

DOCUMENTO DE DISEÑO (GDD)

DEMONIC LOOP

CONCEPTO.....	2
VISIÓN GENERAL DEL JUEGO:	3
MECÁNICA DEL JUEGO:	3
ESTADOS DEL JUEGO:	3
INTERFACES:.....	4
NIVELES:.....	8
PROGRESO DEL JUEGO:.....	9
PERSONAJES:	10
ENEMIGOS:	13
TABLA DE TIPOS:.....	15
ROLES:.....	15
SISTEMA DE EXPERIENCIA:	16
ATAQUES:.....	16
ATAQUES ESPECIALES:	16
ESTADOS:.....	17
ITEMS:.....	17
MEJORAS PERMANENTES:.....	18
- LISTADO DE MEJORAS:	18
GUION:.....	19
- VIDEO INICIAL – GUION:.....	19
- VIDEO FINAL – GUION:.....	20
MÚSICA Y SONIDOS:.....	21
MIEMBROS DEL EQUIPO:	21
DETALLES DE PRODUCCIÓN:.....	21

CONCEPTO

- **Título:** *Demonic Loop*
- **Estudio/Diseñadores:**
 - Equipo de desarrollo: Mario Resa, Daniel Carlos, Iván San José.
- **Género:** Roguelike, RPG.
- **Plataforma:** PC.
- **Versión:** 0.9
- **Sinopsis de Jugabilidad y Contenido:** El mundo ha sido invadido por demonios. El protagonista, fusionado con un demonio rebelde y con cierta amnesia, trata de eliminar a Lucifer, pero este es demasiado débil y pierde.
Lucifer le quita prácticamente todo su poder y lo deja en un bucle, para sufrir toda una eternidad.
El protagonista deberá hacer todo cuanto esté en su poder y mejorar sus habilidades para así ser capaz de enfrentarse y eliminar a Lucifer y así salvar la Tierra y recuperar su pasado.
- **Categoría:** La base del juego se encuentra altamente inspirada en Hades, es decir, un roguelike, donde el jugador deberá hacerse más fuerte y acostumbrarse al juego en cada run que se haga. Por otro lado, el combate recordará a experiencias como Final Fantasy 6, Persona 4/5 o Pokémon, por turnos y teniendo en cuenta tipos, objetos...
- **Mecánica:** El juego se encuentra dividido en dos secciones principales, los combates y la exploración.
 - **Exploración:** El jugador navegará por un escenario 3D generado de manera aleatoria. La cámara será de vista isométrica.
 - **Combate:** Se trata de un combate por turnos clásico. Habrá que prestar atención a los distintos tipos, así como al gasto de maná con ciertos ataques y la gestión de un equipo de hasta 4 personajes.

El jugador tendrá la capacidad de avanzar por las diferentes salas cumpliendo una serie de objetivos, hasta llegar a una sala especial con un jefe final, o hasta que sea derrotado. Es decir, el jugador realizará una **Run** o **Partida**.

El jugador contará con la ayuda de otros demonios que podrá comprar en la tienda, a modo de esclavos.

Tanto el jugador como los demonios contarán con un sistema de niveles y roles, lo que permitirá tener un gran abanico de opciones a la hora de preparar un equipo variado y poderoso.

El nivel conseguido por el jugador, el equipo actual y la mayoría de las mejoras obtenidas solo son temporales, es decir, se aplican durante esa Run. Existirán ciertas mejoras/pasivas que, si obtendrán una mejora permanente, facilitando el juego en cierta medida para el jugador que lleve unas cuantas Runs.
- **Tecnología:** Se hará uso de **Unity** para su desarrollo, usando de lenguaje **C#**. Para modelados 3D, se aplicará **Blender**. Para conceptos de personaje, **Krita**. **iMovie** como herramienta de edición para las cinemáticas del juego. **PixilArt** como herramienta online pixelart.
- **Público:** Veteranos y amantes de un combate por turnos clásico.

VISIÓN GENERAL DEL JUEGO:

El juego cuenta con una ambientación muy poco vista en el mundo de los videojuegos. Además, en el apartado jugable, estamos aportando un tipo de juego poco explorado, un roguelike junto con combates por turnos, componentes RPG junto con exploración de zonas.

Además, hacemos uso tanto de elementos 3D y 2D para mayor variedad visual.

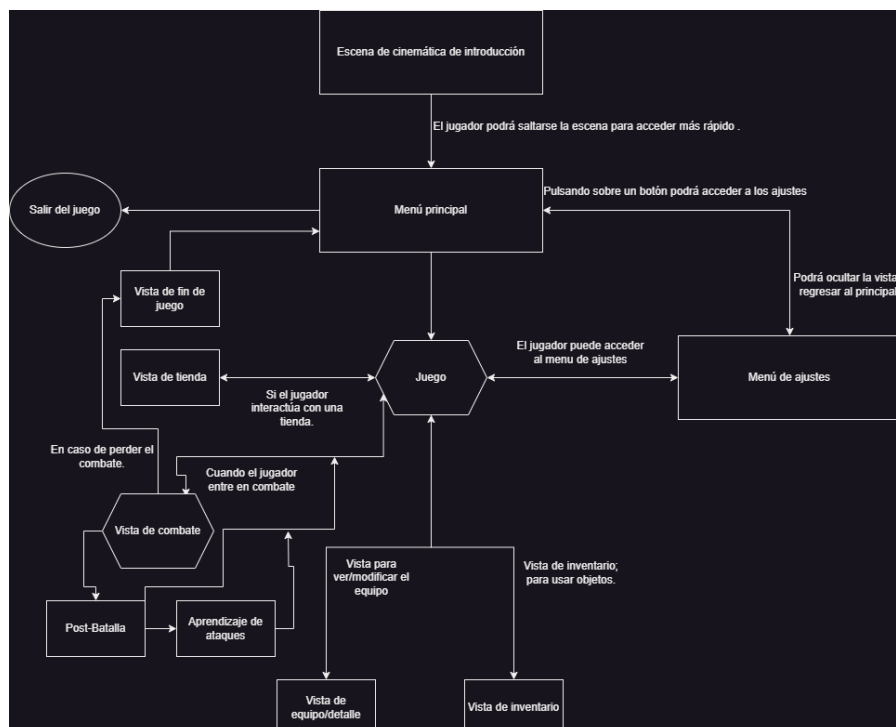
MECÁNICA DEL JUEGO:

