

# Interdimensional

---

**Versión:** [2.2]  
**Fecha:** 2025-03-19 **Autor(es):** Dragon Games, Xabier Ferreiro Sanmartín

---

## Tabla de Contenidos

- **Interdimensional**
  - **Tabla de Contenidos**
  - **1. Resumen**
  - **2. Descripción General**
  - **3. Mecánicas del Juego**
    - **Gameplay Central**
    - **Mecánicas Clave**
      - Sistema de combate
      - Sistema de cinemáticas
    - **Dificultad**
  - **4. Historia y Mundo**
    - **Sinopsis**
    - **Personajes Principales**
    - **Mundo del Juego**
    - **Elementos clave de la trama**
    - Estructura del guión
      - Introducción
      - Nudo
      - Desenlace
      - Consecuencias
    - **Elementos del mundo**
      - Bioenergía
      - Armamento
      - Transporte
      - Portales
      - Nexo
  - **5. Arte y Estilo Visual**
  - **6. Sonido y Música**
  - **7. Especificaciones Técnicas**
  - **8. Plan de Desarrollo**
  - **9. Anexos**

---

## 1. Resumen

"Interdimensional es un juego de acción RPG donde los jugadores se enfrentarán a combates cinemáticos que desafiarán sus habilidades . Con un enfoque en batallas contra jefes únicas, el juego combina un sistema de combate fluido con una historia intrigante y profunda para ofrecer una experiencia única y épica."

---

## 2. Descripción General

- **Género:** Action RPG
  - **Público Objetivo:** Jugadores experimentados, jóvenes adultos y mayores.
  - **Plataformas:** PC y consolas de última generación.
  - **Unique Selling Points (USP):**
    - Sistema de combate diseñado para ofrecer una experiencia personalizada y fluida con mecánicas como el cambio de modo o el árbol de habilidades especializado.
    - Ambientación única que mezcla elementos de ciencia ficción y fantasía con una historia profunda y compleja.
- 

## 3. Mecánicas del Juego

### Gameplay Central

- **Ciclo de juego:** El jugador explorará mundos semiabiertos derrotando enemigos mientras la historia se va desarrollando
- **Controles:** (ver controls.png)
- **Sistema de Progresión:** Las estadísticas del jugador irán subiendo de nivel, y podrá ir desbloqueando habilidades de un árbol de habilidades con tres ramas diferentes.

### Mecánicas Clave

- Mecánica 1: Combate de acción en tiempo real de ritmo muy alto
- Mecánica 2: Sistema de cinemáticas interactivas.

### Sistema de combate

- **Recursos del jugador:** El protagonista de Interdimensional contará con una barra de vida y una barra secundaria de bioenergía.
  - **Salud:** El funcionamiento de este medidor es bastante típico en el sentido de que bajará al recibir golpes y si llega a cero el protagonista quedará fuera de combate y el juego pasará a estado de Game Over. Sin embargo tiene ciertas particularidades. La salud del personaje bajará bastante rápido al recibir ataques, pero también se regenerará con relativa velocidad al pasar un tiempo sin recibir golpes mientras el jugador encadena más ataques contra el enemigo, incentivando un estilo de combate agresivo. Además, algunos comportamientos de la barra de salud están ligados a la barra de bioenergía, explicada a continuación.
  - **Bioenergía:** Este medidor irá aumentando a medida que encadenes ataques. Aumentar el medidor potenciará las estadísticas de Shiro y permitirá consumir parte de él para realizar habilidades activas y algunos combos. Además, tener un nivel alto de energía aumentará la regeneración pasiva de salud y reducirá el daño recibido, pero recibir ataques también reducirá parte del medidor de bioenergía. Si el medidor de salud llega a cero, pero el medidor de bioenergía no, el jugador entrará en **estado crítico**. En este estado, el jugador seguirá vivo pero la bioenergía se reducirá rápidamente y las habilidades que la consumen se potenciarán

notablemente. Derrotar a un enemigo en este estado devolverá salud al jugador, saliendo automáticamente del estado crítico.

