*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.

Spanish Version

ÍNDICE

[Sinopsis 3](#_Toc160283623)

[Objetivo 3](#_Toc160283624)

[Controles 3](#_Toc160283625)

[Personajes 4](#_Toc160283626)

[Tipos 4](#_Toc160283627)

[Roles 5](#_Toc160283628)

[Ataques 5](#_Toc160283629)

[Equipos 5](#_Toc160283630)

[Salas 6](#_Toc160283631)

[Tiendas 6](#_Toc160283632)

[Monedas de juego 6](#_Toc160283633)

[Objetos 6](#_Toc160283634)

[Sistema de guardado 6](#_Toc160283635)

[Consejos generales 6](#_Toc160283636)

# 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 | Logotipo  Descripción generada automáticamente | Luz, Planta, Agua, Fuego. | Oscuridad. | - |
| Oscuridad | Forma, Icono, Flecha  Descripción generada automáticamente | Oscuridad, Planta, Agua, Fuego. | Luz. | - |
| Planta | Logotipo  Descripción generada automáticamente | Luz, Oscuridad, Planta. | Agua. | Fuego. |
| Agua | Forma  Descripción generada automáticamente | Luz, Oscuridad, Agua. | Fuego. | Planta. |
| Fuego | Logotipo, Icono  Descripción generada automáticamente | 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.

Icono

Descripción generada automáticamente

* **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.

Diagrama de Venn

Descripción generada automáticamente con confianza baja

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

Icono

Descripción generada automáticamente con confianza media

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

Imagen que contiene Texto

Descripción generada automáticamente

# 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.