- **Cámara:** Durante la **exploración 3D**, la cámara será de **vista isométrica**. Durante los **combates 2D**, esta vista se situará de **perfil**.
- **Periféricos:** El juego solo podrá ser jugado con teclado y ratón.
- **Controles:**

Acción	Comando
Desplazamiento del jugador.	AWSD
Correr.	Shift + comando de movimiento
Saltar.	Barra espaciadora
Menú de equipo.	E
Menú de inventario.	ESC
Cargar ataque especial (en combate).	N
Interactuar con un elemento.	Clic derecho del ratón

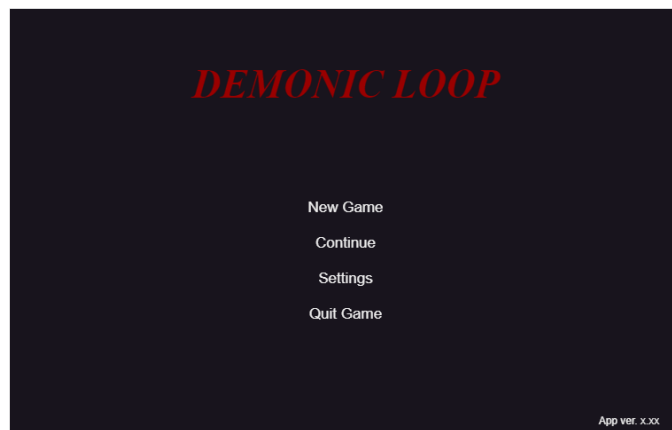
- **Guardar/Cargar:** En la sala de la tienda y en la sala segura, se podrá guardar de forma manual.

ESTADOS DEL JUEGO:



INTERFACES:

- **Nombre de la Pantalla:** *Escena de cinemática de introducción.*
 - **Descripción de la Pantalla:** Es una escena simple, usada para reproducir un video que da contexto al juego. Cuenta con un pequeño botón de “Saltar” para saltarse el video.
 - **Estados del Juego:** Es una escena de transición, obligatoriamente te desplaza hasta el menú principal.
-
- **Nombre de la Pantalla:** *Menú principal.*
 - **Descripción de la Pantalla:** Permite empezar una partida, acceder al menú de ajustes y salir del juego.
 - **Estados del Juego:** Puedes regresar a este menú desde el menú de ajustes dentro de una partida o cuando pierdes durante un combate.



- **Nombre de la Pantalla:** *Menú de ajustes.*
- **Descripción de la Pantalla:** Permite ajustar ciertos valores del juego, como su resolución, activar la pantalla completa o jugar con los distintos valores de sonido como la música o los efectos sonoros.
- **Estados del Juego:** Este menú puede verse desde el menú principal y desde una partida en curso.



- **Nombre de la Pantalla:** *HUD de partida.*
- **Descripción de la Pantalla:** Este es el HUD principal del juego. En él se pueden ver distintos iconos y un par de textos para las dos monedas de juego.
- **Estados del Juego:** Esta interfaz permite acceder a la vista de inventario, la de equipo y la de ajustes.

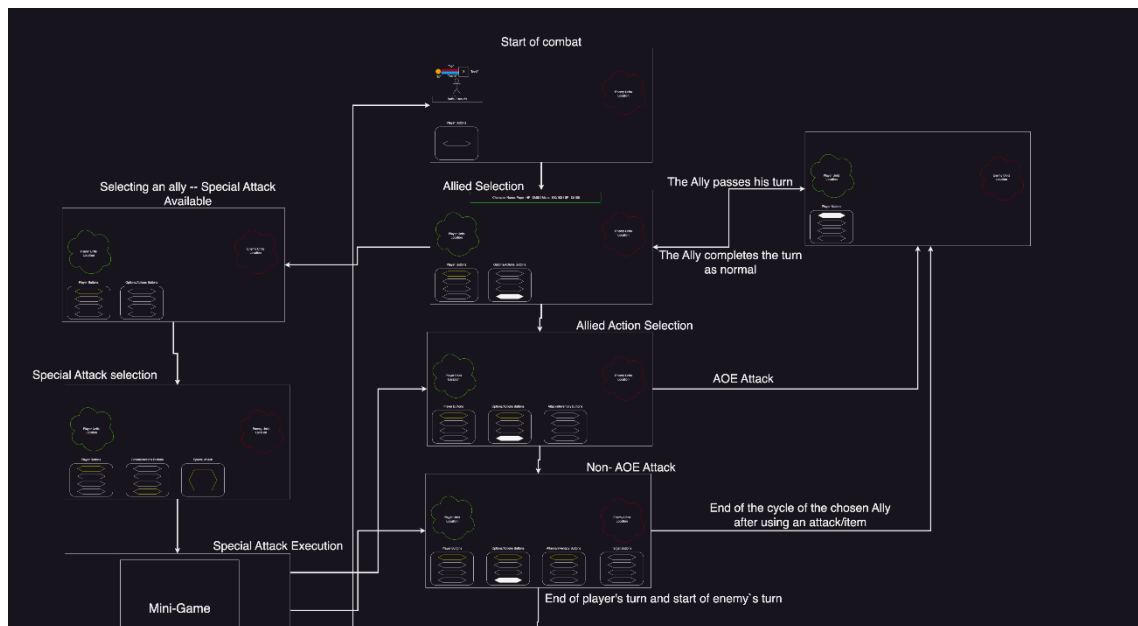
- **Nombre de la Pantalla:** *Vista de tienda.*
- **Descripción de la Pantalla:** Si el jugador interactúa con una tienda, se le muestra esta interfaz. Donde podrá escoger entre distintos elementos y según su dinero, comprarlos.
- **Estados del Juego:** Solo se podrá acceder a esta vista si el jugador se encuentra en una sala de Tienda.

- **Nombre de la Pantalla:** *Vista de equipo/detalle.*
- **Descripción de la Pantalla:** Permite modificar el equipo del jugador y ver de forma detallada cada personaje. Por una regla de juego, esta interfaz varia si se ve desde una sala de tienda respecto a las demás salas.
- **Estados del Juego:** El jugador puede acceder a esta vista desde cualquier sala pulsando un botón del teclado o pulsando un botón del HUD.



