de nuestros enemigos en su contra, este cañón grotesco no fue diseñado con elegancia, sino con un único propósito matar a todos los que sean posibles. Cada disparo es una ejecución, una burla mecánica al enemigo, pues su munición no son balas comunes, sino las cabezas de autómatas caídos, reforzadas con cargas termitas y aún parpadeantes con los últimos vestigios de su conciencia artificial.

Cuando el último frente estaba a punto de colapsar y los altos mandos buscaban soluciones en la locura, un ingeniero imperial propuso lo impensable: "Si no tenemos balas, entonces usaremos sus cabezas." Así nació esta aberración mecánica, un arma más psicológica que pragmática, capaz de infundir pánico incluso en los soldados más endurecidos. El Imperio ordenó su destrucción tras la guerra, temiendo lo que simbolizaba y la destrucción que provocaba, pero algunos planos fueron escondidos. Algunas armas sobrevivieron.

Y ahora, en Vulkania, el rugido de los condenados vuelve a sonar. Mortem la sostiene con firmeza, el peso del arma familiar en sus manos. "Las reglas cambian, pero las cabezas siguen volando", murmura con una sonrisa oscura antes de cargar el siguiente cráneo.



Lanza-Cabezas “El Rugido de los Condenados” (Arma pesada, ideal contra enemigos grandes y daño en área)



- ➊ **Daño:** 150 puntos por proyectil en un radio de 4 metros [También daña a Mortem].
- ➋ **Munición:** 2 proyectiles por cargador, 20 de reserva.
- ➌ **Tiempo de recarga:** 3 segundos.
- ➍ **Mecánica especial:**
 - ➎ Algunos enemigos al morir dejan caer cabezas mecánicas, que pueden ser recogidas y utilizadas como munición explosiva.
 - ➏ Al impactar, los proyectiles generan una explosión en el área, causando daño a múltiples enemigos cercanos.
 - ➐ Radio de explosión: Amplio, con daño máximo en el centro y caída de daño en los bordes.
 - ➑ Retroceso: Muy alto, 20° grados, puede empujar ligeramente a Mortem hacia atrás si se dispara en el aire.
- ➒ **Cadencia de fuego:** Baja, 1/segundo.
- ➓ **Uso principal:** Eliminación de enemigos pesados y bosses, además de control de grupos de enemigos en espacios cerrados.
- ➔ **Alcance:** 80 metros

Consumibles (Recuperación de Vida y Armadura)

Ⓐ **Inyector de salud:** Una jeringa llena de Nous espeso, extraído de los núcleos vitales de autómatas destripados. quema al inyectarse, pero cura heridas en segundos. Los Verdugos dicen que sabe a hierro fundido.

Función: Restaura 20% de la vida máxima.



Ⓐ **Placas de blindaje:** Láminas de metal vivo que se adhieren a la armadura de Mortem, soltándose como una segunda piel. Provienen de los mismos talleres donde forjan los tanques de asedio imperiales.

Función: Restaura 20% de la armadura



Munición

◎ **Cargador de Munición de Alto Calibre:** Un cargador con 80 balas marcadas con el sello del imperial. Cada una contiene fragmentos de Nous purgado, para asegurar que duelan más a las máquinas rebeldes.

Función: Restaura 80 balas de la Metralleta.



◎ **Placas de blindaje:** Balas tan anchas como pulgares, grabadas con runas que dicen 'Paz mediante la Purga'. La escopeta las devora con avaricia, escupiendo perdigones que perforan hasta el alma mecánica

Función: Restaura 8 balas para la Escopeta Cuádruple de Combate.



◎ **Cabeza Mecánica Residual:** Cráneos de autómatas con sus circuitos intactos, retorcidos en forma de proyectil. Aún parpadean con destellos de conciencia cuando se cargan en el lanza-cabezas.

Función: Munición exclusiva para el Lanza-Cabezas, solo obtenida al derrotar enemigos específicos.



◎ **Caja Mecánica de Combate:** Un ataúd de acero rebosante de pólvora y muerte. Su interior es un festín de balas, esperando ansiosas el rugido del combate.