- **Combos:** El combate de Interdimensional se basará en encadenar combos de golpes alternando entre ataques ligeros y ataques pesados gestionando los medidores de bioenergía y de salud. Los ataques ligeros son más rápidos y se pueden encadenar más veces mientras que los pesados hacen más daño pero se pueden encadenar menos entre sí. De esa manera utilizar muchos ataques ligeros es útil para generar gran cantidad de bioenergía mientras que los fuertes son excelentes para rematar a los enemigos.
- **Opciones defensivas:** El jugador podrá evitar golpes utilizando el botón dedicado a esquivar, el cual hará que el protagonista evite un ataque moviéndose hacia la dirección deseada o hacia atrás por defecto. También podrá usar la acción de bloquear, que reducirá la cantidad de daño sufrido una cierta cantidad o en su totalidad en caso de realizar una **guardia perfecta** o **parry**, al pulsar el botón justo en el momento de realizar un ataque. La capacidad de realizar una guardia perfecta y su resultado dependerá del modo de combate (explicado a continuación) y de ciertas habilidades desbloqueables. Bloquear ataques requerirá y consumirá una pequeña cantidad de bioenergía.
- **Cambio de modo:** Shiro es hábil usando tanto artes marciales como la espada. Usando el botón de cambio de modo el jugador podrá alternar entre utilizar ataques cuerpo a cuerpo o desenvainar su katana. El cambio de modo puede realizarse incluso en medio de un combo. Cada uno de estos modos tiene sus ventajas.
  - **Modo esgrima:** En este modo los ataques tendrán un poco más de alcance y área de efecto y la mayoría de habilidades activas así como los golpes fuertes harán más daño. Así mismo, la guardia permitirá absorber el 80% del daño de los golpes, y el margen para hacer una guardia perfecta será más amplio, y realizarla permitirá un contraataque instantáneo.
  - **Modo marcial:** En el modo marcial los ataques serán mucho más ágiles, y gracias a habilidades específicas de este modo dotarán al personaje de mejoras en sus estadísticas al combatir. Los combos serán más largos y generarán más bioenergía, y el personaje tendrá más movilidad. A cambio, el alcance es menor, los ataques son menos eficaces contra grupos de enemigos y realizar bloqueos es menos óptimo, reduciendo un 66% el daño recibido y teniendo menos margen para realizar guardias perfectas.
- **Árbol de habilidades:** Al derrotar enemigos el jugador ganará experiencia, que eventualmente le hará subir de nivel. Además de dotarle de aumentos de estadísticas, ganará puntos de habilidad que podrá gastar para desbloquear habilidades. Habrá tres apartados diferentes.
  - **Árbol de destreza:** Las habilidades de este árbol fortalecerán los combos así como dotar al jugador de habilidades activas que realizar durante el combate que infligirán daño físico. Este árbol tiene tres ramas; una vinculada al modo esgrima, una al modo marcial y otra que ofrece ventajas generales independientemente del modo.
  - **Árbol de energía:** Las habilidades de este árbol están pensadas para dotar al jugador de habilidades poderosas de largo y corto alcance que consumen bioenergía, así como habilidades que mejoran y facilitan la gestión del medidor de bioenergía.
  - **Árbol demoníaco:** Estas habilidades se desbloquearán al progresar en la historia. Son habilidades únicas de poder elevado.

Durante los combates contra jefes, especialmente los que sean relevantes para la trama, cuando estes lleguen a cierta cantidad de vida perdida se iniciarán escenas que darán un efecto más épico y cinematográfico al combate. Durante ellas el jugador podrá pulsar cualquiera de los botones de ataque en el momento preciso marcado con un destello de color rojo para cambiar el resultado de la escena, lo que se conocerá como **Acción Crítica**. Las acciones críticas cumplen las siguientes especificaciones:

- En caso de no conseguir activar una acción crítica, el jugador no será penalizado.
- En caso de hacerlo, conseguirá ventajas como reducir la vida del jefe, debilitarlo o potenciar sus propias estadísticas

## Dificultad

- El juego tendrá un único modo de dificultad, pero tendrá ciertas opciones de accesibilidad que simplificarán el gameplay
    - Autocombo: Con esta opción el juego puede mantener pulsado el botón de ataque para realizar combos automáticos en combate.
    - Autoesquiva: Con esta opción Shiro esquivará los ataques enemigos automáticamente si no está realizando otra opción.
  - A pesar de que el juego está configurado para que los combates sean desafiantes, el jugador podrá repetir los combates contra jefes desde el principio con facilidad al perder.
- 

## 4. Historia y Mundo

### Sinopsis

Año 25XX. La humanidad ha trascendido el espacio y ahora estudia realidades paralelas. En una de ellas, en el planeta Xenon, equivalente a la tierra, los humanos han evolucionado de forma diferente, siendo capaces de almacenar y usar un tipo de bioenergía elemental que potencian sus cuerpos y les dotan de nuevas habilidades. Debido a su afinidad para el combate, Xenon se convirtió con el tiempo en un planeta gobernado en su totalidad por un único imperio belicista que anhela expandirse... al precio que sea.

La historia comienza cuando Shiro, un joven prometedor pero apático, es enviado nada más graduarse de la academia de combate del imperio a explorar el Nexo, un plano que parece conectar todas las dimensiones, donde además de tener un encuentro con un demonio de otra dimensión descubrirá el lado oscuro sobre el imperio Xenon así como secretos enterrados de la humanidad.