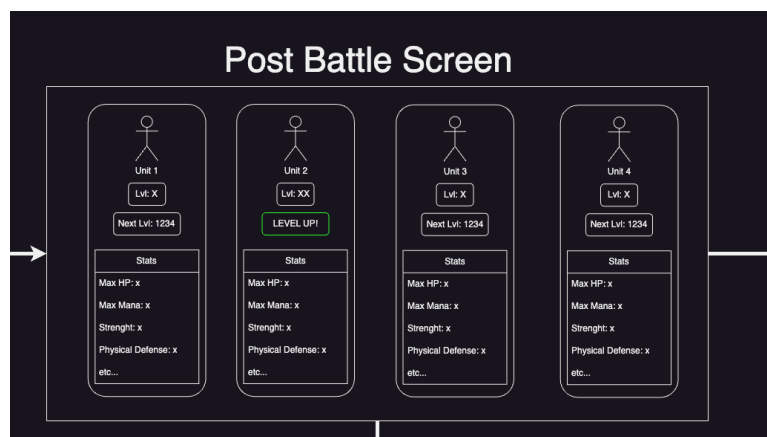
- **Nombre de la Pantalla:** *Vista de inventario.*
- **Descripción de la Pantalla:** Permite usar los distintos objetos del juego que posea el usuario sobre el equipo activo del jugador.
- **Estados del Juego:** El jugador puede acceder a esta vista desde cualquier sala pulsando un botón del teclado o pulsando un botón del HUD.

- **Nombre de la Pantalla:** *Vista de combate.*
- **Descripción de la Pantalla:** Es donde transcurren los combates del juego, en 2D.
- **Estados del Juego:** A esta vista se accede cuando se comienza un combate con cualquier enemigo.

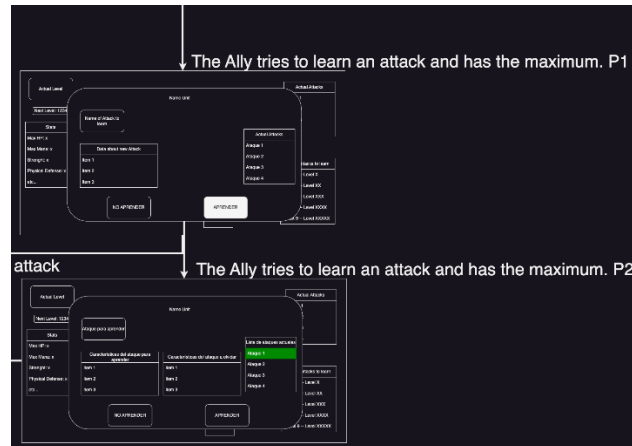


- **Nombre de la Pantalla:** *Vista de Fin de Juego.*
- **Descripción de la Pantalla:** Es la interfaz que se muestra cuando se pierde un combate. En ella mostramos un mensaje de GameOver.
- **Estados del Juego:** Esta vista se visualiza cuando se pierde en un combate, y te lleva al menú principal.

- **Nombre de la Pantalla:** *Vista de Post-Batalla.*
- **Descripción de la Pantalla:** Esta interfaz se muestra siempre luego de ganar un combate. En ella se pueden ver a los distintos personajes del equipo activo que no estén derrotados.
- **Estados del Juego:** Esta vista se ve únicamente al ganar una batalla. Si algún personaje tiene que aprender un ataque y ya tiene el máximo, mostrará la vista de aprendizaje de ataques.



- **Nombre de la Pantalla:** *Vista de aprendizaje de ataques.*
- **Descripción de la Pantalla:** Esta interfaz permite, de manera individual, dar la opción al usuario de qué hacer con un ataque nuevo en caso de que el personaje que lo trate de aprender haya llegado al máximo.
- **Estados del Juego:** Esta vista es solo accesible luego de ganar un combate, que un personaje haya subido de nivel durante este, que trate de aprender un ataque nuevo y ya tenga el máximo.



NIVELES:

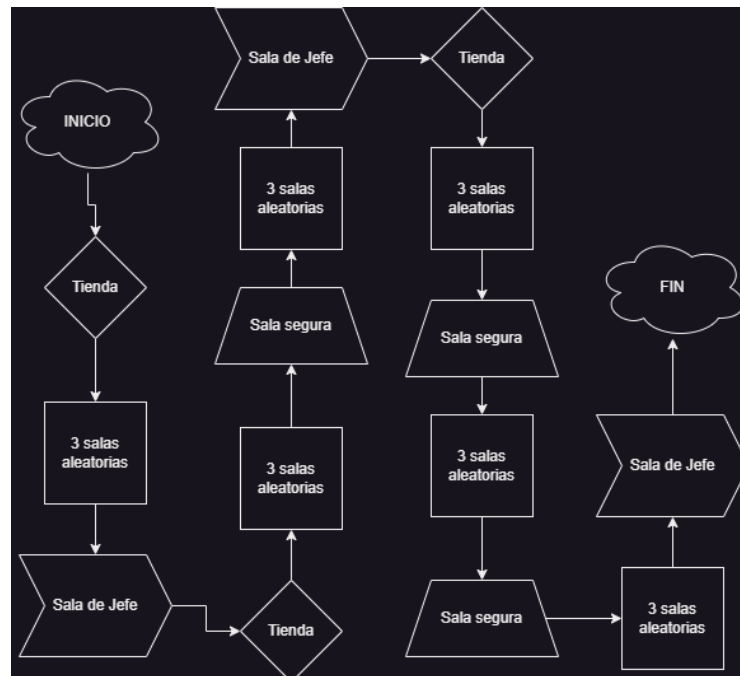
En Demonic Loop las salas son generadas de forma aleatoria siguiendo un orden definido, además, existen salas cuyo contenido no es generado de forma aleatoria, si no que siempre es el mismo.

- **Título del Nivel:** *Shop*
- **Encuentro:** Es una de las dos salas seguras del juego. Siempre sale la primera en una partida y luego de ganar a un jefe final.
- **Objetivos:** El nivel ofrece un sitio para guardar la partida, y tres tipos de tiendas. Objetos, esclavos (aliados para el equipo del jugador) y mejoras permanentes para el usuario.
- **Personajes:** Edgar (tres de ellos, encargados de las distintas tiendas).
- **Referencias de BGM y SFX:**
 - o M1
 - o S1

- **Título del Nivel:** *Saving Room*
- **Encuentro:** Esta sala podrá ser accedida cada tres salas aleatorias. En ella se podrá guardar la partida.
- **Objetivos:** Este nivel no supone ningún reto ni objeto al jugador. Para superarlo simplemente tendrá que atravesar el portal hacia la siguiente sala.
- **Referencias de BGM y SFX:**
 - o M1
 - o S1

- **Título del Nivel:** *Scene 2*
- **Encuentro:** Este será el mayor grueso del juego. Salas aleatorias.
- **Objetivos:** Derrotar a todos los enemigos para desbloquear el portal.
- **Enemigos:** Enemigos de peligro 1, 2 y 3. Posibles mímicos.
- **Items:** Los enemigos no pueden usar objetos, y el jugador podrá usar los que haya comprado de la tienda u obtenido de los cofres/mímicos.
- **Personajes:** PanilDemon, Muck, Liebt y posibles mímicos camuflados como cofres.
- **Referencias de BGM y SFX:**
 - o M1
 - o M2
 - o S1

- o S1



“Flujo de juego”.

