

Dante

Game Design Document





Índice

1. INFORMACIÓN GENERAL.....	5
2. MECÁNICAS DE JUEGO	5
Movimiento	6
Interacción con objetos	6
Puzzles narrativos.....	6
Interacción con NPCs (Virgilio)	7
3. ESTRUCTURA DE NIVELES	7
Progresión	7
Curva de dificultad	7
Mapa de progresión.....	7
4. NARRATIVA	8
Personajes principales	8
DANTE.....	8
VIRGILIO	8
Diálogos clave por nivel.....	8
Nivel 1 – Limbo.....	8
Nivel 2 – Lujuria.....	9
Nivel 3 – Gula	9
Nivel 4 – Avaricia	9
Nivel 5 – Ira	9
Nivel 6 – Herejía.....	9
Nivel 7 – Fraude.....	9
Nivel 8 – Traición.....	9
5. ARTE Y ESTÉTICA.....	9
Virgilio en cada nivel.....	9
Resumen ambientación por nivel	9
Paleta de colores	10
General	10
Paletas por nivel.....	10
Bocetos.....	12
Dante	12
Virgilio.....	12



6. SONIDO Y MÚSICA.....	13
Detalle de canciones/ambientes de <i>Unreal Unearth</i> (Hozier)	13
7. UI / UX.....	13
8. REQUISITOS TÉCNICOS.....	13
9. PRODUCCIÓN	13
10. PERSISTENCIA DE DATOS.....	14
Datos a guardar	14
1. Progreso del jugador.....	14
2. Jugador.....	14
3. Configuración.....	14
Estructura de datos.....	14
Estructura de ejemplo.....	14
Cuándo Guardar	14
Formato de Guardado	15
Ejemplo en GDScript.....	15
11. Game Feel	15
Input Buffering	15
Feedback visual y sonoro inmediato	16
Anexo.....	17
Nivel 1 – LIMBO.....	17
Narrativa del nivel.....	17
Estética visual y sonora.....	17
Lista de Recuerdos – Nivel 1.....	17
Activación del ascensor.....	18
Escena final – Ascensor	18
Nivel 2 – LUJURIA.....	18
Tema central.....	18
Mecánicas principales.....	18
Ambientación y estilo.....	18
Virgilio (rol en este nivel)	19
Reliquia obtenida	19
Escena final – Ascensor	19
Nivel 3 – GULA	19
Tema central.....	19
Ambientación y estética	19



Sección previa – “El camino del exceso”	19
Puzzle principal – “Bandejas del Vacío”	20
Reliquia obtenida: Caramelo sucio.....	20
Virgilio en este nivel	20
Escena final del ascensor	20
Nivel 4 – AVARICIA	20
Tema central.....	20
Estética y ambientación	20
Estructura general.....	21
Virgilio en este nivel	21
Reliquia simbólica: Moneda oxidada.....	21
Escena final del ascensor	21
Nivel 5 – IRA	22
Tema central.....	22
Estética y ambientación	22
Mecánica principal: Exploración + evasión	22
Virgilio.....	22
Reliquia simbólica: Encendedor de Dante.....	22
Escena final del ascensor	22
Nivel 6 – HEREJÍA	22
Tema central.....	22
Estética y ambientación	23
Introducción del nivel – Virgilio guía	23
Mecánica principal: Encendé tu verdad.....	23
Reliquia simbólica: Nota periodística quemada.....	23
Escena final del ascensor	23
Nivel 7 – FRAUDE	23
Tema central.....	23
Estética y ambientación	24
Mecánica principal – El Laberinto Espejado.....	24
Pistas	24
Recompensa.....	24
Virgilio.....	24
Escena del ascensor	24
Nivel 8 – TRAICIÓN	24



Tema central.....	24
Estética general.....	24
Estructura de nivel – 3 espacios.....	24
Virgilio.....	24
Reliquias usadas	25
Escena final del ascensor	25
Nivel 9 – DANTE.....	25
Tema central.....	25
Estética	25
Mecánica – “Ritual de la aceptación”	25
Final.....	25



1. INFORMACIÓN GENERAL

Nombre del videojuego: Dante

Inspiración principal: *La Divina Comedia* (El Infierno)

Estilo: Moderno, sombrío, introspectivo

Plataforma objetivo: PC (Windows)

Motor: Godot

Perspectiva: 2D cenital (top-down)

Música de referencia: *Unreal Unearth* de Hozier

Elevator pitch:

Tras un accidente en moto, un joven músico queda atrapado entre la vida y la muerte. Para despertar, deberá atravesar los nueve círculos del Infierno inspirados en *La Divina Comedia*, enfrentando fragmentos de su historia, sus culpas y traiciones. Cada nivel es una nueva forma de introspección. Cada reliquia, una parte de sí mismo.