Siendo el único testigo de secretos que pueden sacudir el universo (o varios universos), tendrá que plantearse si merece la pena renunciar a todo para aceptar el peso de una responsabilidad que nunca quiso tener.

### Personajes Principales

- **Shiro (nombre en clave)**
  - Rol: Protagonista principal, personaje anti-heroico.
  - Motivación: Inicialmente la simple supervivencia, eventualmente se guía por motivaciones morales.
  - Descripción física: Joven, atractivo, ligeramente andrógino, cuerpo estilizado que evoca agilidad. Al principio del juego pierde un brazo que es substituido por un apéndice de aspecto

demoníaco, rojizo, escamoso y con garras afiladas como cuchillas. Viste una armadura de combate ligera de color negro.

- Descripción general: Es un joven de buen corazón atormentado por traumas del pasado, pues perdió a sus padres en el de niño en un supuesto accidente al que él sobrevivió. Actualmente sólo usa su nombre en clave de soldado. Pese a no tener una buena opinión del imperio Xeniano se inscribió en una academia de combate al ser lo único que consideraba que se le daba bien. Pese haberse resignado a llevar una vida apática, su incursión en el nexo le hace tener que replantearse su forma de ser y ponderar si merece la pena sacrificarse para meterse de lleno en un conflicto del que preferiría no haber sabido nada. Su bioenergía se manifiesta mediante el elemento de la oscuridad. Shiro es la palabra en japonés para "blanco", representando su estatus como un personaje "en blanco" al principio de la historia pero con enorme potencial. Se eligió el japonés para establecer una conexión con arma predilecta, la katana. A lo largo de la historia se va desarrollando como personaje, aprendiendo lecciones como el peso de la responsabilidad, que significa ser fuerte y si merece la pena o no luchar por lo que uno cree.

- **Imperio de Xenon**

- Rol: Principal fuerza antagónica.
- Motivación: Expansionismo
- Descripción física: Aunque las capitales del imperio rebosan belleza y poderío, su opulencia es a costa de las zonas subterráneas en las que viven las clases bajas, muy contaminadas y con poco acceso a la luz solar. Las ciudades superficialmente son metrópolis muy avanzadas, con un aspecto futurista.
- Descripción general: Los Xenianos vienen de una realidad en la que la supervivencia de su especie en sus primeros estados de evolución era mucho más complicada, por lo que los humanos se desarrollaron con la capacidad de producir bioenergía y usarla para combatir a quien les amenazase. Esta afinidad para el combate sumado a cierto fundamentalismo religioso que llevó a su sociedad a creer que la bioenergía es un regalo divino provocó que rápidamente se convirtieran en un imperio belicista dispuestos a conquistar desde planetas hasta otras realidades. Por supuesto, hay muchos xenianos que se oponen al imperio, pero el sistema es ya demasiado grande como para caer...

- **Leah**

- Rol: Aliada.
- Motivación: Supervivencia, responsabilidad moral
- Descripción física: Es de otro planeta y de otra dimensión. Es humana, pero con características étnicas únicas: Su cabello es verde brillante y sus orejas son puntiagudas. Su ojo izquierdo es azul y el derecho morado. Viste con una armadura de arquero de aspecto antiguo pero hecha de materiales avanzados.
- Descripción general: Es la primera persona que Shiro conoce en el Nexo, aunque ella no habita en él. Su encuentro es fortuito pero enseguida se unen para intentar salvar una ciudad de la ofensiva Xeniana. Es alegre y despreocupada pero con un férreo sentido de la justicia.

- **Jun (nombre en clave)**

- Rol: Antagonista, jefe recurrente.
- Motivación: Cumplir órdenes.