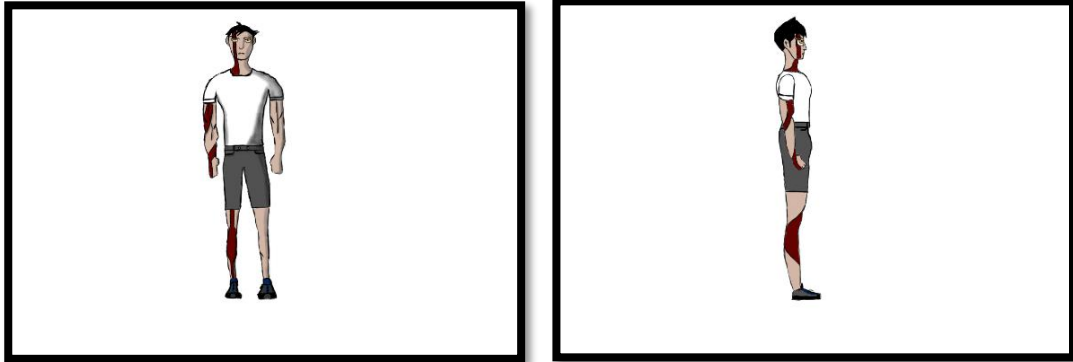
PROGRESO DEL JUEGO:

Este juego, al pertenecer a un roguelike, el flujo de juego es un “bucle” donde el jugador experimentará de forma repetida una serie de salas generadas de forma aleatoria y que pueda divertirse de forma constante.

El juego contará con tres jefes finales, cuando se derrote al tercero/último, se podrá decir que ha “ganado” y se le mostrará una cinemática final.

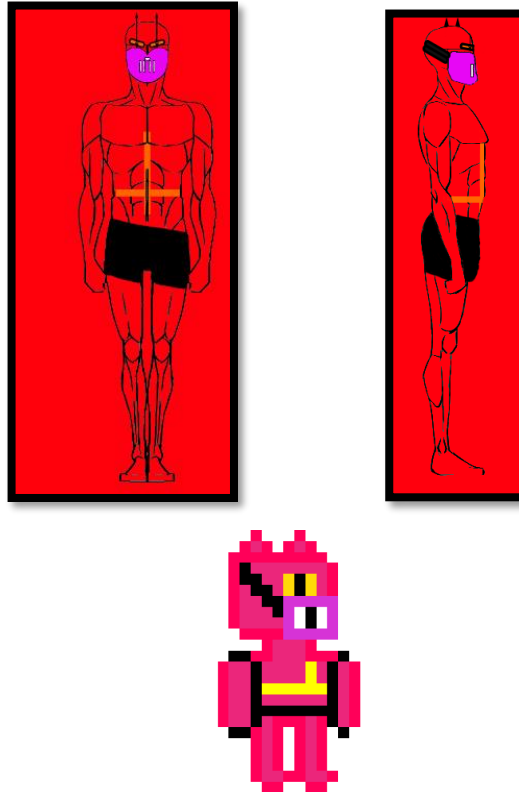
PERSONAJES:

- **Nombre:** *Nameless*
- **Descripción:** Es un ser humano, alrededor de los 20 años. Cuenta con un tatuaje de color rojo sangre que le recorre medio cuerpo debido al suceso inicial de la historia. Y sus ojos son amarillentos.



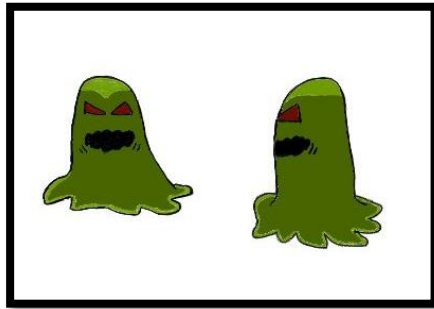
- **Concepto:** En la historia, decide fusionarse con un demonio para así detener la invasión demoníaca sobre la Tierra. Al hacer esto, parte de su personalidad desaparece, manteniéndose su instinto de supervivencia y su objetivo original. No recuerda como se llama.
 - **Encuentro:** Es el protagonista. Aparece desde el principio.
 - **Tipo:** Luz
 - **Rol:** Sacerdote.
 - **Personaje No-Jugable:** -
-
- **Nombre:** *Edgar*
 - **Descripción:** Es un demonio con una sonrisa siniestra y dos grandes ojos rojos, oculto bajo una capa negra que le cubre entero; a excepción de su oscuro rostro.
 - **Concepto:** Existen únicamente tres de ellos. Funcionan como una mente colmena. Este trío de demonios son los encargados de las distintas tiendas del juego. Uno se encarga de los esclavos, el segundo de los objetos y el tercero de las mejoras permanentes del protagonista. Al protagonista le da la sensación de haberlos visto antes en algún otro lugar. Nunca mencionan de donde han sacado la mercancía.
 - **Encuentro:** Se encuentran en la sala de Tiendas.
 - **Tipo:** -
 - **Rol:** -
 - **Personaje No-Jugable:** Son los encargados de las tiendas.

- **Nombre:** *PanilDemon*
- **Descripción:** Es un demonio con forma humana. Su piel es de color rojo, y sus ojos son anaranjados. Cuenta con dos pequeños cuernos, una máscara de color fucsia, una gran cruz invertida de color naranja en la mitad del estómago que sube hasta la mitad del pecho. Va en calzones.