2. MECÁNICAS DE JUEGO

- Exploración en 2D desde vista cenital
- Puzzle narrativo por nivel (cada uno con mecánicas distintas)
- Decisiones emocionales y secuencias simbólicas
- Inventario simbólico: las reliquias no se usan como ítems técnicos sino como piezas emocionales
- Detalle de reliquias en el juego

Nivel	Reliquia
1 – Limbo	Púa de guitarra
2 – Lujuria	Pulsera negra con inicial “G”
3 – Gula	Caramelo sucio
4 – Avaricia	Moneda oxidada con calavera
5 – Ira	Encendedor con logo de su banda
6 – Herejía	Nota periodística vieja sobre Dante
7 – Fraude	Máscara rota
8 – Traición	Cuchillo

- No hay combate. Enemigos solo en niveles puntuales (ej. IRA)
- Ascensores como transición narrativa entre niveles (con diálogos claves con Virgilio)



Movimiento

- **Tipo:** Movimiento libre en vista cenital (top-down).
- **Controles:**
 - Flechas del teclado (↑ ↓ ← →) o teclas W A S D.
 - Movimiento 8 direcciones (diagonal posible).
- **Objetivo:** Explorar los pasillos y habitaciones de cada nivel.
- **Feedback visual:** Animaciones de caminar en las direcciones correspondientes.

Interacción con objetos

- **Tipo:** Interacción puntual mediante *click*.
- **Controles:**
 - Clic izquierdo del mouse sobre un objeto resaltable.
- **Ejemplos:**
 - Abrir un cajón.
 - Examinar un papel.
 - Levantar una reliquia.
- **Resultado:** El objeto puede:
 - Mostrar un texto o recuerdo.
 - Desbloquear parte de un puzzle.
 - Sumarse al inventario (si es una reliquia).

Puzzles narrativos

- **Tipo:** Acciones con objetos mediante *click*.
- **Ejemplo nivel 1 – Limbo:**
 - Clickear fragmentos de informe médico en el suelo.
 - Arrastrar o clickear para unirlos en el puzzle de reconstrucción.
- **Controles:** Mouse (clic + arrastrar según puzzle).
- **Feedback:**
 - Sonido/animación al completar el puzzle.
 - Mensaje narrativo desbloqueado.



Interacción con NPCs (Virgilio)

- **Tipo:** Diálogo interactivo.
- **Controles:**
 - Clic izquierdo para iniciar conversación.
 - Clic para avanzar entre líneas de diálogo.
- **Resultado:** Avance narrativo y entrega de pistas al jugador.

3. ESTRUCTURA DE NIVELES

Progresión

9 niveles, uno por cada círculo del Infierno, con curva narrativa y emocional ascendente. Cada nivel contiene:

- Temática central
- Estética y ambientación
- Puzzle principal
- Virgilio (guía con atuendo distinto por nivel)
- Reliquia simbólica
- Escena en el ascensor

(Ver en anexo el detalle de cada nivel)

Curva de dificultad

Nivel	Dificultad	Característica principal
1 – Limbo	Muy fácil	Tutorial + exploración inicial
2 – Lujuria	Baja-media	Desorientación visual y memoria relacional
3 – Gula	Media	Puzzles con tentación y autocontrol
4 – Avaricia	Media-alta	Tres minijuegos temáticos
5 – Ira	Alta	Evasión de enemigos y penalización progresiva
6 – Herejía	Alta	Puzzles simbólicos con penalizaciones únicas
7 – Fraude	Alta	Laberinto no lineal con espejos engañosos
8 – Traición	Media	Resolución narrativa y uso de reliquias previas
9 – Dante	Baja	Ritual introspectivo sin enemigos

Mapa de progresión

- El jugador desciende a través de un **ascensor** entre niveles, guiado por Virgilio.
- Cada nivel representa un **círculo del Infierno** y una **herida personal**.



- Se recolectan **reliquias simbólicas** que representan partes de sí mismo.
- En el **Nivel 9 (DANTE)**, se colocan las reliquias para reconstruirse emocionalmente.
- Las **transiciones entre niveles** se aprovechan para dar pistas o reflexiones clave.

4. NARRATIVA

Dante es un joven roquero accidentado que atraviesa un viaje entre la vida y la muerte. Guiado por Virgilio, un hombre mayor que cambia de atuendo y rol según el nivel, debe superar cada infierno para poder volver a la vida.

Cada nivel representa un infierno distinto, pero también una parte de su trauma personal. Las reliquias funcionan como huellas de memoria y evolución emocional. El último nivel ("DANTE") es una reconstrucción introspectiva: no se lucha, se ordena.

Personajes principales

DANTE

- **Edad estimada:** 27 años
- **Rol:** Protagonista. Joven músico (roquero) atrapado entre la vida y la muerte tras un accidente en moto.
- **Motivación:** Entender qué pasó, reconstruirse emocionalmente y encontrar sentido para despertar.
- **Personalidad:** Confundido al principio, introspectivo, emocionalmente roto, con culpa no resuelta.
- **Evolución:** De negación a aceptación. Cada reliquia es un fragmento de sí mismo recuperado.

VIRGILIO

- **Edad aparente:** +50 años
- **Rol:** Guía constante. Representa la conciencia, el sostén emocional o figura de sabiduría.
- **Forma física:** Humano. Cambia de atuendo en cada nivel para encajar simbólicamente en el entorno (ej. médico, bartender, cocinero, bombero, etc.).
- **Personalidad:** Calmo, enigmático, directo pero empático. A veces usa el humor, otras es profundamente filosófico.
- **Narrativamente:** Nunca miente. No obliga, pero siempre muestra un camino. Su última aparición es una despedida.