- Descripción física: Es ligeramente más mayor que Shiro y más alto. De oscuros cabellos y ojos y cara impenetrable.
- Descripción general: Se graduó de la misma academia militar que Shiro pocos años antes. Tiene buen fondo y respeta a Shiro por su habilidad en combate, pero eventualmente recibe órdenes de capturarlo o eliminarlo que sigue a regañadientes, pues su lealtad y escepticismo no se dejan convencer de traicionar al imperio.
- **Skull (nombre en clave)**
  - Rol: Antagonista, jefe recurrente.
  - Motivación: Cumplir órdenes.
  - Descripción física: Su cara está cubierta por una máscara con forma de calavera, y su cuerpo por una armadura de aspecto muy antiguo.
  - Descripción general: No se sabe demasiado de este soldado. Es muy mayor pero se mantiene altamente poderoso. Es el causante de la muerte de los padres de Shiro. Lucha dos veces con Shiro durante la historia.
- **Leah**
  - Rol: Aliada.
  - Motivación: Venganza, responsabilidad moral.
  - Descripción física: Es una chica joven y atractiva. Tiene el pelo teñido de morado y viste con ropa casual la mayoría del tiempo, aunque se pone ropa de combate cuando le toca combatir. Su brazo izquierdo, ambos pies y tobillos y ambos ojos son prótesis robóticas que ella misma construyó y programó.
  - Descripción general: Hermana mayor de Shiro, desapareció del mapa poco después de la muerte de sus padres. Durante ese tiempo se coló en el nexo y trabajó de mercenaria. Su excelente puntería y habilidad como mecánica le hizo ganar mucha reputación. Eventualmente formó su propio grupo de mercenarios, con los que recorría el nexo haciendo "trabajitos". Con el tiempo terminó asentándose en Serenith, organizando la resistencia al imperio y montando un negocio de reparación de aeronaves como tapadera. Pese a su personalidad alegre y despreocupada, tiene tanto talento como luchadora como Shiro. Su bioenergía se manifiesta en forma de electricidad y tiene una puntería prácticamente perfecta. Ha substituído partes de su cuerpo por prótesis robóticas, algunas de ellas para reemplazar miembros perdidos, otras solo para volverse más eficaz en combate. Porta un arma híbrida que permite cambiar entre dos modos: subfusil y francotirador. Por supuesto, esta arma y la munición que utiliza fue fabricada por ella misma.

## Mundo del Juego

- **Escenarios:**
  - Xenon: Ciudad futurista distópica
  - Nexo: Distintos clichés de fantasía, en mayor parte mundos naturales. Entre los mundos explorables se cuentan bosques, ciudades de aspecto medieval, zonas volcánicas, sistemas de cuevas, montañas, etc.
  - Torre de Hierro: Mazmorra final, una enorme estructura de muchos niveles en la que Xenon realiza sus actividades militares más importantes.
  - Serenith: Ciudad majestuosa construída en aguas cristalinas, escondida en una zona cubierta permanentemente por bancos de niebla. La idea es crear un contraste con el aspecto desolador

de Xenon. Tienen mucha influencia dentro del Nexo.

- Aldea de Jade: Aldea de artistas marciales y guerreros varios, inspirada por las aldeas tradicionales chinas.
- **Ambientación:** Fusión entre ciencia ficción y alta fantasía donde conviven la existencia de criaturas y habilidades mágicas con la alta tecnología y conceptos científicos.

## Elementos clave de la trama

- La revelación de que Xenon no es un equivalente paralelo a la Tierra, si no nuestra Tierra después de ser conquistada por humanos de otra dimensión, borrando y reescribiendo la historia. Esta revelación ocurrirá cerca del final del juego, aunque se podrán encontrar pistas de ello durante el gameplay.
- Los padres de Shiro eran rebeldes y su "accidente" fue orquestado por el imperio y realizado por un personaje al que Shiro tendrá que enfrentar eventualmente.
- Al principio del juego Shiro encuentra una espada maldita llamada Muramasa (en referencia al famoso linaje de forjadores de katanas japoneses), habitada por un demonio que intenta poseerlo. Finalmente Shiro forma una especie de conexión simbiótica con él, el cual reemplaza su brazo perdido con un miembro de aspecto demoníaco y potencia sus habilidades, especialmente mejorando su durabilidad y dotándolo de una alta regeneración de heridas. Este es el motivo por el cual durante el combate el jugador regenera salud constantemente, además de permitir que el protagonista reciba heridas de aspecto mortal en cinemáticas sin sucumbir a ellas.
- La derrota de Shiro a manos de Skull y su entrenamiento en la aldea de Jade es lo que produce el mayor avance en el desarrollo de personaje de Shiro.

## Estructura del guión

### Introducción

En las primeras horas de juego, veremos como Shiro, recién graduado de la academia militar, camina por las calles de Xenon hasta el portal dimensional nº13, por donde se realizará la incursión al Nexo. Tras entrar en él, se sorprenderá al encontrarse en una ciudad que parece sacada de una novela de alta fantasía. Los lugareños lo reconocen como soldado del imperio aunque no conocen los objetivos de este, y le comentan que han visto tropas imperiales dirigirse a unas ruinas cercanas. Sorprendido de nuevo, ya que no estaba informado de otras incursiones en coordenadas cercanas decide ir a investigar.

Por el camino se encuentra con unos bandidos que parecen estar asaltando a una chica. Shiro se une a la chica, Leah, para combatirlos, aunque esta actúa de forma hostil hacia él ya que dice que un soldado Xeniano le ha requisado una reliquia importante para ella. Shiro actúa con incredulidad pero le propone ir a buscar a las tropas en las ruinas y aclarar el malentendido. De camino, observan que el terreno cambia de forma muy brusca en muy poco tiempo, como si ese mundo estuviese construido cosiendo distintas tierras diferentes entre sí.