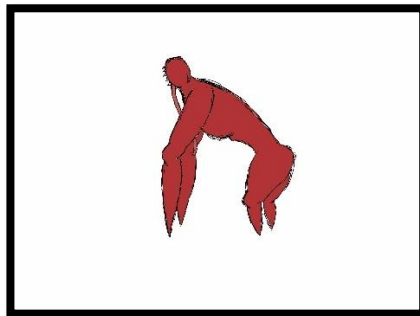
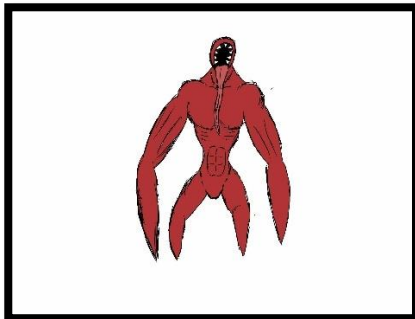
- **Concepto:** Es el demonio más similar al ser humano en cuanto a sus características físicas. Adoran torturar a sus enemigos cuando estos quedan incapacitados en un combate.
- **Encuentro:** Es un tipo de demonio recurrente a lo largo de una partida.
- **Tipo:** Fuego.
- **Rol:** Tanque.
- **Personaje No-Jugable:** -

- **Nombre:** *Muck*
- **Descripción:** Es un demonio de forma viscosa. Cuenta con dos ojos rojizos y una profunda boca sin fondo aparente. Su cuerpo es de color verde, principalmente oscuro, pero con zonas claras.



- **Concepto:** Es la forma de vida más básica del infierno. Solo se preocupan de alimentarse a toda costa.
- **Encuentro:** Es un tipo de demonio recurrente a lo largo de una partida.
- **Tipo:** Planta.
- **Rol:** Sacerdote.
- **Personaje No-Jugable:** -

- **Nombre:** *Liebt*
- **Descripción:** Demonio destacado por su fuerza física. Tiene cierto parecido a un gorila. Es completamente rojo, y cuenta con una gran boca sin fondo que ocupa toda la cara, junto a unos largos dientes y una larga lengua.

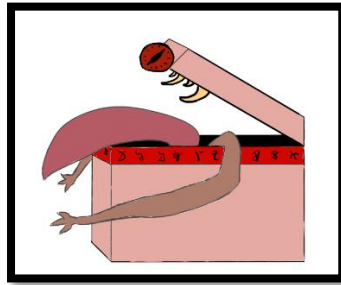


- **Concepto:** Tiene la fuerza de un gorila y no para de rugirle la tripa. Emite un hedor a sangre. En los raros momentos en los que no están luchando, se les puede oír llorando y gritando de forma desesperada.
- **Encuentro:** Es un demonio recurrente a lo largo de una partida.
- **Tipo:** Agua.
- **Rol:** Caballero.
- **Personaje No-Jugable:** -

ENEMIGOS:

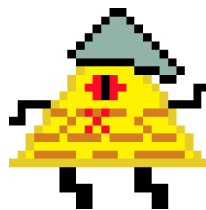
A excepción de los jefes finales, prácticamente todos los enemigos a los que puede enfrentarse el jugador pueden ser comprados para ser usados en el equipo, así que no son únicamente enemigos; aquí se describirán a los pocos que se saltan esa regla.

- **Nombre:** *Mímico*
- **Descripción:** Demonio caracterizado por sus ataques sorpresa. Se encuentran camuflados a modo de cofre.



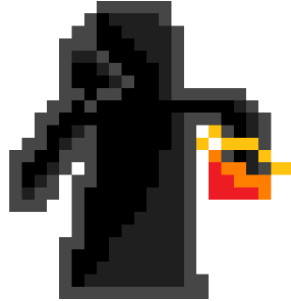
- **Concepto:** Su principal característica es su técnica de camuflaje. Se esconden a simple vista como un cofre de la zona, pero cuando la víctima se acerca y abren el presunto cofre, este demonio saca sus largos brazos marrones, su larga lengua y trata de agarrar a la víctima y meterla dentro de su cuerpo.
- **Encuentro:** Es un demonio recurrente a lo largo de una partida. Puede salir al tratar de abrir un cofre de las distintas salas.
- **Tipo:** Oscuridad.
- **Rol:** Tanque.

- **Nombre:** *Billser*
- **Descripción:** Dependiendo de su ánimo, este puede mostrarse como una pirámide o como un plano. Cuenta con un gorro que sigue su misma lógica, unos pequeños brazos y piernas negras. Cuenta con un gran ojo rojo. Es amarillo.



- **Concepto:** Uno de los pocos demonios generados artificialmente en el infierno. Se dice que Lucifer comenzó a reunir las almas de los seres humanos que logró reunir durante la invasión a la Tierra, y con un lavado de cerebro, los unió en un solo ser. Este es el resultado. Un demonio más poderoso de lo normal, y primera línea de defensa seria del Infierno.
- **Encuentro:** Es el primer jefe del juego.
- **Tipo:** Luz.
- **Rol:** Tanque.

- **Nombre:** *Shadow Of Hell*
- **Descripción:** Es un demonio cubierto completamente por una capa negra. Se logra discernir una forma humanoide, pero por lo general su atuendo lo tapa completamente.



- **Concepto:** Es el guardián principal del infierno. Solo sale al enfrentamiento cuando nota una presencia poderosa que podría perjudicar la jerarquía implantada por Lucifer en el infierno. Segunda línea de defensa sería del Infierno.
- **Encuentro:** Es el segundo jefe del juego.
- **Tipo:** Oscuridad
- **Rol:** Caballero.

- **Nombre:** *Lucifer*
- **Descripción:** Nadie conoce su aspecto físico real, ya que cuenta con la capacidad de aparecerse con la forma que él desee teniendo en cuenta al individuo objetivo.



- **Concepto:** Edgar en realidad era Lucifer, ha estado apoyando al protagonista únicamente para verlo caer durante la batalla final. Es capaz de eliminar esa revelación de la mente del protagonista.
- **Encuentro:** Es el tercer y último jefe del juego.
- **Tipo:** Oscuridad (cambiante en cada turno).
- **Rol:** Mago

TABLA DE TIPOS:

El daño variará teniendo en cuenta el tipo del ataque, el sí coincide con el tipo del atacante, y el tipo del objetivo.

Nombre	Icono	Neutral contra...	Efectivo contra...	Débil contra...
Luz		Luz, Planta, Agua, Fuego.	Oscuridad.	-
Oscuridad		Oscuridad, Planta, Agua, Fuego.	Luz.	-
Planta		Luz, Oscuridad, Planta.	Agua.	Fuego.
Agua		Luz, Oscuridad, Agua.	Fuego.	Planta.
Fuego		Luz, Oscuridad, Fuego.	Planta.	Agua.

