



# Conquer The Evil

Por: Eduardo López Sanjuán

Versión 1.0

Creación: 31 de diciembre de 2019

# Tabla de contenido

Tabla de contenido.....	1
Hoja de revisiones.....	3
✓ Versión 1.0 - 21/01/2021- Eduardo López Sanjuán .....	3
✓ Versión 1.1 - 22/01/2021- Eduardo López Sanjuán .....	3
✓ Versión 1.4 - 25/01/2021- Eduardo López Sanjuán .....	4
✓ Versión 1.6 - 27/01/2021- Eduardo López Sanjuán .....	4
✓ Versión 1.8 - 29/01/2021- Eduardo López Sanjuán .....	4
✓ Versión 2.0 - 29/01/2021- Eduardo López Sanjuán .....	4
Contenido General.....	5
Resumen del juego. ....	5
Objetivos. ....	5
Elementos fundamentales. ....	5
Tema. ....	5
Jugabilidad deseada.....	5
Experiencia completa de juego.....	6
Estéticas.....	6
USP ( <i>Unique Selling Points</i> ).....	6
Referencias.....	7
Historia .....	7
Resumen de la historia. ....	8
Personajes. ....	9
Tramas.....	9
Sucesos. ....	9
Elementos realistas y de ficción. ....	10
Jugabilidad.....	10
Descripción narrativa del <i>gameplay</i> . ....	10
Historia y su relación con la jugabilidad.....	10
Experiencia de juego deseada. ....	11
Tipos de <i>gameplay</i> . ....	11
Mundos .....	11
Imagen del mundo del juego. ....	11
<i>Setting</i> . ....	11
Localizaciones. ....	12
Sistema de presentación del mundo del juego con los niveles. ....	14
Niveles .....	14
Progresión de los niveles.....	14

Niveles del juego y su desarrollo.....	15
<b>Interfaces .....</b>	<b>18</b>
HUD o interfaz.....	19
Cámara en el juego.....	20
<i>Front end</i> del juego o primera pantalla.....	20
Otras pantallas.....	21
Diagrama de flujo del juego.....	22
<b>Mecánicas .....</b>	<b>23</b>
Métricas o medidas de los personajes jugables y sus estados o acciones.....	23
Habilidades del jugador y sus mejoras.....	23
Mecánicas universales del juego.....	24
Combate con armas.....	24
Obstáculos.....	25
Salud.....	26
Muerte.....	26
Puntos.....	26
Recompensas y economía.....	26
<b>Personajes .....</b>	<b>27</b>
Personajes jugables.....	27
Personajes principales de la historia.....	27
Enemigos.....	31
NPCs.....	40
Interacciones.....	40
<b>Objetos .....</b>	<b>40</b>
Modificadores.....	40
Objetos coleccionables.....	40
<b>Cinemáticas.....</b>	<b>41</b>
Listado.....	41
<b>Arte.....</b>	<b>46</b>
Paleta de colores.....	46
Atributos estéticos.....	46
Diseño de personajes.....	47
Conceptos de objetos o armas.....	47
Conceptos del mundo.....	48
<b>Sonidos y música.....</b>	<b>48</b>
Paleta de sonidos.....	48
NPCs.....	48

Banda sonora.....	49
Estilo sonoro.....	49
Requerimientos tecnológicos.....	49
Las herramientas usadas y motor del juego.....	49
Posibles trucos.....	49
Licencia.....	50
Banda sonora.....	50
Localización.....	51
Implementación en otros mercados.....	51
Idiomas.....	51
Otras notas.....	51
Nueva partida+.....	51
Conclusión.....	51
¿Por qué el juego debe ser desarrollado?.....	51
Apéndices.....	51
Lista de modelos de personajes y objetos.....	51
Lista de animaciones del jugador.....	52
Lista de animaciones de los enemigos.....	53
Lista de sonidos del juego.....	53
Lista de música y posición en niveles.....	53
Guiones de las cinemáticas.....	54
Guiones de los personajes.....	55
Textos dentro del juego.....	58

## Hoja de revisiones

### ✓ Versión 1.0 - 21/01/2021- Eduardo López Sanjuán

- I. Portada.
- II. Hoja de revisiones.
- III. Contenido general.
- IV. Historia.

### ✓ Versión 1.1 - 22/01/2021- Eduardo López Sanjuán

- I. Jugabilidad.
- II. Mundos.
- III. Tabla de contenidos.
- IV. Edición general del documento.

✓ *Versión 1.4 - 25/01/2021- Eduardo López Sanjuán*

- I. Niveles.
- II. Interfaces.
- III. Mecánicas -M. Universales.
- IV. Revisión.

