

Índice:

Índice:	1
Fase 1: Proyecto Arte 2D	1
Título.....	1
Temática del videojuego.....	1
Historia.....	2
Los 5 niveles del abismo:.....	2
Descripción de los enemigos.....	3
Diseño del personaje principal:.....	4
Escenario.....	4
Logo.....	4
Otras imágenes.....	5
Abismo:.....	5
Enemigo:.....	5
Tabla de licencias:.....	5
Imágenes:.....	5
Audio y video:.....	6
Framework.....	6

Fase 1: Proyecto Arte 2D

Título

El Último Condenado

Temática del videojuego

La temática de este videojuego es una aventura RPG por turnos de acción y horror psicológico con elementos de redención y autodescubrimiento.

Se ambienta en un mundo oscuro y místico donde el protagonista, un criminal condenado, debe atravesar un laberinto de pruebas emocionales y físicas para redimir sus pecados y obtener su libertad. La narrativa gira en torno a la lucha interna del personaje contra sus propios demonios, manifestados como enemigos aterradores y simbólicos.

Historia

En la ciudad de Gadir, conocida por su implacable sistema de justicia, los criminales más terribles son sometidos a un castigo severo y definitivo: Alberthirs, también conocido como el Abismo de la Condena, una estructura ancestral, oculta bajo las profundidades de la tierra, creada por una civilización perdida hace milenios. Este abismo no es solo una prisión física, sino un laberinto de pruebas donde los condenados deben enfrentar su propio juicio interno, probando su fuerza, mente y alma.

Los prisioneros no son ejecutados de inmediato, sino que son arrojados a esta oscuridad subterránea, enfrentándose a lo más aterrador de sí mismos. La leyenda cuenta que solo aquellos que superan las pruebas de redención en el Abismo pueden lograr la libertad, pero si fracasan, quedarán atrapados allí para siempre, condenados a una eternidad de sufrimiento y arrepentimiento.

Nuestro protagonista fue condenado por robar un artefacto sagrado del palacio real de Gadir. En lugar de ser ejecutado por su crimen, fue arrojado al abismo, donde debe enfrentar un destino incierto. Sin embargo, este condenado es diferente a otros. Cuando despierta, se encuentra con Daego, un ser ancestral de apariencia imponente y misteriosa. Daego, a pesar de ser una figura de gran poder y conocimiento, no es un enemigo, sino un guía que se ofrece a ayudarnos.

Daego, quien se ha encontrado atrapado en Alberthirs desde tiempos inmemoriales, es testigo de los errores del condenado y guía en su camino. A través de cada nivel, el condenado debe enfrentar a las manifestaciones físicas de sus propios temores, culpas y errores pasados. Estas manifestaciones son ecos de su vida anterior, reflejos distorsionados de lo que le ha llevado a la condena. Al enfrentarse a estos enemigos, deberá aprender a superar sus propios demonios internos.

Los 5 niveles del abismo:

Las pruebas del juicio consta de cinco niveles, cada uno con un enemigo característico:

El Pozo de las dudas – Pitón, una serpiente monstruosa y de un tamaño colosal.

La estructura de la Desesperación – Pecado solidificado, criaturas deformes hechas de materia oscura y viscosa.

El Refugio de las Sombras – Kotleen el imperfecto, un ser de forma humanoide, imperfecto y fragmentado.

La Fortaleza del Lamento – Javeas el impuro, con figura monstruosa y humana, la cual está distorsionada por impurezas.

El Juicio Final – Daego, el juicio final, el mentor, imponente, mucho más grande que el condenado, con una presencia casi divina y una armadura que parece estar hecha de fragmentos de código antiguo.

Al llegar al último nivel, el condenado deberá enfrentarse a Daego en el juicio final.

Daego es el reflejo de la sabiduría, el mentor y el evaluador final. Representa el juicio imparcial, la verdad absoluta de los errores cometidos y el peso de la redención. Si el condenado ha aprendido las lecciones de los niveles anteriores, entonces tendrá una oportunidad de escapar del abismo y ganar su libertad. Sin embarco, si fracasa, quedará atrapado y condenado a repetir su viaje en un ciclo interminable.