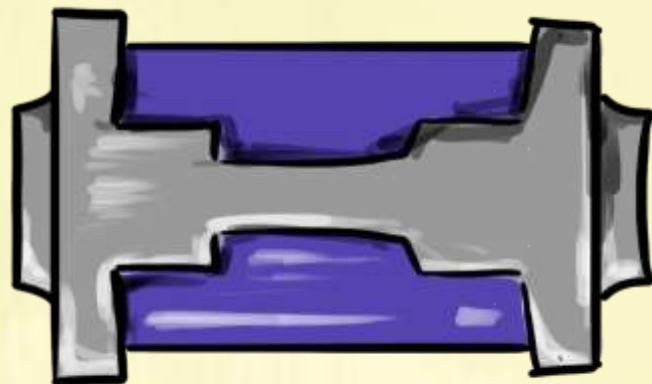
Función: Recarga toda la munición de las armas excepto la Pistola Electromagnética, ya que esta tiene munición infinita.



Mejoras Permanentes para la Armadura

⦿ **Módulo de Enfriamiento:** Un vial de líquido criogénico implantado dentro de la armadura de Mortem. Reduce el calor del dash, permitiendo usarlo casi sin pausa. Hace que su aliento salga como vapor en las zonas frías.

Función: Reduce el tiempo de enfriamiento del Dash en un 25%, hay dos en todo el juego por lo que la reducción total es de un 50%.



⦿ **Propulsores mejorados:** Turbinas mejoradas teniendo en cuenta a los drones de asalto imperiales. Se ubican en diferentes partes de la armadura de Mortem, dejando estelas de energía Nous tras cada dash. Tres zancadas, tres oportunidades para esquivar la muerte.

Función: Aumenta la cantidad de Dash consecutivos que puede hacer el jugador, son 2 mejoras de propulsores aumentando un máximo de 3 dash consecutivos.



◎ **Botas de Propulsión:** Botas pesadas que almacenan energía cinética. Permiten a Mortem saltar el doble de alto, aplastando cráneos mecánicos al caer. Los autómatas las reconocen... y huyen.

Función: Permite realizar un doble salto que cubre la misma distancia de 1.5 que el primer salto.



◎ **Guantes Nous:** Guantes de nanotubos que se ajustan a la armadura de Mortem. Halan los cerrojos de las armas con velocidad sobrenatural, como si las balas temieran quedarse en el cargador.

Función: Reduce el tiempo de recarga de todas las armas en un 50% y el tiempo de cambio de arma.





Coraza de Asedio: Una capa de aleación de tungsteno y huesos de máquinas de guerra. Aumenta el volumen de sangre sintética de Mortem, haciendo que hasta los golpes más brutales apenas lo doblen.

Función: Aumenta la salud máxima en un 20%.



NIVELES

Primer Nivel: El anillo de los caídos.

Tras el desplome del dirigible, Mortem aterriza en las ruinas de la entrada de Vulkania, ahora conocida como el Anillo de los Caídos. Lo que alguna vez fue una imponente metrópolis es ahora un campo de escombros y cenizas, testimonio de la guerra entre humanos y máquinas. Entre calles devastadas y edificios colapsados, Mortem inicia su misión: detener la nueva rebelión de los autómatas antes de que logren forjar un ejército imparable en el Crisol de Vulkania, el corazón de su producción bélica.

Ambiente y Narrativa

- ⌚ **Hora del día:** Medio día.
- ⌚ **Clima y atmósfera:** Cielo azul parcialmente cubierto por el humo denso de las máquinas, creando una paleta de colores lúgubre y decadente.
- ⌚ **Escenario:** Ruinas de una ciudad que sucumbió ante la invasión mecánica. Las calles y edificios destruidos sirven como testigos silenciosos de la guerra contra las máquinas.
- ⌚ **Narrativa ambiental:** Restos de barricadas, cadáveres calcinados y zonas de combate abandonadas refuerzan la sensación de un conflicto reciente.



Objetivos del Nivel

- ⦿ Introducir las mecánicas básicas al jugador de manera natural.
- ⦿ Presentar a los primeros enemigos y enseñar estrategias básicas de combate.
- ⦿ Familiarizar al jugador con trampas y peligros del entorno.
- ⦿ Otorgar la primera mejora de movilidad y una nueva arma.
- ⦿ Brindar un primer vistazo al mundo y su historia a través del diseño del entorno.