Diálogos clave por nivel

Nivel 1 – Limbo

Dante: “¿Estoy muerto?”

Virgilio: “Ni muerto ni vivo. Caíste. Ahora, toca bajar.”

**Nivel 2 – Lujuria**

Virgilio: “El deseo no se trata de lo que querés, Dante. Sino de lo que temés perder.”

Nivel 3 – Gula

Virgilio: “El hambre real no grita. Apenas susurra lo que se perdió.”

Dante: “Comía para no pensar.”

Nivel 4 – Avaricia

Virgilio: “El que guarda todo, pierde todo.”

Dante: “No me servía... pero no podía dejarla.”

Nivel 5 – Ira

Virgilio: “Todavía te quema. No por lo que creés... sino por lo que creías.”

Nivel 6 – Herejía

Virgilio: “El próximo capítulo... no está escrito todavía.”

Dante: “Lo que más me dolía... era lo que más cuidaba.”

Nivel 7 – Fraude

Virgilio: “Podés ponerte la máscara que quieras... pero si te la creés, dejás de ser vos.”

Nivel 8 – Traición

Virgilio: “No todas las cadenas están a la vista, Dante.”

Virgilio (últimas palabras): “Hasta acá te traje... ahora, el que guía sos vos.”

5. ARTE Y ESTÉTICA

- Estilo 2D minimalista y vista cenital (top-down)
- Inspiración tonal: *The Batman* (2022), *Silent Hill*
- Paletas oscuras por nivel, uso simbólico del color (ej. luces azules en Lujuria, rojos en Ira)

Virgilio en cada nivel

Nivel	Vestuario/personaje
Limbo	Doctor
Lujuria	Mozo de bar elegante, con chaleco oscuro y camisa blanca.
Gula	Cocinero, delantal manchado, rostro pálido.
Avaricia	Croupier elegante, pero gastado.
Ira	Bombero veterano.
Herejía	Bibliotecario
Fraude	Presentador de circo
Traición	Guardia penitenciario.
Dante	-

Resumen ambientación por nivel

Nivel	Círculo	Estética / Ambientación
1	Limbo	Hospital vacío, eco de voces
2	Lujuria	Club nocturno estilo gótico, luces de neón

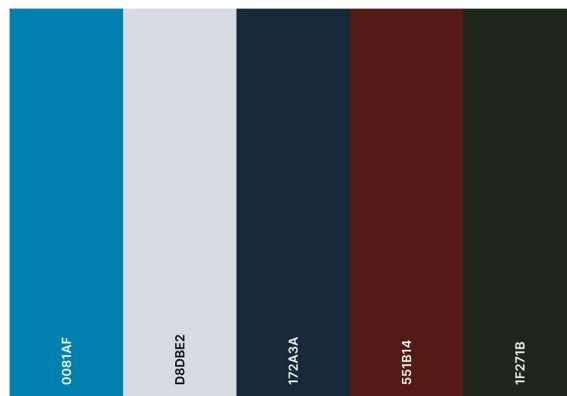


3	Gula	Comedor grotesco y vivo
4	Avaricia	Sala de apuestas abandonada, con fichas, monedas, pantallas rotas, mesas de poker vacías.
5	Ira	Callejón laberíntico incendiado, caos urbano
6	Herejía	Biblioteca en ruinas, textos sagrados y falsos
7	Fraude	Laberinto de espejos y trampas
8	Traición	Cárcel abandonada congelada (hielo)
9	Infierno / Dante	Vacío, distorsión de la realidad

Paleta de colores

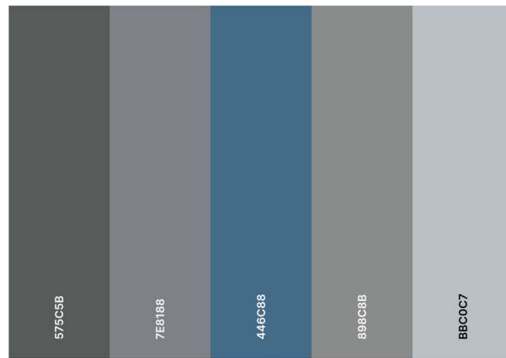
General

Color	Código Hex	Significado
Negro azulado	#172A3A	Sombra, vacío existencial
Blanco humo	#D8DBE2	Elementos visibles/limpios
Azul neón	#0081AF	Guía, intuición
Naranja quemado	#551B14	Recuerdos, calidez rota
Verde apagado	#1F271B	Enfermedad, decadencia