ROLES:

- **Tanque:** Clase encargada de proteger al equipo con diversas técnicas defensivas.
 - o Se priorizan las siguientes características: **MaxHP, Physical Defense, Magic Defense.**



- **Sacerdote:** Clase encargada de apoyar al equipo, aumentando la defensa, el ataque o recuperando vida de los aliados.
 - o Se priorizan las siguientes características: **MaxHP, Magic Defense, MaxMana.**



- **Mago:** Clase encargada de realizar daño mágico.
 - o Se priorizan las siguientes características: **Magic Defense, Magic Attack, MaxMana.**



- **Caballero:** Clase encargada de realizar daño físico.
 - o Se priorizan las siguientes características: **MaxHP, Physical Attack, Physical Defense.**



SISTEMA DE EXPERIENCIA:

La experiencia se repartirá al final de cada combate, se realizará una suma de experiencia de todos los enemigos que compongan la batalla, dando una Experiencia Total.

Esta experiencia será repartida entre los integrantes activos del equipo y que no se encuentren derrotados.

ATAQUES:

Lista completa de ataques, sus diferentes características y el nivel en el que se aprenden. Los colores de la tabla ayudan a ver en qué nivel se aprenden los distintos ataques, se encuentran organizados por tipos y de menor a mayor nivel.

Nombre del ataque	Daño Base	Físico, Mágico, Curativo	AOE	Coste de maná	Berserker	Acción de estado	Estado generado	Probabilidad de estado	Modificador asociado	Type	Robo de vida	Robo de maná	Especial	Nivel Requerido
Punch	30	Físico	No	0	No	-	-	-	-	Luz	No	No	-	-
Strong Punch	50	Físico	No	-30	No	-	-	-	-	Debuff Defensa Física V1	Luz	No	No	3
Special Punch	50	Mágico	No	20	No	Aplica	Quemadura	45	-	Debuff Defensa Mágica V1	Luz	No	No	3
Phase the Sun	100	Curativo	No	60	No	-	-	-	-	Buff Defensa Mágica V1	Luz	No	No	5
Sword of Light	100	Mágico	No	55	No	-	-	-	-	-	Luz	Si	Si	10
Barrier of Salvation	75	Curativo	Si	100	No	Cura	Quemadura	-	-	Buff Defensa Mágica V2	Luz	No	No	15
Light Explosion	120	Mágico	Si	100	No	Aplica	Quemadura	40	-	-	Luz	No	No	20
Sun Light Ray	150	Mágico	No	120	No	-	-	-	-	Debuff Defensa Mágica V2	Luz	No	No	25
Freedom Light Ray	200	Mágico	No	150	No	-	-	-	-	Debuff Defensa Mágica V3	Luz	Si	Si	27
Barrier of Freedom	300	Curativo	Si	170	No	Cura	Quemadura	-	-	Buff Defensa Mágica V3	Luz	No	No	30
Oppenheimer	370	Físico	No	-100	Si	Aplica	Quemadura	100	-	Debuff Defensa Física V3	Luz	No	No	30
Fire Punch	50	Físico	No	-30	No	Aplica	Quemadura	50	-	Debuff Defensa Física V1	Fuego	Si	No	3
Fire Ball	50	Mágico	No	40	No	Aplica	Quemadura	70	-	Debuff Defensa Mágica V1	Fuego	No	No	5
Obey The Sun	75	Mágico	Si	70	No	-	-	-	-	Debuff Defensa Mágica V2	Fuego	No	Si	10
Firework	120	Mágico	No	100	Si	Aplica	Quemadura	30	-	-	Fuego	No	No	15
Fire Dagger	120	Físico	No	-60	No	-	-	-	-	Debuff Defensa Física V2	Fuego	Si	Si	15
Fire Sword	150	Físico	No	-60	No	Aplica	Quemadura	70	-	Debuff Defensa Física V3	Fuego	No	No	20
Lava Eruption	150	Curativo	Si	170	No	Cura	Quemadura	-	-	Buff Critical Chance V2	Fuego	No	No	21
Fire Ray	200	Mágico	No	200	No	Aplica	Quemadura	100	-	-	Fuego	No	No	25
Igneous Ring	370	Físico	No	-100	Si	Aplica	Quemadura	100	-	Debuff Critical Chance V3	Fuego	Si	Si	30
Immortal Fire Core	300	Mágico	No	150	No	Aplica	Quemadura	100	-	-	Fuego	No	No	30
Strain punch	50	Físico	No	-30	No	Aplica	Veneno	50	-	Debuff Defensa Física V1	Planta	Si	No	3
Sharp Leaf	50	Mágico	No	40	No	Aplica	Veneno	70	-	Debuff Defensa Mágica V1	Planta	No	No	5
Vine Whipe	75	Mágico	Si	70	No	-	-	-	-	Debuff Defensa Mágica V2	Planta	No	Si	10
Strain Onslaught	120	Mágico	No	100	Si	Aplica	Veneno	50	-	-	Planta	No	No	15
Plant Dagger	120	Físico	No	-60	No	-	-	-	-	Debuff Defensa Física V2	Planta	Si	Si	15
Plant Sword	150	Físico	No	-60	No	Aplica	Veneno	70	-	Debuff Defensa Física V3	Planta	No	No	20
Photosynthesis Heal	150	Curativo	Si	170	No	Cura	Veneno	-	-	Buff Critical Chance V2	Planta	No	No	21
Photosynthesis Ray	200	Mágico	No	200	No	Aplica	Veneno	100	-	-	Planta	No	No	25
Power Whipe	370	Físico	No	-100	Si	Aplica	Veneno	100	-	Debuff Critical Chance V3	Planta	Si	Si	30
Solar Beam	300	Mágico	No	150	No	Aplica	Veneno	100	-	-	Planta	No	No	30
Aqua punch	50	Físico	No	-30	No	-	-	-	-	Debuff Defensa Física V2	Agua	Si	No	3
Bubble Beam	50	Mágico	No	40	No	-	-	-	-	Debuff Defensa Mágica V2	Agua	Si	No	5
Blizzard	75	Mágico	Si	70	No	-	-	-	-	Debuff Defensa Mágica V3	Agua	Si	Si	10
Ice Ray	120	Mágico	No	100	Si	-	-	-	-	-	Agua	Si	No	15
Aqua Dagger	120	Físico	No	-60	No	-	-	-	-	Debuff Defensa Física V3	Agua	Si	Si	15
Aqua Sword	150	Físico	No	-60	No	Aplica	Veneno	40	-	Debuff Defensa Física V3	Agua	Si	No	20
Water Pulse	150	Curativo	Si	170	No	-	-	-	-	Buff Critical Chance V3	Agua	Si	No	21
Waterfall	200	Mágico	Si	200	No	-	-	-	-	-	Agua	No	Si	25
Aqua Impact	370	Físico	No	-100	Si	Aplica	Quemadura	60	-	Debuff Critical Chance V3	Agua	No	No	30
Aqua Cannon	300	Mágico	No	150	No	Aplica	Quemadura	70	-	-	Agua	Si	Si	30
Dark Punch	50	Físico	No	-30	No	-	-	-	-	Debuff Defensa Física V1	Oscuridad	Si	No	3
Dark Magic	50	Mágico	No	40	No	-	-	-	-	Debuff Defensa Mágica V1	Oscuridad	Si	No	5
Hells Feast	75	Mágico	Si	70	No	Aplica	Quemadura	35	-	Debuff Defensa Mágica V2	Oscuridad	Si	No	10
Little Sacrifice	120	Mágico	No	100	Si	-	-	-	-	Buff Defensa Mágica V3	Oscuridad	No	No	15
Dark Dagger	120	Físico	No	-60	No	-	-	-	-	-	Oscuridad	Si	Si	15
Dark Sword	150	Físico	No	-60	No	Aplica	Veneno	40	-	Debuff Defensa Física V2	Oscuridad	Si	No	20
Dark Flames Barrier	150	Curativo	Si	170	No	Cura	Veneno	-	-	Buff Critical Chance V2	Oscuridad	Si	No	21
Dark Hell	200	Mágico	Si	200	No	-	-	-	-	-	Oscuridad	Si	No	25
Sacrifice Impact	370	Físico	No	-100	Si	Aplica	Veneno	60	-	Debuff Critical Chance V3	Oscuridad	Si	No	30
The Dark Side of the Sun	300	Mágico	No	150	No	Aplica	Quemadura	60	-	Debuff Defensa Mágica V3	Oscuridad	Si	No	30