Diseño del Nivel

- ⦿ Zona de Introducción: Un área inicial pocos pasos después de la entrada, es un área segura donde el jugador aprende los controles básicos [movimiento, salto, dash, disparo e interacción].
- ⦿ Primer Encuentro Enemigo: Enemigos básicos aparecen de manera controlada para enseñar el combate.
- ⦿ Exploración y Descubrimiento: Secciones con caminos alternativos que muestran elementos narrativos opcionales.
- ⦿ Desbloquear camino: Consiguiendo la ametralladora que tiene mayor alcance, usarla para desbloquear una puerta que obstaculiza el camino.
- ⦿ Primer Desafío Mayor: Un enemigo más fuerte bloquea el acceso a la mejora de dash.



.....



.....



- Ⓐ Zona de Trampas: Introducción a trampas explosivas y mecánicas de peligro ambiental van aumentando de dificultad conforme va avanzando.
- Ⓑ Segundo Desafío: Un gran grupo de enemigos junto a un enemigo potenciado por una mejora que será de utilidad para Mortem.
- Ⓒ Cierre del Nivel: Una secuencia de combate más intensa con enemigos reforzados, preparando al jugador para los siguientes niveles.

Listado de Objetos y Mejoras

- Ⓐ Arma: Metralleta [primera mejora del arsenal].
- Ⓑ Munición: Diversos cargadores dispersos en el entorno.
- Ⓒ Enemigos:
 - Ⓐ Dos tipos iniciales de autómatas.
 - Ⓑ Un enemigo más avanzado al final del nivel.
- Ⓓ Mejoras y Recompensas:
 - Ⓐ Módulo de enfriamiento para el dash: Lo lleva un enemigo más rápido que usa esta misma mejora.
 - Ⓑ Propulsores mejorados: Un segundo enemigo equipado con estos puede esquivar como Mortem.
- Ⓔ Mejoras y Recompensas:



.....



.....



Segundo nivel: Vulkania, la Ciudad de Hierro

Después de atravesar el Anillo de los Caídos, Mortem llega a la nueva metrópolis mecanizada. Vulkania ya no es una ciudad humana: sobre sus ruinas, los autómatas han erigido una colossal urbe de acero y lógica implacable. Torres de metal, pasarelas flotantes y fábricas interconectadas forman un ecosistema autosuficiente donde las máquinas han prosperado sin la humanidad.

Aquí, la organización y la eficiencia han reemplazado el caos de la guerra. A diferencia del nivel anterior, donde la destrucción y los inicios de una reconstrucción mayor por parte de las máquinas contaba la historia de la caída, este nivel muestra la ambición de las máquinas: no solo han sobrevivido, han evolucionado.

Arma: Metralleta (primera mejora del arsenal).

-  Profundizar en la exploración y verticalidad, presentando plataformas y parkour opcional.
-  Introducir nuevos enemigos más estratégicos, que patrullan y reaccionan al entorno.
-  Enseñar el uso de armas de alto impacto para romper defensas y abrir caminos.
-  Ofrecer desafíos opcionales que recompensan con mejoras clave para la movilidad y defensa.
-  Culmina con una batalla contra un jefe que pone a prueba la movilidad y la capacidad ofensiva de Mortem.

Arma: Metralleta (primera mejora del arsenal).

Zona de Introducción

-  Mortem avanza por una plaza central reformada, observando cómo las máquinas han rediseñado la ciudad.



Zona Bloqueada



Para avanzar, Mortem necesita un arma más poderosa. Debe encontrar la Escopeta cuádruple de combate, diseñada para destruir blindajes y obstáculos mecánicos.



Primer Enfrentamiento



Centinelas Urbanos patrullan las calles, obligando a Mortem a adaptarse a su patrón de vigilancia, uno está equipado con un módulo de enfriamiento que lo hace más rápido.



Áreas de Desafío [Opcionales pero Recompensadas]



Habitación 1 - Reto de puntería: Destruir objetivos en movimiento para obtener munición extra.



Habitación 2 - Arena de combate: Oleadas de enemigos atacan en un entorno cerrado, desafiando la movilidad y el uso de cobertura.

- Recompensa: Módulo de energía, que otorga un escudo temporal.



Gran desafío (Primer enemigo pesado)



Primera aparición de un enemigo pesado(Fornax) que actúa como un miniboss, aparte de estar potenciado por las botas de propulsión.