Al llegar a las ruinas los soldados haciendo guardia en la entrada actúan de forma hostil hacia los dos jóvenes. Alegando que no tienen registros de ningún soldado con el identificador de Shiro, estos les atacan, y a Shiro no le queda más remedio que neutralizarlos. Confusos por la situación, Shiro decide investigar las ruinas, y Leah le sigue a regañadientes. Shiro tiene que enfrentarse a diversos grupos de soldados de Xenon durante su investigación. Eventualmente encuentran la reliquia de Leah, la cual es un brazalete dorado que al pasar su mano por encima se estira y se convierte en un arco, unido por un haz de luz como cuerda, dejando a Shiro fascinado. Ahora armada, Leah proporciona apoyo en combate a Shiro. Poco después espían una

conversación entre generales del ejército, enterándose de que buscan una reliquia de gran poder que parece encontrarse en las ruinas. Al oír que el ejército planea masacrar y destruir la ciudad cercana, Shiro tras unos segundos de indecisión rompe su sigilo para pedir explicaciones. Uno de los generales se sorprende, el otro parece reconocerlo y sonríe malvadamente. No están dispuestos a dar explicaciones, y Shiro combate contra uno de los generales, siendo la primera lucha contra un jefe del juego.

Al terminar el otro general aprovecha para despistar a Shiro y luego asestarle un golpe con su espadón, el cual le corta un brazo. El impacto del golpe hace que el suelo en el que se apoya Shiro se destruya, cayendo una larga distancia a las profundidades de las ruinas. Completamente desorientado por el golpe y a las puertas de la muerte por la pérdida de sangre, lo único que puede ver en la oscuridad es el destello del filo de una katana, la cual puede jurar que le está llamando. Al estirar la mano y tocar la espada, inmediatamente cae en una pesadilla, en la que tiene una lucha mental con un demonio que busca apoderarse de su cuerpo moribundo para convertirlo en un receptáculo de su poder. Cuando está a punto de rendirse a la criatura, todos los momentos en los que se vio superado pasan por su mente. Esto le recuerda que siempre se ha levantado después de una caída, y lleno de motivación, consigue dominar al demonio... por ahora.

Leah lo despierta, alterada, diciendo que tienen que salir de ahí en seguida. Shiro mira su brazo izquierdo y ve un brazo con la misma forma que el que acaba de perder, pero con una textura escamada, rojiza, y con garras afiladas como cuchillas. No tiene tiempo a procesar esto pues deben salir de las ruinas lo antes posible ya que el imperio ha pedido refuerzos. Tras una serie de combates consiguen salir, y el correr hacia la ciudad desde una colina contemplan horizados como el centro de la ciudad está en llamas, rodeado de vehículos del imperio y con batallones enteros de soldados recorriéndola. Mientras Shiro está teniendo una pequeña crisis, incrédulo por lo que acaba de ver, recibe un extraño mensaje a su móvil. No tiene tiempo a preguntarse cómo puede tener recepción en una dimensión inhóspita, pues el mensaje tiene la firma irreconocible de su hermana Mimestella, de quien no sabía nada desde hace años. El mensaje contenía unas coordenadas y una invitación. Desprovisto de ningún otro plan alternativo, decide seguir las coordenadas. Leah, que parece haber reconocido el nombre de Mimestella, se ofrece acompañarlo hasta su destino.

## Nudo

En este punto el mundo se abre un poco, permitiendo al jugador explorar y realizar misiones secundarias. Shiro viaja hasta las coordenadas fijadas, enfrentándose tanto a soldados xenianos como a criaturas y monstruos hostiles. Las coordenadas que habían recibido están en Serenith, una majestuosa ciudad ubicada en el centro de un lago cristalino enorme, mucho más avanzada que los pueblos medievales que había visto hasta ahora, pero no tanto como el imperio de Xenon. En un taller de reparación de naves, encuentran a Mimestella junto a su grupo de mercenarios. Tras el reencuentro, esta le explica que sus padres eran rebeldes que investigaban una forma de acabar con la tiranía del imperio, y puesto que su madre, Elise, era conocida por su gran poder y habilidad, acabaron siendo objetivos del imperio y fueron asesinados. Entre sus trabajos como mercenaria y mecánica, Mimestella se dedica a investigar al imperio y la muerte de sus padres. Explica también que detectó la presencia de Shiro en el Nexo porque llevaba tiempo rastreando su chip militar que llevaba en el brazo izquierdo, y pudo contactar con él pirateando un sistema de comunicación militar abandonado que funciona dentro del Nexo.