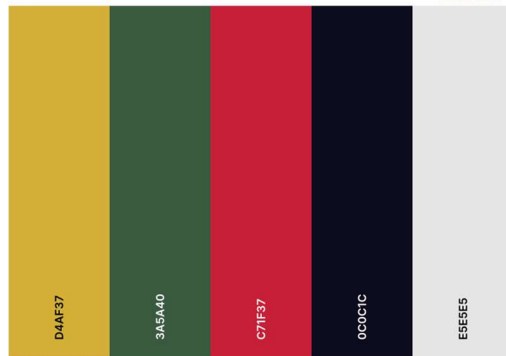
Paletas por nivel

Nivel	Paleta sugerida
Limbo	#575C5B, #7E8188, #446C88, #898C8B, #BBC0C7
Lujuria	#0081AF, #E50B80, #172A3A, #8634A2, #30891E
Gula	#C76A28, #D6C27A, #1D2434, #3A5A40, #E5E5E5
Avaricia	#D4AF37, #3A5A40, #C71F37, #0C0C1C, #E5E5E5
Ira	#6A281F, #AC301D, #ED601E, #FCBB49, #1C0711
Herejía	#181719, #3B322E, #1D2434, #604C3B, #547C99
Fraude	#C0C0C0, #4FD1FF, #1F1F1F, #3A3A3A, #7A5980
Traición	#A3C9D9, #D8E6EB, #4FD1FF, #0C0C1C, #3A3A3A
Dante (final)	#575C5B, #DCDCDC, #172A3A, #0C0C1C, #3A3A3A



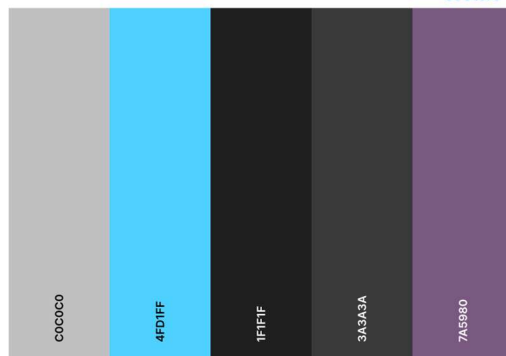
Limbo

COOLoRS



Avaricia

COOLoRS



Fraude

COOLoRS



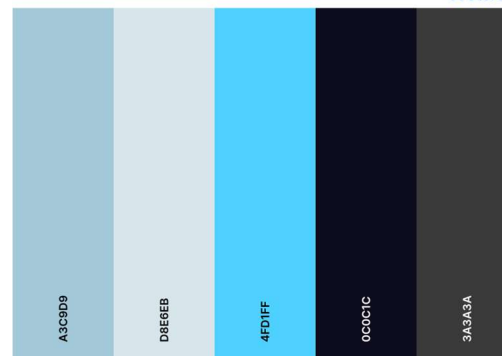
Injuria

COOLoRS



Ira

COOLoRS



Traicion

COOLoRS



Gula

COOLoRS



Herejia

COOLoRS



Dante

COOLoRS

Bocetos

Dante



Virgilio



(Virgilio como doctor en Limbo)



(Virgilio como bartender en Lujuria)

6. SONIDO Y MÚSICA

- Banda sonora emocional inspirada en *Unreal Unearth* (Hozier)
- Cada nivel tiene su ambiente sonoro particular (hospital, casino, cocina, etc.)
- El silencio es usado como herramienta narrativa
- Sonidos claves como monitor de hospital (inicio y final)

Detalle de canciones/ambientes de *Unreal Unearth* (Hozier)

Hozier lanzó el álbum llamado *Unreal Unearth* (2023) muy influenciado por los nueve círculos del infierno de Dante. El disco toma mucho de la atmósfera, emociones y simbolismos del libro. A través de sonidos oscuros, letras cargadas de imágenes poéticas y una atmósfera introspectiva, el álbum dialoga con los temas centrales de la propuesta del videojuego: el descenso, la transformación y la búsqueda de sentido.

La canción principal que acompaña el inicio del juego es *De Selby (Part 1)*, una pieza etérea y enigmática, de tempo lento y tono sombrío. Su carácter íntimo y contemplativo refleja el comienzo del viaje: el momento en que el protagonista se adentra en la oscuridad, aún sin entender del todo lo que vendrá. La música crea una sensación de descenso, como si el jugador se sumergiera en un mundo desconocido y profundo, marcando el inicio de la travesía dantesca.

Para distintos puntos de la historia, se utilizan otras canciones del mismo álbum, por ejemplo *Eat you Young* para el nivel de Gula, *Francesca* para la Lujuria, *Who we are* para la Traición.

7. UI / UX

- HUD casi inexistente (limpiar la interfaz lo máximo posible)
- Inventario visual con iconografía simple para las reliquias
- Menús minimalistas con fuente serif oscura

8. REQUISITOS TÉCNICOS

- **Motor:** Godot
- **Plataforma:** PC (Windows)
- **Requerimientos bajos:** 2D, sin recursos pesados

9. PRODUCCIÓN

- **Estado actual:** diseño narrativo y de niveles completo
- Documentación avanzada (Pitch, HCE, GDD)
- Listo para prototipado inicial del Nivel 1

10. PERSISTENCIA DE DATOS

Datos a guardar

1. Progreso del jugador

- Nivel actual alcanzado (círculo del Infierno).
- Reliquias recolectadas.
- Recuerdos encontrados en cada nivel.
- Estado de puzzles resueltos.