✓ *Versión 1.6 - 27/01/2021- Eduardo López Sanjuán*

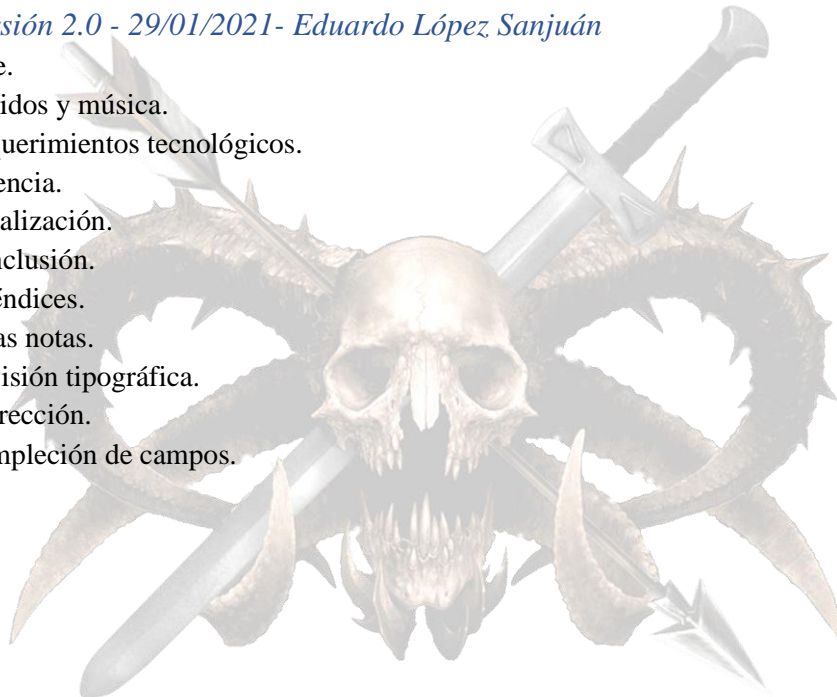
- I. Mecánicas.
- II. Personajes.
- III. Objetos.

✓ *Versión 1.8 - 29/01/2021- Eduardo López Sanjuán*

- I. Cinemáticas.
- II. Corrección personajes.

✓ *Versión 2.0 - 29/01/2021- Eduardo López Sanjuán*

- I. Arte.
- II. Sonidos y música.
- III. Requerimientos tecnológicos.
- IV. Licencia.
- V. Localización.
- VI. Conclusión.
- VII. Apéndices.
- VIII. Otras notas.
- IX. Revisión tipográfica.
- X. Corrección.
- XI. Compleción de campos.



# Contenido General

## Resumen del juego.

*Conquer The Evil* es un juego de aventuras con aspectos de plataformas y acción que te contará la trágica historia de la decadencia de un reino y te maravillará con su precioso estilo pixel art. El desafío que se propone te obligará a usar todas tus capacidades para vencer el mal que acecha al trono y al mundo entero, mientras sorteas todas las trampas y obstáculos que te amenazan y atraviesas a todos los enemigos y personajes que tratan de interponerse en tu camino. Podrás adaptarte al estilo de la arquera con sus movimientos ágiles y sus ataques a larga distancia, o al estilo del caballero, peleando cara a cara contra tus rivales mientras bloqueas sus ataques con el escudo y los esquivas.

## Objetivos.

Los jugadores deberán superar todas las fases hasta llegar hasta la última fase, el *Portal entre mundos*, y vencer al **Mal**. Tras esto, tendrán la oportunidad de volver a jugar el juego con el otro personaje, o revivir la historia una vez más en *Nueva partida+*.

## Elementos fundamentales.

### BÁSICOS

- Diseño *pixel art*.
- Elección de personajes.
- Una narrativa trágica sobre la decadencia del reino.
- Fases con diferentes ambientes y nuevos obstáculos en cada una.

### DIFERENCIALES

- Habilidades únicas para cada personaje.
- *Nueva partida+* para darte varias horas más de diversión.
- Enemigos con ataques, estadísticas y diseños diferentes, basados en su ambiente.
- Gran dificultad que genere un verdadero desafío para el jugador.

## Tema.

Juego de aventuras, plataformeo y acción de alta dificultad con un aspecto narrativo profundo.

## Jugabilidad deseada.

Se busca obligar al jugador a mantener una alta concentración en el juego mediante la dificultad que se propone reduciendo la regeneración de vida y la cantidad máxima de esta, y creando una sensación de peligrosidad proveniente de enemigos que pueden hacer que tu partida termine muy rápido, volviendo a veces el aprendizaje de este juego un “prueba y error” clásico.



## Experiencia completa de juego.

El juego generalmente se sentirá muy complicado por el número de patrones de los enemigos y de los jefes de fase, pero los aspectos plataformeros también darán mucho juego. Y la historia que se cuenta, al tener profundidad, podría llamar la atención de cualquier entusiasta por la narrativa y la historia de los personajes. Pero como se ha mencionado, la jugabilidad deseada es desafiante, complicada, e incluso angustiosa.