Descripción de los enemigos

Pitón:

La Pitón, una serpiente colosal, se desliza con una elegancia hipnótica. Su piel azulada brilla con un resplandor que atrae a los desprevenidos, simbolizando la simplicidad y la versatilidad. Sin embargo, sus ojos negros, vacíos de compasión, reflejan la confusión que puede surgir al enfrentarse a su complejidad oculta. Con colmillos afilados, la pitón acecha a aquellos que subestiman su poder, dejando cicatrices y dudas en quienes caen en sus trampas, recordando que la flexibilidad puede llevar a la desorientación.

Pecado solidificado:

Los Pecados Solidificados, criaturas deformes hechas de materia oscura y viscosa. Tienen una apariencia amorfa, casi como figuras de humo sólido o rocas negras cubiertas con glifos que brillan débilmente, como si estuvieran hechos de materia corrompida. Su presencia oscura y retorcida simboliza la lucha constante entre el orden y el desorden, reflejando la importancia de la claridad y la cohesión.

Kotleen el imperfecto:

Kotleen, de forma humanoide, imperfecto y fragmentado. Su cuerpo parece incompleto, como si estuviera roto o desarmado, con partes de su piel casi translúcidas y zonas de su cuerpo expuestas mostrando huesos y órganos deformados. Sus ojos no siguen la misma línea de simetría, y tiene una expresión de dolor eterno. Las sombras lo rodean constantemente, como si su cuerpo estuviera siendo constantemente consumido por la oscuridad.

Javeas el impuro:

Javeas, con figura monstruosa y humana, la cual está distorsionada por impurezas. Su piel es de un color gris ceniza, con grandes marcas negras y cicatrices profundas. Su rostro está cubierto por una máscara rota de piedra, a través de la cual se asoman ojos naranja brillante, que parecen ver a través del alma. Su cuerpo está cubierto de fugas de energía oscura, como si las impurezas de su ser lo consumieran poco a poco. Tiene garras en lugar de dedos y alas rotas que le dan una apariencia desgarrada.

Daego, el juicio final:

Daego es una figura imponente, mucho más grande que el condenado, con una presencia casi divina. Su cuerpo está cubierto de una armadura antigua que parece estar hecha de fragmentos de código antiguo o fragmentos de datos, con líneas doradas brillando. Sus ojos desprenden sabiduría y misterio, pero al mismo tiempo, tiene mirada penetrante que

refleja la verdad absoluta. A medida que se mueve, se pueden escuchar sus pasos reverberando como si fueran los ecos de un juicio eterno.

Diseño del personaje principal:



Escenario

Una de las plantas del abismo donde te enfrentarás a uno de los jefes.



Logo



Otras imágenes

Abismo:



Enemigo:

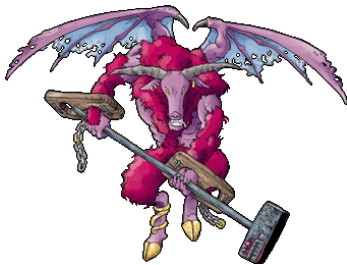


Tabla de licencias:

Imágenes:

Imagen	Tipo de licencia	Formato original	Formato de salida web	Fuente	Software de Edición
Logo del juego	Creative Commons	PNG	Webp	ethandude5432	Aseprite
Sprite del personaje	Libre de derechos	PNG	Webp	Creación propia	Aseprite
Escenario	Libre de derechos	PNG	Webp	Creación propia	RPG Maker
Monstruo	Licencia propietaria	JPG	Webp	RPG Maker XP	Aseprite
Abismo	Derechos de autor	Webp	Webp	DavorD45	Aseprite

Explicación:

He utilizado Webp para reducir el tamaño de las imágenes, mejorar la velocidad de carga y mantener una buena calidad visual.

Audio y video:

Nombre	Tipo de licencia	Formato original	Formato de salida web	Fuente	Software de Edición	Codec
Musica de fondo	Creative Commons	Mp3	Mp3, ogg	DELOSound	CapCut	MPEG
Trailer del juego	Libre de derechos	Mp4	Webm, Mp4	Creación propia	CapCut	H.264
Battle theme RPG Maker	Licencia propietaria	Mp3	Mp3	RPG Maker XP	CapCut	

Explicación:

He utilizado tanto Webm como Mp4 porque cada uno tiene ventajas específicas en términos de compatibilidad, eficiencia de compresión, y costos de licencias.

Framework

Para el one page he usado **Tailwind**