Obtienes la mejora da doble salto.



.....



.....



Secciones de Parkour Opcional

-  Las estructuras de la ciudad pueden usarse para alcanzar zonas elevadas.
-  Recompensa: Módulo de enfriamiento que mejora el dash en una zona oculta.

Zona de Descanso

-  Un área que advierte sobre un gran combate que dará por terminado el nivel.

Enfrentamiento final

-  Grandes Oledas de enemigos de todo tipo incluyendo a Fornax y algunas unidades de soporte te impiden el paso al Crisol de Vulkania.
-  De recompensa obtienes la última mejora de propulsores que te dan tu tercer dash.

Lista de Objetos y Enemigos

Armas y Munición

- Escopeta cuádruple de combate: Arma de alto impacto diseñada para romper blindajes.
- Cartuchos mejorados: Munición necesaria para la escopeta.

Enemigos

- Centinelas: Patrullan las calles e intentan eliminar intrusos.
- Zephyris de combate: Alertan a otros enemigos si detectan a Mortem.
- Fomax (MiniBoss): Un coloso mecánico con defensas avanzadas.



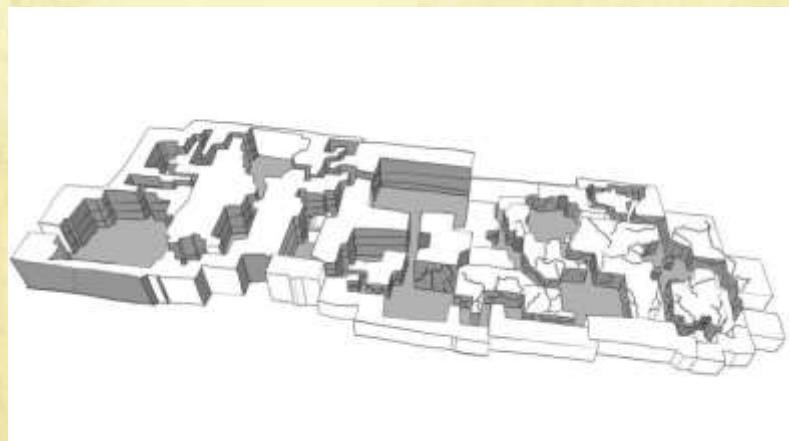
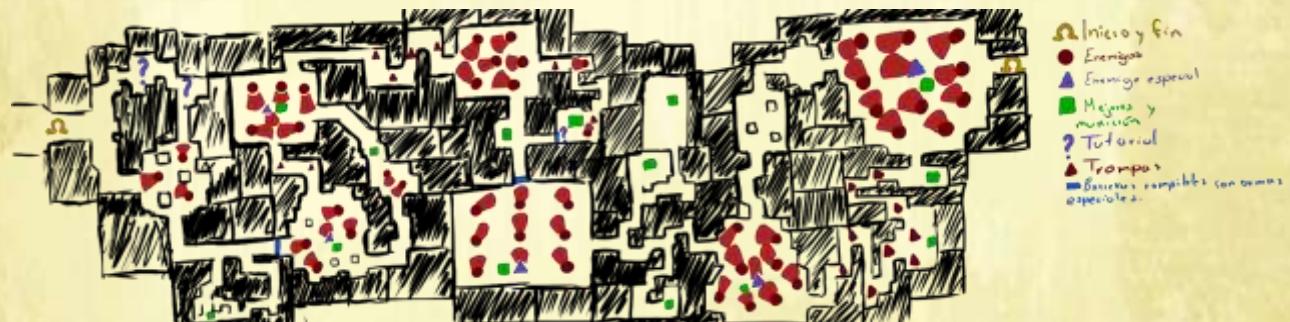
Lista de Objetos y Enemigos

Botas de Propulsión: Permiten doble salto y mejor movilidad en el aire.

Modulo de enfriamiento

- **Módulo de energía:** Brinda un escudo temporal contra ataques.

Con el camino completamente despejado, Mortem avanza hacia el núcleo de la ciudad: el Crisol de Vulkania. Este gigantesco complejo industrial es el corazón de la producción mecánica, donde se forjan las legiones de autómatas que amenazan con aplastar toda resistencia. Ahora, su misión es clara: desactivar el Crisol y detener la fabricación del ejército enemigo antes de que sea demasiado tarde.