## Estéticas.

Se buscan sobre todo las sensaciones de poder y de desafío. El poder se encontrará en la habilidad que adquiera a lo largo de la partida el jugador, pues a medida que vaya aprendiendo los diferentes combos y habilidades de los personajes podrá usarlos más fluidamente mientras que se acostumbra a los controles, dando lugar a algunos momentos en los que el jugador sentirá esa mejora de su *skill*. Es por esta mejora que existirá la sensación de desafío, pues una de las características del juego será su alta dificultad y su exigencia, proveniente de juegos como la serie *Dark Souls* (From Software, 2011-2016).

## USP (*Unique Selling Points*).

- Una narrativa completamente original sobre el camino de los héroes:  
Descubre la historia de los hermanos héroes que se vieron traicionados por su propio rey y se alzarían 20 años después para vencerle y retornar la paz al reino... Si la verdadera amenaza fuera el rey...
- Personajes que aportan diferentes estilos de juego:  
¡Selecciona a la arquera para aprovechar sus ataques a larga distancia y su velocidad para evitar a los enemigos, o al caballero para bloquear los ataques o esquivarlos rodando mientras peleas con la espada!
- Un desafío constante, y uno mayor aún en *Nueva partida+*:  
Exigencia acompañada de mucha paciencia para aprender a vencer a tus enemigos y aguantar hasta el final.
- Un precioso diseño *pixel art*:  
Hecho pixel a pixel y con mucho detalle, te hará apreciar el mundo por el cual se avanza y dejará buenas impresiones de cada una de las diferentes zonas del juego.

## Referencias.

Las principales referencias que se han tomado para diseñar el juego serían las siguientes:

### Saga DARK SOULS

La dificultad que caracteriza a esta saga es una de las bases que sustentan a *Conquer The Evil*. Existe una ligera diferencia entre ambos juegos, y es que esta saga se enfoca más en la adición de dificultad por el aprendizaje de las mecánicas y patrones de los enemigos y *bosses*, mientras que *Conquer The Evil* se centra más en dificultar al jugador mediante enemigos imponentes, ataques muy dañinos, vida limitada y reaparición aún más limitada. Otra

característica que se ha tomado de esta saga es la manera en la que funcionan los escudos y la esquiva: al igual que en cualquier *Dark Souls*, si un jugador usa el escudo como el caballero, bloqueará ataques enemigos; y con la esquiva se podrá reposicionar el jugador para atacar



### Ghouls 'n Goblins

La manera de castigar los errores en *Ghouls 'n Ghosts* es una característica que se ha tomado muy en cuenta para *Conquer The Evil*: si se pierden todos los corazones, se pierde una vida y se vuelve al último punto de control registrado, pero si se pierden todas las vidas, **se reinicia la partida y se vuelve a la primera fase**. Además de esto, existe una fuerte referencia a este juego en el mapa del mundo: cuando se supera una fase, la transición que se hace de una a la siguiente es bastante parecida a la de *Ghouls 'n Ghosts*.



### The Messenger

Una pequeña referencia que se ha tomado de este juego sería, tal y como funciona el prisma y el herrero como punto de control y lugar para mejorar a nuestro personaje, en *The Messenger*, la manera en que funciona la tienda para mejorar las habilidades y salvar la partida es similar.



## Historia



## Resumen de la historia.

### ❖ Preludio:

La historia comienza en la casa de una familia de guerreros retirados, donde durante una cena, los padres de Hiro y Kyu (los protagonistas) son asesinados por soldados del rey junto con otras tantas familias de caballeros de renombre. Los jóvenes no son asesinados gracias a que sus mayores los esconden, pero tras presenciar la muerte de estos, se quedan solos. Tras escapar de las murallas de la ciudad, huyendo de la masacre, se encontrarán con la princesa y su hermano mayor, también huyendo de su propio padre quien trataba de mantener el trono para siempre. Juntos llegarían hasta el Bosque de la Bruja, donde se esconderían durante los próximos 20 años junto con una cazadora llamada Aku. Allí, Kyu aprendería a pelear con el arco con Aku, y Hiro con la espada junto a Hogo, hermano mayor de Riyu. Hogo iría a enfrentar a su padre para proteger al pueblo de su tiranía, pero nunca volvería. Tras aceptar la probable muerte del príncipe, Kyu y Hiro decidirían ir a enfrentar al rey para vengar a sus padres y a Hogo, quien Kyu amaba.

