

DEMONIC LOOP

Recomendaciones en materia de salud:

- Procure descansar unos 15 minutos por cada hora de juego.
- No juegue si está muy cansado o si ha dormido poco.
- Juegue siempre en habitaciones bien iluminadas y manténgase todo lo lejos que pueda de la pantalla. En condiciones normales, puede que ciertas personas experimenten ataques epilépticos al quedar expuestas a luces o formas luminosas centelleantes, lo que les hace susceptibles de sufrir ataques mientras ven la televisión o usan videojuegos.
- Incluso aquellos jugadores que no hayan sufrido jamás ataques epilépticos pueden padecer de epilepsia sin saberlo. Consulte con su médico antes de usar un videojuego si sufre de epilepsia o si experimenta mareos, vista borrosa, espasmos musculares u otro tipo de movimientos involuntarios, desorientación, confusión o convulsiones.

ÍNDICE

SINOPSIS	3
OBJETIVO	3
CONTROLES.....	3
PERSONAJES.....	4
TIPOS.....	4
ROLES	5
ATAQUES	5
EQUIPOS.....	5
SALAS.....	6
TIENDAS.....	6
MONEDAS DE JUEGO	6
OBJETOS	6
SISTEMA DE GUARDADO	6
CONSEJOS GENERALES	6

SINOPSIS

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.

OBJETIVO

En Demonic Loop, el objetivo es superar todas las salas hasta derrotar al jefe final, Lucifer.

Al pertenecer a un roguelike, el juego está pensado para ser jugado varias veces, al poder conservar el **Mara** (moneda de juego) y el **Mara Refinado** (moneda especial de juego) para así poder ir mejor preparado a las próximas partidas.

CONTROLES

Atención: Demonic Loop solo funciona con teclado y ratón.

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 izquierdo del ratón.

PERSONAJES

Los personajes que el jugador podrá usar a la hora de combatir cuentan con las siguientes características que marcarán la diferencia a la hora de plantear estrategias:

- **Nivel:** El nivel del personaje, indicará la cantidad de poder que tiene ese personaje. Se puede subir de nivel cuando se finaliza un combate. Este nivel regresa a 1 cuando se pierde o finaliza una partida.
- **Salud:** Indica la cantidad de vida que posee un personaje. Si esta llega a 0, el personaje es derrotado.
- **Maná:** Indica la cantidad de maná que posee un personaje. Este es usado para lanzar ciertos ataques. Si el maná es menor al coste del ataque, no podrá ejecutarse.
- **SP:** Puntos especiales (*Special Points*), es un pequeño indicador que se rellena durante el transcurso de una batalla. Es individual para cada personaje. Permite lanzar un poderoso ataque especial.
 - **Atención:** No todos los personajes tienen esta capacidad.
- **Fuerza:** Estadística principal usada para los ataques físicos.
- **Defensa Física:** Estadística usada para calcular la defensa frente ataques físicos.
- **Ataque Mágico:** Estadística usada para los ataques mágicos.
- **Defensa Mágica:** Estadística usada para calcular la defensa frente ataques mágicos.
- **Probabilidad Crítica:** Estadística usada para indicar la probabilidad de lanzar un ataque crítico.
 - **Atención:** El daño se multiplicará x2.

TIPOS

Cada personaje cuenta con un tipo asociado. Esto puede ser aprovechado para atacar a la debilidad del tipo enemigo.

Además, si un personaje realiza un ataque del mismo tipo, el daño se multiplicará x2.5

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

Cada personaje tiene un rol asociado, este se usa para tener en cuenta que estadísticas se priorizarán a la hora de subir de nivel.

- **Tanque:** Clase encargada de proteger al equipo con diversas técnicas defensivas.
 - Se priorizan las siguientes características: Salud, Defensa Física y Defensa Mágica.



- **Sacerdote:** Clase encargada de apoyar al equipo, aumentando la defensa, el ataque o recuperando vida de los aliados.
 - Se priorizan las siguientes características: Salud, Maná y Defensa Mágica.



- **Mago:** Clase encargada de realizar daño mágico.
 - Se priorizan las siguientes características: Maná, Defensa Mágica y Ataque Mágico.



- **Caballero:** Clase encargada de realizar daño físico.
 - Se priorizan las siguientes características: Salud, Fuerza y Defensa Física.



ATAQUES

Cada personaje puede tener hasta un máximo de 4 ataques + un posible ataque especial.

Estos pueden ser aprendidos al subir de nivel. Si un personaje quiere aprender un ataque nuevo y se ha llegado al máximo, el jugador puede escoger un ataque antiguo para olvidarlo o no aprender el nuevo ataque.

EQUIPOS

El jugador dispondrá de dos equipos:

- **Equipo Activo:** Este será el equipo usado para combatir.
- **Dimensión de bolsillo:** Este será el equipo usado para mantener guardados a las unidades que no entren en el equipo activo.

Atención: El equipo de dimensión de bolsillo solo podrá ser accedido si el jugador se encuentra en una sala de Tienda.

SALAS

El jugador deberá avanzar por las distintas salas generadas de manera aleatoria hasta así enfrentarse a los tres jefes finales de Demonic Loop.

Atención: El objetivo para pasar de sala y desbloquear el portal es eliminar a todos los enemigos.

TIENDAS

La sala de **Tienda** siempre aparecerá la primera en cada partida, y luego de cada jefe final.

- Tienda de **esclavos**: En esta tienda podrás comprar unidades para tu equipo usando la moneda estándar del juego. (**Mara**)
- Tienda de **objetos**: En esta tienda podrás comprar objetos para usarlos tanto en exploración como en combate. Se necesita la moneda estándar del juego. (**Mara**)
- Tienda de **mejoras permanentes**: En esta tienda podrás comprar una serie de mejoras para potenciar al personaje protagonista. Se necesita la moneda especial del juego. (**Mara Refinado**)

MONEDAS DE JUEGO

- **Mara**: Esta se consigue derrotando enemigos y abriendo cofres.
- **Mara Refinado**: Esta se consigue únicamente derrotando jefes finales.

Atención: Ambas monedas se conservan entre partidas.

OBJETOS

Los objetos pueden ser usados tanto en exploración como en un combate.

Puedes recuperar salud, maná, curar estados, lanzarlos contra enemigos (solo durante un combate) y revivir personajes derrotados.

SISTEMA DE GUARDADO

El jugador podrá guardar la partida siempre que se encuentre en una sala de Tienda o en una sala Segura (disponible cada tres salas aleatorias luego de derrotar al primer jefe).

CONSEJOS GENERALES

- Algunos cofres pueden ser mímicos y deberás combatir contra ellos.
- Aprovecha los modificadores de batalla que algunos ataques poseen para girar las tornas de una batalla. Estos permiten, por ejemplo, bajar la fuerza de un enemigo unos turnos. O subir la defensa de un aliado.
- Algunos ataques cuentan con el modificador Berserker, son ataques más fuertes de lo normal, pero al usarse quitan cierta cantidad de salud al ejecutor del ataque.
- Cuidado con las trampas durante una exploración. Si tocas una, todo el equipo pierda cierta cantidad de Salud.
- ¡Usa los objetos siempre que puedas! Estos no se mantienen si pierdes la partida y pueden marcar una gran diferencia.
- Existen paredes ocultas.