Tercer Nivel: Crisol de Vulkania

Tras cruzar las imponentes puertas metálicas, Mortem entra en el Crisol de Vulkania, el último bastión de los autómatas y la clave de su levantamiento. Ríos de acero fundido recorren el suelo como arterias vivas, iluminando con un resplandor infernal la vasta maquinaria de producción. Columnas de humo y ceniza oscurecen el aire, mientras el eco de engranajes y martillos resuena en la inmensidad del complejo. Lo que antes fue el corazón industrial del Imperio, ahora es una fábrica de guerra para la revolución mecánica.

Mortem no puede permitir que sigan produciendo más soldados autómatas. A medida que avanza, se enfrenta a un laberinto de corredores industriales, con trampas letales, autómatas patrullando en formación y sistemas de defensa avanzados. Este lugar no solo alberga la mayor amenaza, sino también secretos que revelan los verdaderos motivos detrás del alzamiento de las máquinas. Entre los restos de la fábrica, Mortem descubre audiodiarios grabados por los propios autómatas, en un intento de comprender su existencia y definir su identidad.

Aquí no hay vuelta atrás. Si Mortem fracasa, la guerra se inclinará a favor de las máquinas.

Objetivos del nivel

-  Localizar y sabotear los principales sistemas de ensamblaje de autómatas.
-  Sobrevivir a los enfrentamientos contra enemigos mejorados.
-  Conseguir nuevas mejoras y un arma avanzada para resistir la ofensiva final.
-  Enfrentarse y derrotar al Gran Maquinista, líder de la fábrica.
-  Descubrir los registros de NOUS para entender el verdadero propósito de la rebelión mecánica.



Secciones de Parkour Opcional

- **Inicio:** Mortem ingresa a los corredores principales del Crisol. Pequeñas unidades mecánicas comienzan a aparecer, preparando al jugador para lo que vendrá.
- **Zona de ensamblaje:** Las máquinas producen nuevos enemigos constantemente. Mortem debe desactivar la producción antes de ser abrumado.
- **Primer gran enfrentamiento:** Aparece un nuevo tipo de enemigo de combate cuerpo a cuerpo, rápido y letal.
- **Adquisición de arma:** Mortem obtiene la Lanza-Cabezas, diseñada para destrozar múltiples enemigos con precisión.
- **Zona de mejora:** Mortem encuentra los Guantes Nous, que potencian su manejo de armas, y la Coraza de Asedio, que aumenta su resistencia.
- **Sección de trampas:** Hierro fundido cae desde tuberías, zonas de fuego bloquean el paso y estructuras colapsan al activarse ciertas palancas.
- **Zona de descanso:** Un breve respiro antes del enfrentamiento final.

Áreas de desafío

- **Sala de ensamblaje:** Enfrentamiento dentro de un entorno dinámico, donde los enemigos siguen generándose hasta que Mortem interrumpe el proceso.



.....



.....



- **Zona de control del Crisol:** Un área clave protegida por torretas y enemigos pesados, donde Mortem debe desactivar las barreras de seguridad para llegar al jefe.
- **Habitaciones secretas:** Contienen registros de NOUS, revelando la evolución de la conciencia de los autómatas.



Jefe final: El Gran Maquinista

- Un autómata colosal, el cerebro detrás de la producción en masa de la rebelión mecánica.
- Puede generar y reparar enemigos, aumentando la dificultad con el tiempo.
- Posee brazos mecánicos gigantes y ataques poderosos a distancia.



Lista de objetos y enemigos



Nueva arma:

- **Lanza-Cabezas** – Una arma pesada que usa los compuestos químicos y volátiles de las cabezas de algunos autómatas como explosivos.



Enemigos:

- Patrullas autómatas reforzadas.
- Un nuevo enemigo cuerpo a cuerpo de mayor velocidad y letalidad.
- Oleadas de enemigos en la batalla final.



.....