Por último, Shiro se entera de que está oficialmente en búsqueda y captura, y que probablemente le hayan mandado al nexo para deshacerse de él debido a su ascendencia, ya que supuestamente todas las salidas conocidas del Nexo están supervisadas por el ejército, y eliminarlo en Xenon llamaría demasiado la atención. Además Mimestella le confirma que Xenon lleva años eliminando y conquistando terrenos y ciudades en el nexo, así como recuperando poderosas reliquias que usar como arma.



Aquí comienza el arco de personaje de Shiro, el cual no quiere tener que asumir el papel de héroe y luchar contra un imperio de proporciones intergalácticas, sintiéndose pequeño ante tanta responsabilidad. Sin embargo el bagaje emocional por la muerte de sus padres no le permite ignorar por completo el asunto, y ya que de todas formas tiene que ocultarse del imperio, accede a quedarse con Mimestella y ayudarla en algunas misiones de perfil bajo. Leah también acepta, motivada por una admiración hacia Mimestella y unas cuentas pendientes con el imperio de las que no quiere hablar.

A partir de aquí el ritmo de la historia baja ligeramente. Con Serenith como centro de operaciones, Shiro es enviado a distintas localizaciones a realizar misiones para el grupo rebelde. En ellas se van desarrollando los personajes de acuerdo con lo escrito en sus fichas y se van dando detalles sobre el mundo. En la primera misión Shiro advierte a una ciudad cercana de un ataque de Xenon, y gracias a ello consiguen repelerlo. Durante el ataque Shiro tiene que combatir a regañadientes contra Jun, un soldado de la misma academia en la que él cursó con el que solía rivalizar un poco, aunque los dos sentían una admiración mutua. Aunque Jun es aparentemente superior, Shiro consigue aguantar hasta que el ejército toca la retirada.

Durante esta misión, Muramasa, el demonio de la espada empieza a hablar mentalmente con Shiro. El demonio no necesita poseer completamente a Shiro, pues se alimenta de las intensas emociones que siente al combatir, por lo que le interesa mantener a Shiro vivo. De todas formas le advierte de que puede abandonar su cuerpo en cualquier momento si deja de serle útil.

Poco después Shiro y Mimestella se infiltran en un centro de datos del imperio en el nexo, con el objetivo de robar datos de su centro de datos, permitiéndoles monitorizar los movimientos del imperio de forma más sencilla. Allí descubre que Xenon está desarrollando una forma peligrosa de potenciar a sus soldados, combinando una fuente de energía que se genera en el nexo al abrirse una conexión con otra dimensión y tecnología Xeniana para convertirlos en supersoldados programables. Aunque los descubren, consiguen robar suficientes datos y escapar del lugar, no sin antes tener que luchar con un Jun más fortalecido desde la última vez.

Shiro y Muramasa tienen diversas conversaciones entre misiones y durante ellas. Shiro descubre que proviene de otra dimensión más allá del nexo, y pese a ser una criatura hostil que se alimenta de otros seres vivos, es consciente y relativamente racional. Poco a poco se establece un vínculo de familiaridad entre Shiro y su demonio interior.

Shiro realiza misiones de perfil más bajo junto al grupo de mercenarios de Mimestella. A medida que se relaciona con ellos, crece como personaje, aprendiendo lecciones sobre responsabilidad y como encontrar la motivación para cambiar las cosas.

En este punto es donde, investigando unas ruinas de lo que parece ser una ciudad muy similar a las ciudades de Xenon que han captado el interés de dicho imperio, se encuentran con Skull. Shiro recuerda verlo cuando presenció el supuesto accidente que mató a sus padres, y en seguida llega a la conclusión de que es el asesino de sus padres. Dejándose llevar por sus emociones, inicia un combate que es a nivel mecánico imposible de ganar. Shiro se lleva una paliza brutal que solo sobrevive gracias a permitirle a Muramasa tomar el control de su cuerpo de forma temporal y de los mercenarios de Mimestella generando una distracción para poder rescatarlo.

Destrozado y desmotivado por su brutal derrota, sintiéndose más débil y pequeño que nunca, Shiro empieza a plantearse abandonar la resistencia. Mimestella, desesperada porque salga del bache, le convence de que vaya a unas coordenadas concretas, prometiéndole que se volverá más fuerte.

Eventualmente llega a una aldea oculta entre montañas, muy lejos de Serenith, conocida como la aldea de Jade. Aunque al principio actúan de forma hostil hacia Shiro, no permitiéndole entrar, al mencionar a Mimestella cambian de actitud; al parecer no solo ella les ayudó en el pasado, si no que los líderes de la aldea parecen conocer a sus padres. Al contarle al sabio de la aldea que busca volverse más fuerte, este le dice que tiene que demostrar que merece su instrucción derrotando a Rin, una de las guerreras de la aldea. Rin utilizando sólo un bastón bo vence a Shiro con facilidad. Esta le dice que puede intentar combatir contra ella y el resto de guerreros todas las veces que quiera.