2. Jugador

- Posición dentro del nivel (cuando el guardado ocurre en medio de una partida).

3. Configuración

- Volumen de música y efectos.
- Idioma.
- Opciones gráficas básicas (pantalla completa, brillo).

Estructura de datos

Los datos se almacenarán en un **diccionario** que luego se serializa a **JSON** para facilitar su lectura y depuración.

Estructura de ejemplo

```
{
  "nivel_actual": 1,
  "reliquias": ["pua_guitarra"],
  "recuerdos": {
    "limbo": ["cinta_admision", "llavero_casco"]
  },
  "configuracion": {
    "musica": 0.8,
    "efectos": 0.7,
    "idioma": "es"
  }
}
```

Cuándo Guardar

El sistema de persistencia se activará en los siguientes momentos:

- Al **iniciar el juego** → creación de archivo con configuración inicial si no existe.
- Al **recolectar una reliquia** → auto-guardado.
- Al **resolver un puzzle clave** → auto-guardado.
- Al **usar el ascensor** (fin de nivel) → guardado de checkpoint narrativo.
- Al **modificar configuraciones** en el menú → guardado inmediato.



Formato de Guardado

- Se usará el formato **JSON** por ser ligero, legible y multiplataforma.
- Ubicación del archivo: user://save_game.json
- Uso de la clase FileAccess de Godot para lectura/escritura.

Ejemplo en GDScript

```
# Guardar progreso
func save_game(data: Dictionary) -> void:
    var file = FileAccess.open("user://save_game.json", FileAccess.WRITE)
    if file:
        file.store_string(JSON.stringify(data))
        file.close()

# Cargar progreso
func load_game() -> Dictionary:
    if not FileAccess.file_exists("user://save_game.json"):
        return {}
    var file = FileAccess.open("user://save_game.json", FileAccess.READ)
    var content = file.get_as_text()
    file.close()
    var json = JSON.new()
    if json.parse(content) == OK:
        return json.get_data()
    return {}
```

11. Game Feel

Input Buffering

- **Definición:** Técnica que almacena un input realizado ligeramente antes de que sea posible ejecutarlo, para aplicarlo automáticamente cuando la acción se vuelve válida.
- **Aplicación en Dante:**
 - Si el jugador clickea un objeto interactuable antes de que Dante llegue a la distancia necesaria, la acción queda guardada.
 - Dante ejecuta la interacción automáticamente al estar en rango.
- **Justificación:**
 - Reduce frustración en interacciones narrativas.
 - Da una sensación de control más fluida y natural, acorde al ritmo introspectivo del juego.



Feedback visual y sonoro inmediato

- **Definición:** Reacciones claras y rápidas (visuales o auditivas) que confirman la acción del jugador.
- **Aplicación en Dante:**
 - **Reliquias/recuerdos:** destello tenue y sonido ambiental al recolectarlos.
 - **Virgilio (NPC):** resplandor leve o efecto visual en el sprite al iniciar diálogo.
 - **Ascensor (fin de nivel):** brillo del panel y zumbido metálico al activarse tras reunir todos los recuerdos.
- **Justificación:**
 - Compensa la ausencia de combate con un feedback emocional y sensorial.
 - Reafirma la importancia simbólica de cada acción del jugador.

Anexo

Nivel 1 – LIMBO

Narrativa del nivel

Dante despierta en lo que parece un hospital abandonado. No sabe si está vivo, muerto o soñando. Los pasillos están vacíos, las luces parpadean, y fragmentos de recuerdos aparecen a medida que avanza. Su mente está borrosa, y solo una figura amable y extrañamente familiar —un médico mayor— parece tener respuestas. Es Virgilio, quien se presenta como su guía en este “viaje”.

Este nivel transmite la sensación de estar atrapado entre la vida y la muerte. Nada duele aún, pero tampoco se puede avanzar sin enfrentarse al vacío.

Estética visual y sonora

- Hospital sombrío en 2D con perspectiva cenital
- Tonos grises y azulados
- Ambientes abandonados: papeles, sillas de ruedas, relojes detenidos
- Iluminación tenue e intermitente
- Música suave y melancólica, con sonidos distorsionados de hospital

Lista de Recuerdos – Nivel 1

Temática central: Fragmentos del accidente

1. *Cinta de admisión hospitalaria*
 - Ya colocada en la muñeca de Dante
 - Texto: "Paciente N°017 | Habitación: 222"
 - Función: guía hacia la habitación 222
2. *Llavero con mini casco roto*
 - En un cajón marcado “Pertenenencias – Cuarto 222”
 - Requiere desbloqueo con mini puzzle
3. *Fragmentos del informe médico*
 - Dispersos en el suelo y escritorio de la habitación 222
 - Puzzle de reconstrucción
 - Texto final: "TCE grave. Estado: coma inducido."
4. *Reloj detenido a las 3:17*
 - En la cabecera de la camilla
 - Representa la hora del accidente
5. *Púa de guitarra rota*
 - En su ropa, sobre una silla
 - Primer guiño a su identidad musical
 - Primera reliquia simbólica



Activación del ascensor

Recuperar los 5 recuerdos activa el botón de emergencia en la sala de control. Se ilumina el sector donde espera Virgilio junto al ascensor.