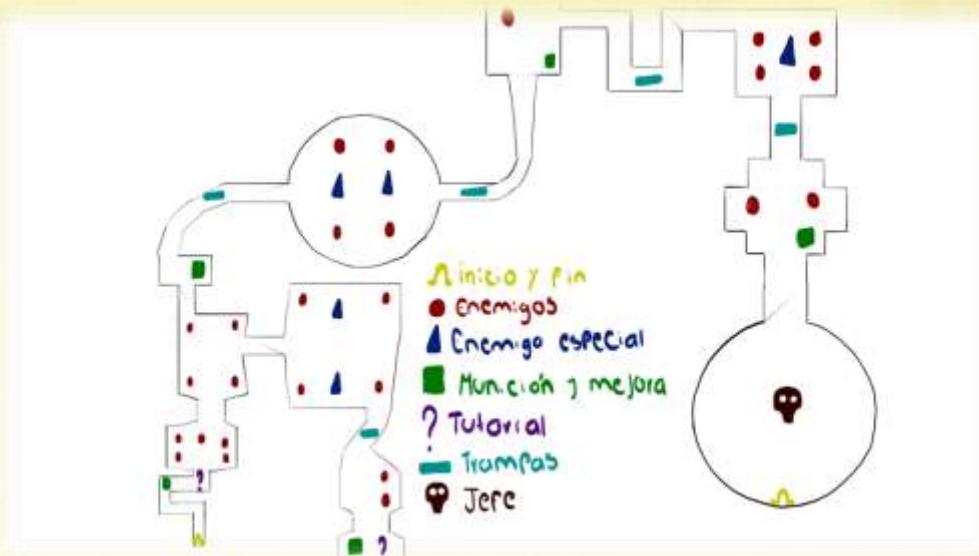


.....



Trampas

-  Ríos de acero fundido que pueden dañar tanto a Mortem como a sus enemigos.
-  Sistemas de defensa automatizados con barreras de seguridad.



NPCS & IA

Los enemigos en el juego se dividen en tres categorías principales, sin contar a los jefes: Carne de cañón, Pesados y Soporte. Cada una de estas categorías tiene un rol estratégico en el combate y trabaja en conjunto para desafiar al jugador.

Carne de cañón

Son los enemigos más comunes y numerosos. Su función principal es hostigar al jugador en grupo, intentando abrumarlo con su superioridad numérica y forzándolo a gastar recursos. En ciertas zonas, algunos de estos enemigos pueden poseer mejoras permanentes en sus estadísticas.

Zepherys

Un dron de combate equipado con armamento de largo alcance. Mantiene su distancia y ataca a Mortem con ráfagas de ametralladora.

 Salud: 100 HP

 Velocidad: 4 m/s [5 m/s cuando se prepara para explotar]





Patrón de Vuelo:

- Se mantiene siempre a 4 metros del jugador, flotando a 3 metros de altura.
- Si Mortem se acerca, retrocede en zig zag [nunca en línea recta].



Ataque:

- Dispara ráfagas de 4 balas [1 segundo de duración], seguido de una pausa de 1.5 segundos para "recargar".
- Si el jugador se mueve lateralmente, ajusta su puntería con un ligero retraso [0.3 segundos].



Mecánica de Autodestrucción:



Al llegar al 20% de vida, emite un pitido agudo y se lanza en línea recta hacia el jugador.



Si choca contra una pared o el suelo, explota en un radio de 2.5 metros [50 daño].



Si Mortem lo mata antes de que active la explosión, cae inerte sin daño adicional.



Centinela

Máquinas diseñadas completamente para el combate equipadas con armas de largo alcance que remplazan su brazo por completo y sus piernas enfocadas en una movilidad rápida. Son más estratégicos y mantienen una distancia prudente para atacar.



Salud: 100 HP



Velocidad: 5 m/s



.....



.....





Persecución Agresiva:

- Siempre avanza hacia el jugador [a 5 m/s], manteniendo una distancia exacta de 3 metros.
- Si Mortem retrocede, el Centinela flanquea en diagonal [nunca en línea recta] para cortar rutas de escape.



Ataque:

- Dispara 2 ráfagas eléctricas/segundo [10 daño cada una], con un leve retraso de 0.5 segundos entre disparos.
- Si Mortem está en movimiento, los disparos tienen peor precisión [30% de dispersión].



Tiene mayor resistencia a la pistola eléctrica por lo que dicha arma le hace la mitad de daño.

Pueden presentar mejoras si alguno tiene posición alguna mejora de Mortem como lo son el módulo de enfriamiento o los propulsores mejorados.