Durante su tiempo en la aldea de Jade entrenándose con Rin, Shiro aprende datos nuevos sobre Xenon de los sabios de la aldea. El nexo no es una formación natural, si no el resultado de Xenon arrancando trozos de otras dimensiones y arrastrándolos a un hueco entre dimensiones de fácil acceso para poder controlarlas con facilidad. Shiro lucha contra muchos guerreros de la aldea y aprende de sus métodos y técnicas, que se basan en la espiritualidad y la paz interior, muy diferente del entrenamiento militar que recibió. A partir de este punto las animaciones de combate de Shiro cambian ligeramente mostrando una fusión del estilo de combate militar xeniano y el estilo marcial esperitual de la aldea de Jade. Durante su estancia crece su amistad con Rin, que le cuenta su propia historia con el imperio.

Shiro por fin consigue derrotar a Rin, pero antes de que pueda celebrarlo, una nave Xeniana aterriza en la aldea. Creyendo ser él el que les ha atraído, toma responsabilidad y se dirige a combatirlos. Se trata de un pequeño batallón liderado por Jun, quien cada vez está más preocupado por Shiro y por los medios del imperio. Al ser derrotado por Shiro, le promete no revelar al imperio la ubicación de la aldea y volver a Xenon a investigar. Shiro se despide de Rin y vuelve a Serenith, que para su sorpresa está preparándose para un combate contra Xenon.

## **Desenlace**

Mimestella le informa de la situación. Xenon encontró Serenith, y están dispuestos a tomar la enorme ciudad. Las tropas de Serenith y la resistencia a duras penas son suficiente como para parar la invasión, pero Mimestella tiene una idea. Dado que la invasión está orquestada por la capital central del imperio en Xenon, la Torre de Hierro, el centro de mando de la capital y uno de los más importantes del imperio, estará más vulnerable que de costumbre. Mimestella propone mandar a la resistencia a lanzar un ataque directo a Xenon utilizando una nave robada del imperio, pero ello condenaría Serenith. Shiro entonces la consigue convencer de que él sólo vaya a tomar la Torre de Hierro.

Tras despedirse Shiro parte a lo que a todas luces parece una misión suicida. De vuelta en la capital de Xenon, tiene una última oportunidad de recorrer las calles que conoce y hacer las preparaciones finales para su misión.

Shiro entonces irrumpe en la torre, abriéndose paso por los múltiples niveles de la estructura. En lo alto de ella, se encuentra con el General Gerrith, el mismo que estaba en las ruinas donde encontró a Muramasa, el mismo que le cortó un brazo. Tras el combate, Skull aparece salvando al general, y Shiro tiene que combatirlo en un último combate climático en la azotea de la torre.

Tras un combate que finaliza con Skull cayendo desde lo alto de la torre y con Shiro agotado y abrumado por sus emociones, inmediatamente aparece una figura que Shiro reconoce. Jun ha sido convertido en un supersoldado programado, completamente al control del general Gerrith. Es aquí donde comienza el combate final del juego.

El combate, que Shiro termina ganando, provoca que la gigantesca estructura, muy dañada, se desmorona y caiga. La Torre de Hierro finalmente ha caído, literalmente. Shiro sobrevive gracias a Muramasa, pero el estado de Gerrith y Jun es incierto. La resistencia al imperio organizada en la ciudad aprovecha el caos para liberar la ciudad.

## **Consecuencias**

El imperio no ha caído, pero se ha debilitado en gran medida al perder el control de su capital, y pasará un tiempo hasta que puedan reorganizarse. Serenith ha recibido un duro golpe pero ha sobrevivido, y la reconstrucción de los daños avanza con velocidad. Shiro se queda en la capital prestando ayuda a los grupos de la resistencia y al mismo tiempo investigando el paradero de Jun. Planea en el futuro volver al Nexo y a Serenith y quizás buscar a Rin.

## **Elementos del mundo**

### **Bioenergía**

Es un tipo de energía que genera el sistema nervioso, se crea en el cerebro, se almacena en la médula espinal y viaja por los nervios. Esta energía es capaz de endurecer los músculos y la piel de los xenianos dotándolos de fuerza y resistencia sobrehumana, así como expulsarla al exterior como proyectil donde toma forma de energía elemental. Según el usuario puede mostrarse en forma de llamas, dagas de hielo, rayos de luz, esferas que evocan la oscuridad, etc. También pueden imbuir ciertos materiales haciéndolos más fuertes, por lo que su uso en conjunción con armas cuerpo a cuerpo puede ser devastador. Su uso es una habilidad que puede desarrollarse, las personas que se dedican a combatir haciendo uso de ella, ya sea de forma deportiva o militar, deben entrenarse diligentemente para aumentar la cantidad de energía que pueden crear, almacenar y optimizar su uso.