Escena final – Ascensor

Dante: "¿Qué es todo esto...? ¿Estoy muerto?"

Virgilio: "Ni muerto ni vivo. Caíste. Ahora, toca bajar."

Dante: "¿Bajar a dónde?"

Virgilio: "A lo más profundo de vos mismo. Y no estarás solo."

Virgilio: "Prepárate. El deseo arde más que cualquier fuego."

El ascensor tiembla levemente. Se cierran las puertas.

Nivel 2 – LUJURIA

Tema central

El deseo como distracción, ilusión y desvío del camino real. El jugador experimenta cómo el deseo puede "seducir" y alejar del propósito, desdibujando lo importante.

Mecánicas principales

Camino de luces azules

- Virgilio le da a Dante un trago azul al comienzo del nivel.
- Le dice: "Mientras veas este color, sabrás que aún podés avanzar."
- A partir de ahí, luces azules marcan el camino correcto en un entorno tipo club/salón distorsionado.
- Cuando Dante se acerca a una figura seductora, la luz cambia a rojizo, lo que desvía el camino y lo obliga a retroceder o perder tiempo.

Puzzle de tentación (para obtener la reliquia)

- En una sala central, Dante encuentra 3 objetos en pedestales:
 1. Un mechero con forma de corazón
 2. Un perfume en forma de rosa
 3. Una pulsera negra con la inicial "G"
- El jugador debe recordar la púa del Nivel 1: al revisarla, hay una nota borroneada que dice "G— te espera..."
- Esa es la pista para elegir la pulsera como la reliquia real.
- Si elige mal, cae en un bucle de tentación (pantalla distorsionada, pierde orientación) y debe reiniciar la sala.

Ambientación y estilo

- Estética visual: Vista cenital 2D, con pasillos cerrados y giros inesperados.



- Color predominante: Rojos, fucsias, violetas y azules eléctricos.
- Efectos visuales: Reflejos que engañan, luces pulsantes, sombras que se mueven.
- Sonido: Música envolvente tipo synthwave lento.

Virgilio (rol en este nivel)

- Vestido como mozo de bar elegante, con chaleco oscuro y camisa blanca. Habla en tono sugerente, casi bromista.
- Frase clave: “No todos los tragos te arruinan. Algunos te muestran lo que no querés ver.”

Reliquia obtenida

- Pulsera negra con inicial “G”, que representa una relación intensa y dañina del pasado.
- Primer objeto que conecta emocionalmente a Dante con otra persona.

Escena final – Ascensor

Dante (mirando hacia atrás): “Esto era solo una trampa... ¿pero por qué sentí que quería quedarme?”

Virgilio: “El deseo no se trata de lo que querés, Dante. Sino de lo que temés perder.”

Virgilio (más grave): “Pero no todo lo que arde se apaga. A veces, el hambre se disfraza de consuelo...”

(El ascensor se cierra. Se apagan las luces rosadas.)

Nivel 3 – GULA

Tema central

La gula como intento de llenar un vacío emocional. No es placer, sino ansiedad, refugio y consumo repetitivo para tapar el silencio. En este nivel, Dante confronta cómo usó el consumo para evitar sentir.

Ambientación y estética

- Estilo visual: 2D, vista cenital.
- Entorno: Comedor de hospital abandonado.
- Pasillos largos con mesas, bandejas servidas, luces parpadeantes.
- Colores: Verdes pálidos, amarillos sucios, marrones gastados.
- Sonido: Zumbido constante.

Sección previa – “El camino del exceso”

Dante recorre un pasillo largo con mesas repletas de comida. Si interactúa con los platos o intenta consumir:

- Visión borrosa
- Lentitud al moverse
- Sonido distorsionado

A mayor número de interacciones, mayor nivel de languidez.



Puzzle principal – “Bandejas del Vacío”

Objetivo: Identificar la única bandeja verdadera entre varias tentaciones.

Mecánica:

- Dante llega a una cinta transportadora con 8 bandejas servidas.
- Algunas tienen colores brillantes o decoraciones que evocan Lujuria → falsas.
- Solo una tiene grabado el mismo símbolo que la púa del Nivel 1.

Errores:

- Si elige mal:
 - Pantalla borrosa
 - Efectos de languidez intensificados
 - Reinicio de la secuencia con mayor dificultad

Acierto:

- Toda la comida desaparece.
- En la bandeja correcta aparece el caramelo sucio (reliquia).
- Se desbloquea el acceso al ascensor.

Reliquia obtenida: Caramelo sucio

Representa el consuelo infantil. Es el primer objeto que remite directamente a su niñez emocional.

Virgilio en este nivel

Atuendo: Cocinero flaco, delantal manchado, rostro pálido.

Tono calmo, reflexivo.

Escena final del ascensor

Dante (mirando el caramelo sin abrirlo): “Comía para no pensar. Para olvidarme del ruido.”

Virgilio (recogiendo una moneda del piso del ascensor): “¿Y ahora qué vas a hacer con lo que te sobra?”