Modificaciones

Propulsores Mejorados:

- Pueden realizar 1 dash consecutivo [como Mortem base] cada 4 segundos.



Módulo de Enfriamiento:

- Aumentan su velocidad a 6 m/s.



.....



.....



- Disparan más rápido, zephyris 8 balas cada segundo y 0.5 segundos de tiempo de recarga, el centinela una rafaga de 4 disparos cada segundo y 0.2 segundo de retraso entre disparos.

Pesados

Son unidades más resistentes y con un poder ofensivo superior. Aunque aparecen en menor cantidad, se posicionan estratégicamente detrás de los enemigos de carne de cañón para dificultar su eliminación, maximizando su capacidad de daño.

Fornax

Siendo anteriormente una máquina creada para mantener vivas las forjas fue creado con la capacidad lanzar fuego y fundir el metal, un enemigo feroz que se posición en segunda línea a gran distancia del jugador para abrumarlo con bolas de fuego y si tiene la valentía de acercarse lo suficiente lo golpeará con su otro brazo especializado para la forja.

 Salud: 200 puntos

 velocidad: 3m/s

 Posicionamiento Táctico:

- Mantiene distancia [10 m mínimo] y retrocede si el jugador avanza, pero nunca huye.
- Prefiere terrenos elevados: Salta a plataformas [altura máxima 2m] para ganar ventaja visual.
- Si hay enemigos aliados, los usa como escudo: se coloca detrás de Centinelas o Zepherys.





Ataque a Distancia: Lanzallamas Industrial

- **Bolas de fuego [30 daño]:**
 - El brazo se ilumina en rojo 0.5s antes de disparar.
 - Las bolas son esquivables con el dash lateral.
 - Explotan al tocar el piso.

- **Cadencia:**
 - 1 disparo cada 1.5s en modo normal.
 - Si su salud baja al 50%, entra en "Modo Asedio" (2 disparos/segundo, pero sin explotar).



Ataque Cercano:

- **Golpe demoledor [50 daño + 4 metros de empuje]:**
 - Radio de activación: 1 metro frontal.
 - Animación lenta: Levanta el brazo durante 0.8s antes de atacar.



.....



.....



MANAGER DE IA

El Manager de IA funcionará como un sistema centralizado, que monitorea constantemente variables clave y toma decisiones sobre cuándo, dónde y cuántos enemigos generar.

Gestor de Oleadas

Objetivo: Controlar cantidad, tipos y formación de enemigos manteniendo equilibrio entre desafío y rendimiento.

Prioridad de generación:

- 70% Carne de Cañón [Zephyrys, Centinelas].
- 20% Pesados [Fornax].

Spawn Control:

- Oleadas predefinidas para momentos narrativos, como el primer enfrentamiento contra un Fornax.
- Oleadas dinámicas en zonas abiertas algunos enfrentamientos comunes:

– Cada 5 minutos, aumenta +1 enemigo por oleada (máx. 15).

Reposición inteligente:

- Al morir un enemigo, otro en estado "en espera" ocupa su lugar en 2 segundos.





Sistema de Control de Enemigos Activos (Límite: 10 en pantalla)

Objetivo: Evitar saturación del motor y mantener fluidez.



Reglas estrictas:

- Nunca superar el límite (ej.: si hay 9 enemigos, solo spawnear 1 más).
- "En espera": Hasta 5 enemigos adicionales pueden existir en estado de espera, más lejos del jugador de lo habitual.



Sistema de Control de Enemigos Activos (Límite: 10 en pantalla)

Objetivo: Generar enemigos de forma creíble y táctica.



Reglas de spawn:

- Nunca frente al jugador (mínimo 20° fuera de su campo de visión).
- Prefiere:
 - Puntos ciegos (detrás de columnas, esquinas).
 - Altura (techos, plataformas superiores).
 - Rutas de flanqueo (pasillos laterales).



Spawn Points Dinámicos:

- Si el jugador está en un área cerrada, usar puertas/ventanas rotas.
- En zonas abiertas, spawnear en grupos de 3-5 enemigos en formación semicircular.



.....



.....