Su uso no sólo es militar, es una base del día a día: Desde investigación médica que permitió a la sociedad Xeniana aumentar su esperanza de vida a más de 130 años hasta ahorrar dinero en encendedores pudiendo generar llamas con la punta de los dedos. Deporte, construcción, investigación... La bioenergía es un pilar fundamental en el día a día de la sociedad Xeniana.

### **Armamento**

Debido a que la bioenergía potencia el cuerpo lo suficiente para protegerlo de heridas de balas disparadas por armas de fuego convencionales, el imperio Xenoniano utiliza muchas armas cuerpo a cuerpo, muy destructivas si se imbuyen en bioenergía, así como armas a distancia con proyectiles avanzados diseñados para superar estas defensas. Las armaduras que utiliza el imperio están diseñadas para absorber bioenergía de forma fácil para una mayor protección, al mismo tiempo que son ligeras y permiten una buena movilidad.

### **Transporte**

Xenon utiliza aeronaves para desplazarse tanto por la atmósfera como fuera de ella. Utilizan una fuente de energía que se basa en dispositivos que almacenan bioenergía y la expande de forma explosiva. Estas naves también les permiten abrir los portales dimensionales.

### **Portales**

Las entradas a otras dimensiones se abren utilizando dispositivos de alta tecnología que crean grietas en la realidad. Estos portales se crean en su mayor parte en centros de investigación militares, pero también se encuentran en el espacio aéreo de Xenon, lo que permite al imperio utilizarlos con las aeronaves.

Nexo

Es una dimensión caótica que conecta con otras realidades paralelas. Desde él se pueden acceder a muchos otros universos, haciéndolo un objetivo no solo del imperio, si no de otras muchas fuerzas. Para sorpresa de Shiro, está habitado tanto por humanos originados en otra dimensión como por otras especies. La realidad es que el Nexo es un constructo artificial formado por tierras de tamaño variable (desde pequeñas ciudades hasta continentes enteros) de otras dimensiones arrancadas y arrastradas a él por Xenon usando medios no especificados con el objetivo de expandirse de forma sencilla. Esto arrastró también a sus habitantes, algunos se quedaron en sus hogares, ahora dentro del nexo, mientras que muchos otros crearon nuevas sociedades de todo tipo dentro del nexo fuera del control de Xenon. Las características físicas del Nexo, como la gravedad y la atmósfera, son artificiales, y inestables en muchas zonas.

## 5. Arte y Estilo Visual

- **Estilo Visual:** 3D Realista
- **Referencias:** Juegos como Nier y Final Fantasy Remake.
- **Diseño de Personajes:** Estilo realista con cierta influencia "Anime", similar a juegos como Nier o Final Fantasy
- **Interfaz (UI/UX):** Barras de salud, minimapa y menú de objetos rápidos. Ver UI.PNG.

## 6. Sonido y Música

- **Banda Sonora:** Música orquestral
- **Efectos de Sonido:** Sonidos realistas para acciones clave
- **Voces:** Voice Acting para todas las cinemáticas así como efectos de sonido en combate y otras voces dentro del gameplay.

## 7. Especificaciones Técnicas

- **Motor:** Unreal Engine 5
- **Plataformas Soportadas:**
  - Mínimos: Windows 10, 8 GB RAM, GPU GTX 1080
  - Recomendados: Windows 11, 16 GB RAM, GPU RTX 3060
- **Idiomas:** Español, Inglés, Francés, Alemán, Italiano, Mandarín, Japonés, Coreano, Ruso
- **Online Features:** No.

## 8. Plan de Desarrollo

- **Hitos:**

Fecha	Objetivo

Fecha	Objetivo
06/2028	Preproducción
05/2030	Prototipo jugable
03/2033	Alpha con mecánicas base
11/2035	Lanzamiento

- **Presupuesto Estimado:** 55.000.000 USD
- **Riesgos:** Alta complejidad técnica que puede llevar a retrasos.

---

## 9. Anexos

- **Referencias:**
  - Herramientas utilizadas: Chat GPT, Deepseek, VS Code, Microsoft Paint.
  - Juegos toamdos como referencia: Nier: Automata, Final Fantasy VII Remake, Nier: Replicant, Marvel's Spiderman
- **Glosario:** [Términos técnicos o del universo del juego]
- **Historial de Cambios:**

Versión	Cambios
1.0	Documento inicial
1.1	Gameplay desarrollado
1.2	Historia completada
2.0	Documento Final
2.2	Historia expandida