ATAQUES ESPECIALES:

Ciertos personajes tendrán la capacidad de lanzar uno de los siguientes ataques especiales.

Para lanzar estos ataques, deberán de rellenar su barra de **Puntos Especiales/Special Points (SP)**, realizando acciones durante el combate (Curar/Atacar, no usar objetos ni pasar el turno).

Estos ataques podrán ser potenciados realizando un minijuego durante la batalla, pulsar una tecla (N) el mayor número de veces posible durante el tiempo proporcionado (15 segundos).

Barrier of Dark Bloodborne	30...	Mágico	Si	0	No	Aplica	Veneno	50	-	Debuff MagicAttack V3	Oscuridad	No	No	Si - 100 SP
Absolute Soul Absorption	50...	Mágico	No	0	No	-	-	-	-	Debuff MagicAttack V2	Luz	Si	Si	Si - 50 SP
Chaos Storm	30...	Mágico	Si	0	No	Aplica	Quemadura	50	-	Debuff PhysicalAttack V2	Agua	No	No	Si - 100 SP
Black Flame Blade	75...	Físico	No	0	No	-	-	-	-	Debuff PhysicalAttack V3	Fire	Si	Si	Si - 75 SP
Soul Shock Wave	50...	Físico	Si	0	No	Aplica	Quemadura	60	-	Debuff PhysicalAttack V3	Luz	Si	Si	Si - 75 SP
Demonic Protection Nature	25...	Curativo	Si	0	No	Cura	Veneno	-	-	Buff MagicAttack V3	Planta	No	No	Si - 50 SP
Dance with the Shadows	25...	Curativo	Si	0	No	Cura	Quemadura	-	-	Buff PhysicalAttack V3	Oscuridad	No	No	Si - 30 SP

ESTADOS:

Durante una partida, los distintos personajes del equipo activo y los enemigos podrán recibir un estado, ya sea por un ataque ejecutado, o una trampa durante la exploración (solo aplicable a los personajes del jugador).

1. **Quemadura:** El personaje se encontrará quemado durante 3 turnos. Por cada turno que pase, se le restará 10 puntos de salud.



2. **Veneno:** El personaje se encontrará envenenado durante 5 turnos. Por cada turno que pase, se le restará 5 puntos de salud.



Estos estados serán persistentes entre exploración y combate. Es decir, si recibo un estado durante la exploración, este se ejecutará sobre todos los personajes hasta que su efecto se agote. Y si se entra en un combate, este estado permanecerá durante el número de turnos restantes.

Estos estados se pueden eliminar con ataques u objetos de forma prematura.

ITEMS:

El jugador podrá hacer uso de distintos objetos durante su partida. Estos objetos se eliminan si el jugador pierde una partida.

Se pueden obtener de dos formas:

1. **Tienda:** El jugador los compra en la tienda con el dinero que posea.
2. **Cofres/Mímicos:** Los cofres o mímicos soltarán objetos de forma aleatoria.