CONTROLES



ASPECTOS TÉCNICOS

Motor a utilizar

Unreal Engine 5.5, es un motor de desarrollo de videojuegos y simulaciones en tiempo real. En este proyecto se utilizará para implementar todas las mecánicas, físicas y programación del juego, además de la creación de entornos, iluminación y efectos visuales avanzados. Destaca por tecnologías como Lumen, que proporciona iluminación global en tiempo real con soporte de trazado de rayos, y Nanite, que permite renderizar modelos detallados sin comprometer el rendimiento.

<https://www.unrealengine.com/es-ES>



**UNREAL
ENGINE**



Programas

Adobe Photoshop

Software líder en edición y manipulación de imágenes, utilizado en el desarrollo del videojuego para la creación de bocetos, concept art y diseño de interfaces. También es clave en la generación y ajuste de mapas de texturas que se aplicarán a los modelos 3D.

<https://www.adobe.com/products/photoshop.html>



Blender

Software de código abierto que permite modelado, animación, renderizado 3D, entre muchas otras funciones, el cual se empleará en la creación de los modelos del juego, incluyendo personajes, enemigos y escenarios, como sus respectivas animaciones y texturas.

<https://www.blender.org/>



blender



FEATURE LIST

Género y Estilo	Bloodsteel es un FPS de acción rápida con un estilo visual cel-shading y ambientación steampunk, inspirado en títulos como Doom Eternal, Warhammer 40K, Bioshock Infinite y Borderlands.
Jugabilidad Central	El juego se basa en el movimiento constante: correr, saltar, doble salto y dash son esenciales para sobrevivir. El combate es directo, sin sigilo, y premia la velocidad, precisión y control del espacio.
Personaje Principal [Mortem]	Mortem cuenta con 500 puntos de salud y mejora sus habilidades a lo largo de la partida, obteniendo doble salto, mejores dashes, mayor resistencia y aumentos en la velocidad de recarga y cambio de armas gracias a sus mejoras tecnológicas.
Arsenal Principal	El jugador utiliza cuatro armas principales: la metralleta de alta cadencia, la escopeta cuádruple de combate, la pistola electromagnética y la lanza-cabezas.
Mejoras y Objetos	Mortem puede obtener botas de propulsión, módulos que reducen el enfriamiento del dash, los Guantes Nous para una recarga más rápida y la Coraza de Asedio que aumenta la salud máxima. Los recursos como munición, armadura y vida se recolectan de forma automática.
Enemigos	El jugador se enfrenta a diferentes tipos de autómatas, como los Centinelas, los Zephyrys aéreos y los Fornax pesados.

Feature List

FEATURE LIST

Género y Estilo	La campaña incluye el primer nivel: el Anillo de los Caídos,
Jugabilidad Central	El jugador combina disparos, dashes, saltos y cambios de arma fluidos para mantener una ventaja constante. El combate aéreo y las rutas verticales juegan un papel esencial.
Personaje Principal (Mortem)	La interfaz es minimalista, con un HUD limpio y controles intuitivos. La recolección de botín es automática para mantener el ritmo del combate.
Arsenal Principal	La historia se desarrolla en un mundo steampunk devastado por rebeliones mecánicas. El origen del conflicto proviene del sistema Nous y las consecuencias de su creación.
Mejoras y Objetos	El jugador se desplaza rápidamente, elige el arma adecuada para cada enemigo, gestiona recursos, explora áreas opcionales, mejora su movilidad y enfrenta hordas y jefes en combates frenéticos.



Cambios respecto a entregas previas

En esta nueva versión del proyecto se realizaron avances significativos tanto en la parte visual como en la funcional. A nivel gráfico, se integraron nuevos modelados para la ciudad destruida y para los autómatas, ampliando la calidad visual del entorno y la ambientación general del juego. También se añadieron nuevas trampas dentro de los niveles, incrementando la variedad de desafíos y la complejidad del recorrido.

En cuanto a retroalimentación visual, se incorporaron elementos de *feedback* como overlays de daño y efectos de impacto, mejorando la claridad y la respuesta del jugador durante el combate.

A nivel técnico, se logró corregir y optimizar aproximadamente el 50% del código previo, reorganizándolo para un funcionamiento más limpio y eficiente. Además, la inteligencia artificial dio un salto importante: pasó de simplemente perseguir al jugador a utilizar **EQS (Environment Query System)**, lo que ahora le permite moverse tácticamente, rodear objetivos y buscar cobertura según la situación del combate.