(Una luz dorada parpadea. El ascensor desciende. Silencio. Se cierran las puertas mientras suena el envoltorio del caramelo.)

Nivel 4 – AVARICIA

Tema central

La avaricia entendida no solo como deseo material, sino como necesidad de poseer, retener y ganar a toda costa, incluso a expensas del otro. Dante enfrenta el daño que provocó al apostar con todo, incluso sus vínculos.

Estética y ambientación

- Entorno: Casino en ruinas, mesas volcadas, máquinas apagadas, luces de neón rotas.
- Colores: Dorado sucio, verde gastado, sombras.
- Sonido: fichas cayendo, risas lejanas fantasmales, máquinas repitiendo frases como “Insert coin”.



Estructura general

Dante encuentra una caja fuerte con 3 cerraduras. Para abrirla necesita 3 llaves, ganadas a través de tres salas con minijuegos inspirados en el mundo del juego y la avaricia.

Llave 1 – Tragamonedas rota – “Nunca es suficiente”

Máquina antigua que repite mensajes falsos como: “Casi ganás” / “Uno más” / “Estás cerca...”

Si el jugador tira de la palanca más de 3 veces, se bloquea. Si ignora la máquina y se aleja, encuentra la llave al costado. Mensaje: No jugar es la verdadera victoria. Romper el ciclo.

Llave 2 – Póker emocional – “La mano que oculté”

Mesa con 5 cartas; cada una representa una frase del pasado (promesas rotas, mentiras, manipulaciones). El jugador debe descartar 2 cartas y quedarse con las 3 más “honestas”. Si elige las que justifican o minimizan sus actos, falla. Una carta clave menciona el número 27. Mensaje: No basta con soltar, hay que aceptar el daño.

Llave 3 – Ruleta rota – “Todo al rojo”

Ruleta lenta, con casilleros del 1 al 36. La voz de Virgilio susurra: “Elegí el número correcto. Pero no el tuyo.” Si el jugador apuesta al número 27 (el de las cartas), gana la llave. Mensaje: A veces, el número correcto no es el que te representa, sino el que recordás.

Puzzle final – La caja fuerte

Una vez con las 3 llaves, Dante accede a la caja fuerte en una sala vacía. Dentro está la reliquia de este nivel: Moneda oxidada.

Virgilio en este nivel

- Atuendo: Croupier elegante, pero gastado.
- Presente en los tres minijuegos, pero sin intervenir hasta que el jugador falla o duda.
- Frases clave:
 - “Todo jugador miente. Primero a otros. Después, a sí mismo.”
 - “La apuesta más alta es la que hacés sin saber por qué.”

Reliquia simbólica: Moneda oxidada

Representa la adicción al control, al riesgo, al todo o nada. Valor simbólico: era inútil, pero Dante la guardó igual.

Escena final del ascensor

Dante (mirando la moneda): “No me servía... pero no podía dejarla.”

Virgilio (tirando una ficha invisible al cielo): “El que guarda todo, pierde todo.”

(El ascensor baja entre luces de casino que se apagan una a una.)



Nivel 5 – IRA

Tema central

La ira contenida, reprimida o mal dirigida se transforma en fuego que consume desde adentro. Dante debe atravesar este nivel sin dejarse quemar por sus propias emociones destructivas.

Estética y ambientación

- Callejón laberíntico incendiado, en ruinas.
- Paleta de rojos intensos, sombras negras y destellos.
- Ambiente dinámico: fuego que se expande lentamente si Dante permanece quieto.

Mecánica principal: Exploración + evasión

“La furia no se enfrenta”

Dante debe encontrar 3 partes de un encendedor ocultas en zonas vigiladas por enemigos simbólicos. No puede enfrentarlos; si lo toca una sombra: pierde velocidad, comienza a arder parcialmente (efecto visual) y aumenta la dificultad de movimiento.

Búsqueda de piezas

1. *Carcasa metálica*: En el baúl de un auto abandonado. Tiene grabada una llama azul y un corazón negro.
2. *Rueda de chispa*: En una fábrica incendiada con enemigos en patrulla.
3. *Combustible*: En un callejón estrecho lleno de basura, esquivando sombras.

Al reunir las 3, el encendedor se ensambla automáticamente y desbloquea el acceso al ascensor.

Virgilio

- Atuendo: Bombero veterano.
- No aparece durante el nivel. Espera en silencio al pie del ascensor con un botiquín apagado.

Reliquia simbólica: Encendedor de Dante

Grabado con una llama azul y un corazón negro, representa la mezcla de pasión y dolor que alimentó su rabia.

Escena final del ascensor

Dante (mirando su brazo quemado): “No me gritaste. No me pegaste. Pero me prendiste fuego.”

Virgilio (apagando una llama en su casco): “Y todavía te quema. No por lo que creés... sino por lo que creías.”

“La próxima puerta no está hecha de fuego, Dante. Sino de dudas.”

Nivel 6 – HEREJÍA

Tema central

Enfrentar las propias creencias rotas y decidir qué debe arder para poder avanzar. No basta con mirar al pasado: hay que dejarlo ir.