Nombre	Icono	Tipo de objeto	Descripción	Número base	Estado asociado	Objetivos	Tipo	Coste en tienda
Heal Burn Potion		Heal State	Potion used to cure a burn condition. Does not restore health.	-	Quemadura	Aliados	Luz	30
Heal Poison Potion		Heal State	Potion used to cure a poison condition. Does not restore health.	-	Veneno	Aliados	Luz	30
Health Potion V1		Health	Potion used to heal a small amount of health.	50	-	Aliados	Luz	20
Health Potion V2		Health	Potion used to heal a moderate amount of health.	125	-	Aliados	Luz	45
Health Potion V3		Health	Potion used to heal a high amount of health.	250	-	Aliados	Luz	70
Mana Potion V1		Mana	Potion used to heal a small amount of mana.	45	-	Aliados	Luz	20
Mana Potion V2		Mana	Potion used to heal a moderate amount of mana.	100	-	Aliados	Luz	45
Mana Potion V3		Mana	Potion used to heal a high amount of mana.	220	-	Aliados	Luz	70
Health Potion Max		Health	Potion used to restore the user's maximum health.	0	-	Aliados	Luz	200
Mana Potion Max		Mana	Potion used to restore the user's maximum mana.	0	-	Aliados	Luz	200
Papyrus Dark V1		Throwable	Papyrus that deals small damage to the enemy. Darkness type damage.	25	-	Enemigos	Oscuridad	25
Papyrus Dark V2		Throwable	Papyrus that deals moderate damage to the enemy. Darkness type damage.	50	-	Enemigos	Oscuridad	45
Papyrus Dark V3		Throwable	Papyrus that deals high damage to the enemy. Darkness type damage.	110	-	Enemigos	Oscuridad	80
Papyrus Fire V1		Throwable	Papyrus that deals small damage to the enemy. Fire type damage.	25	-	Enemigos	Fuego	25
Papyrus Fire V2		Throwable	Papyrus that deals moderate damage to the enemy. Fire type damage.	50	-	Enemigos	Fuego	45
Papyrus Fire V3		Throwable	Papyrus that deals high damage to the enemy. Fire type damage.	110	-	Enemigos	Fuego	80
Papyrus Light V1		Throwable	Papyrus that deals small damage to the enemy. Light type damage.	25	-	Enemigos	Luz	25
Papyrus Light V2		Throwable	Papyrus that deals moderate damage to the enemy. Light type damage.	50	-	Enemigos	Luz	45
Papyrus Light V3		Throwable	Papyrus that deals high damage to the enemy. Light type damage.	110	-	Enemigos	Luz	80
Papyrus Plant V1		Throwable	Papyrus that deals small damage to the enemy. Plant type damage.	25	-	Enemigos	Planta	25
Papyrus Plant V2		Throwable	Papyrus that deals moderate damage to the enemy. Plant type damage.	50	-	Enemigos	Planta	45
Papyrus Plant V3		Throwable	Papyrus that deals high damage to the enemy. Plant type damage.	110	-	Enemigos	Planta	80
Papyrus Water V1		Throwable	Papyrus that deals small damage to the enemy. Water type damage.	25	-	Enemigos	Agua	25
Papyrus Water V2		Throwable	Papyrus that deals moderate damage to the enemy. Water type damage.	50	-	Enemigos	Agua	45
Papyrus Water V3		Throwable	Papyrus that deals high damage to the enemy. Water type damage.	110	-	Enemigos	Agua	80
Rune Revive		Revive	Rune used to revive an ally. Always revives with 50 of health.	50	-	Aliados derrotados	Oscuridad	150

MEJORAS PERMANENTES:

El juego es un roguelike, donde la mayoría de las mejoras obtenidas a lo largo de una partida se perderán para la siguiente, pero existirán una serie de mejoras persistentes que el jugador podrá ir comprando a medida que derrote jefes finales. Se usará una moneda especial que soltarán los jefes finales: **Mara Refinado**.

El coste será el siguiente: **V1 (10); V2 (25); V3 (35)**.

Estas mejoras solo se aplicarán en el jugador, no en el resto de los aliados.

Para acceder a la mejora V2, deberá pasar por la anterior.

- LISTADO DE MEJORAS:

- Aumento de vida base +100 (V1)
- Aumento de vida base + 200 (V2)
- Aumento de vida base + 250 (V3)
- Aumento de maná base + 100 (V1)
- Aumento de maná base + 150 (V2)
- Aumento de maná base + 250 (V3)
- Aumento de Crítico Base + 5 (V1)
- Aumento de Crítico Base + 10 (V2)
- Aumento de Crítico Base + 15 (V3)
- Descuentos en Tiendas 2% (V1)
- Descuento en Tiendas 5% (V2)
- Descuento en Tiendas 7% (V3)

GUION:

El juego no dispone de un guion, únicamente contará con un video introductorio explicando el contexto de la historia, de lo que ha sucedido y el plan del protagonista, y uno final luego de derrotar al último jefe.

Estos se encontrarán en inglés.

- VIDEO INICIAL — GUION:

It was a day like any other
when the sky turned completely red...
A gloomy voice emanated from the sky
shouting with euphoria...
"God is DEAD!"
Humanity was subdued.
Faced with the attack of eerie creatures emerging from strange portals...
I managed to defeat two of
these strange creatures, when a third one appeared, and it headed towards me...
"Human, join me to stop the massive onslaught of hell upon Earth!"
He proposed a strange plan:
To merge with him and defeat Lucifer himself, the king of hell.
He admitted wanting to eliminate him to attain his position.
As the king of Hell.
Furthermore, he assured that he would halt the
demonic invasion upon Earth...
"I Accept!"
Once we merged, I noticed how
a strange red mark spread across my body...
I felt very powerful, but...
I also noticed something else, something that terrified me...
I didn't remember much of my past, not even my name... I only remember that fateful day...
Later, the demon assured me that
he would separate from me once the deal was fulfilled, and that I would regain my memory.
We quickly set out...
We had a fierce battle against Lucifer...
But we lost...
He stripped away much of our powers, and...
As punishment, he trapped us in an eternal loop
where we would have to fight against him and his army forever...
"I won't let him win! I will save humanity and reclaim my past!"

- VIDEO FINAL – GUION:

At last, after endless attempts,
we managed to defeat Lucifer.
Lucifer crawled across the room,
trying to escape from his fate.
And just as we were about to deliver
the final blow...
A warm light illuminated the room...
"@-.a@|#¢...."
We heard words that we couldn't
understand...
But they enraged the dying Lucifer,
who unleashed a surprisingly powerful attack towards the light...
The light absorbed the attack
and proceeded to expand across the room...
I find myself in the middle of a park,
a sense of calm washing over my body, until...
I see the mark on my body,
and I sense the presence of that fused demon...
The sky turned red
once again...
"It seems our agreement hasn't concluded..."

MÚSICA Y SONIDOS:

- M1 – Hephaestus
 - Canción usada de fondo durante el juego.
- M2 – Unkown_metal_song_no_copyRight
 - Canción usada durante los combates del juego.
- S1 – PressButtonEffect
 - Efecto de sonido al pulsar un botón.

MIEMBROS DEL EQUIPO:

Información de las personas que trabajarán en el proyecto, incluye su nombre, el rol o roles que desempeñan y medios por los cuales se les puede contactar.

- **Mario González Resa:** jefe del proyecto, programador, artista audiovisual.
- **Daniel Carlos Martín Varas:** programador, artista audiovisual, especialista en shaders.
- **Iván San José Parra:** programador, artista audiovisual.

DETALLES DE PRODUCCIÓN:

- Fecha de Inicio: 10/2023
- Fecha de Terminación: 3/2024
- Presupuesto: 0€