Estética y ambientación

Biblioteca con estilo gótico símil iglesia en ruinas, con secciones de archivo y revelado fotográfico. En el centro de esta, se encuentran tres antorchas con fuego rojo que solo se tornan azules al arrojarles el objeto correcto.

Colorimetría: grises, verdes pálidos, luces cálidas intermitentes.

Introducción del nivel – Virgilio guía

Atuendo: Bibliotecario.

“No todo lo que sabés es verdad. No todo lo que creés, te sostiene. Si querés encender el camino... vas a tener que quemar lo que duele.”

Mecánica principal: Encendé tu verdad

3 sectores – 3 antorchas – 3 objetos por quemar

Antorcha 1 – Estantería del olvido

Buscar libro con una letra “D” garabateada con llama azul.

Si se equivoca: visión bloqueada por falsas llamas.

Antorcha 2 – Sala de periódicos

Buscar diario sobre accidente de moto sin nombre.

Si se equivoca: aparece sombra que lo persigue; titulares se tornan negativos.

Antorcha 3 – Sala de revelado (fotos)

Foto quemada con Dante de espaldas y su compañero como sombra.

Si se equivoca: flashes cegadores + voces “¿Quién sos?”

Al prender las 3 antorchas con los objetos correctos, se abre una puerta sellada.

Reliquia simbólica: Nota periodística quemada

Crítica dura a Dante, pegada a una foto de él cubierto por cenizas. Representa la caída de su máscara pública y artística.

Escena final del ascensor

Dante (manos manchadas de ceniza): “Lo que más me dolía... era lo que más cuidaba.”

Virgilio (cerrando un libro con su nombre): “Y ahora sabés... que podés dejarlo arder.”

“El próximo capítulo... no está escrito todavía.”

Nivel 7 – FRAUDE

Tema central

Dante se enfrenta a la confusión, el autoengaño y las ilusiones de identidad. No hay enemigos, sino errores que lo hacen retroceder.



Estética y ambientación

Galería de espejos laberíntica. Iluminación tenue, reflejos distorsionados. Algunos reflejos lo imitan correctamente. Otros son falsos (invertidos o deformes).

Mecánica principal – El Laberinto Espejado

- 10 espejos repartidos por el mapa. Algunos funcionan como portales.
- Debe cruzarlos en orden correcto para llegar al cofre central.
- Los espejos válidos reflejan exactamente su movimiento y forma.
- Algunos portales lo envían a zonas invertidas (espejadas) del mapa.

Pistas

Fragmentos de vidrio en el suelo con símbolos conocidos (púa del Nivel 1).

Recompensa

Sala negra con un único cofre iluminado, que contiene la máscara rota: mitad se guarda como reliquia. Representa su personaje artístico y el disfraz social.

Virgilio

- Atuendo: Presentador de circo.
- Frase: “Podés ponerte la máscara que quieras... pero si te la creés, dejás de ser vos.”

Escena del ascensor

Dante (ve una máscara entera en el piso y la empuja con el pie).

Virgilio: “A veces no hay que romper la máscara. Solo dejarla caer.”

Nivel 8 – TRAICIÓN

Tema central

Dante enfrenta el peso de la traición. El dolor transformado en fuego puede abrir la puerta hacia uno mismo.

Estética general

Cárcel congelada y deteriorada. Puertas chirriantes, luces parpadeantes. Hielo sube lentamente por sus pies si se queda quieto mucho tiempo.

Estructura de nivel – 3 espacios

1. Celda personal: Solo una cama y un espejo. El cuchillo (reliquia) aparece clavado.

2. Sala de interrogatorio: Póster congelado de su banda. Usar el encendedor (reliquia) para prenderlo fuego y derretir el hielo de la puerta.

3. Centro de vigilancia: Usar el cuchillo para romper el botón del ascensor.

Virgilio

Atuendo: Guardia penitenciario.

Frase final: “Hasta acá te traje... Ahora el que guía sos vos.”



Reliquias usadas

- Encendedor (IRA): para quemar el póster
- Cuchillo (TRAICIÓN): para liberar el botón del ascensor

Escena final del ascensor

Virgilio: “A veces hay que soltar... incluso al que te ayudó a soltar.”

Dante sube solo. Virgilio se queda con su linterna azul apagada.

Nivel 9 – DANTE

Tema central

Dante llega al centro de su ser. No hay monstruos ni enemigos. Solo fragmentos de sí mismo que deben ordenarse.

Estética

Espacio blanco flotante, piso de piedra. Niebla suave. Silencio total. Solo se oyen sus pasos.

Mecánica – “Ritual de la aceptación”

- 8 pedestales con símbolos vagos (llama, púa, corazón, etc.)
- El jugador debe colocar correctamente las 8 reliquias recolectadas.
- Si se equivoca, la reliquia vuelve al inventario. No hay castigo.
- Al completar el orden correcto, se activa el final.

Final

- El entorno se desvanece en blanco.
- Se escucha un pitido constante de monitor de hospital.
- Último sonido: un bip sostenido... y luego uno normal.
- Pantalla negra. Texto:
“Quizás todavía haya un camino de vuelta.”