### ❖ Asalto a la corona:

Los hermanos empezarían avanzando más allá del bosque en el que siempre habían vivido, el **Bosque de la Bruja**. Allí aprenderían a poner en práctica las habilidades que estuvieron puliendo durante 20 años para alcanzar a la **Bruja**, a quienes los jóvenes se tendrían que enfrentar para poder salir del bosque, pues esta pedía un pago por haberles estado camuflando de los soldados de la capital bajo su velo todos estos años. Tras vencerla, la Bruja descubriría un temible secreto que les deparaba el futuro a los chicos, pero estos, aun así, sin conocerlo, seguirían su camino hasta el **Poblado de la Muralla**. Allí se enfrentarían a algo más que los animales del bosque: monstruos. Aun así, atravesarían todo el pueblo hasta llegar al puente levadizo de la muralla, donde les esperaría el **Herrero**, quien les bloquearía su paso para “evitar más muertes inocentes”. Los hermanos, que se creían suficientemente preparados para lo que les esperaba más allá del puente, se enfrentarían al herrero para demostrarle que eran capaces de todo, y tras vencerle, este les ayudaría con su travesía proporcionándoles mejoras de equipo como apoyo. Entonces avanzarían a la **Ciudad Capital**, donde se encontrarían a algunos enemigos humanoides poderosos aliados con el ejército del rey, que vigilaban las calles, manteniéndolas desérticas y sin ciudadanos en la vía. Para evitar a todos los enemigos posibles, avanzarían saltando y sorteando las trampas y obstáculos que iban presentándose hasta las puertas del castillo, donde se enfrentarían al misterioso **Caballero Oscuro**. Tal y como vino, desaparecería tras ser vencido por los jóvenes, a quienes le abriría el paso al interior del **Castillo**. Dentro se encontrarían al ejército del **Rey** bloqueándoles el camino junto con trampas, para evitar que los hermanos llegasen a la última etapa del camino, la **Sala del trono**. Allí, el **Rey** demostraría su poder con una sola mirada a los chicos, a quienes desafiaría sin prácticamente mediar palabra a un combate a muerte. Tras una ardua batalla, los jóvenes verían desaparecer al rey vencido en una nube de ira y caos que desaparecería por la cristalera de la sala. Pero quién iba a pensar que el tirano no era el verdadero enemigo, sino el **Mal**, que lo había poseído para aprovecharse de su poder e infundir el caos en el mundo. Los hermanos seguirán al demonio hasta el **inframundo**, donde acabarán con el ciclo de muerte y locura de una vez por todas.

### ❖ Fin del ciclo de muerte y caos:

En la última etapa de su aventura, los hermanos viajarán por la capital del infierno para vencer al **Mal** y evitar que este vuelva a causar estragos en su reino jamás. Durante su trayecto por el **Pandemonium**, los jóvenes se encontrarían con un terreno de sangre y lava, un ambiente hostil donde sus habilidades serían lo único capaces de sacarles de allí con vida, además de sus

armas para enfrentar a los demonios que se interpusieran en su camino. Al final de un largo camino llegarían hasta el **Portal entre mundos**, donde se encontrarían cara a cara con el origen de todo, el **Mal**. Cuando terminasen con él y volvieran al castillo descubrirían un último secreto, el secreto de la bruja: Hogo era el caballero oscuro, y había vuelto para retomar el trono como sucesor del Mal ¿Qué ocurrirá después de esto con el reino y los hermanos héroes?

## Personajes.

- ∞ Hiro, el espadachín
- ∞ Kyu, la arquera
- ∞ Hogo, el príncipe caído
- ∞ Aku, la cazadora
- ∞ Riyu, la princesa
- ∞ El Rey, tirano del caos
- ∞ El Mal, líder del inframundo
- ∞ La Bruja del bosque
- ∞ El Herrero, defensor del barrio
- ∞ El Caballero Oscuro, espada del rey



## Tramas.

A lo largo del juego, la trama se centrará principalmente en la liberación del trono y en vencer al Rey. Después de lograrlo y de viajar al Pandemónium, el objetivo se actualizará a escapar de vuelta al reino y vencer al Mal. Existe una subtrama que se sugiere al principio del juego por Riyu sobre descubrir que le pasó al príncipe, aunque no afectará al *gameplay* más allá del interés que le ponga al jugador a las líneas de diálogo del Caballero Oscuro y de las páginas coleccionables sobre ambos.

## Sucesos.

Al comenzar el juego, se recibirá un pequeño tutorial por parte de Aku sobre el movimiento y las habilidades del personaje seleccionado. Antes y después de cada combate de jefe, el jugador escuchará unas líneas de diálogo del NPC (si este las tiene). Tras vencer al Rey, el jugador verá cómo se crea un portal en la Sala del trono que le dirigirá a la penúltima parte del juego, el Pandemónium. Tras vencer al Mal, se observará una cinemática en la cual los hermanos vuelven al reino por el portal de la Sala del trono y ven a través de la cristalera como el reino vuelve a brillar, mientras que a su espalda aparece el Caballero Oscuro y se oscurece la pantalla.

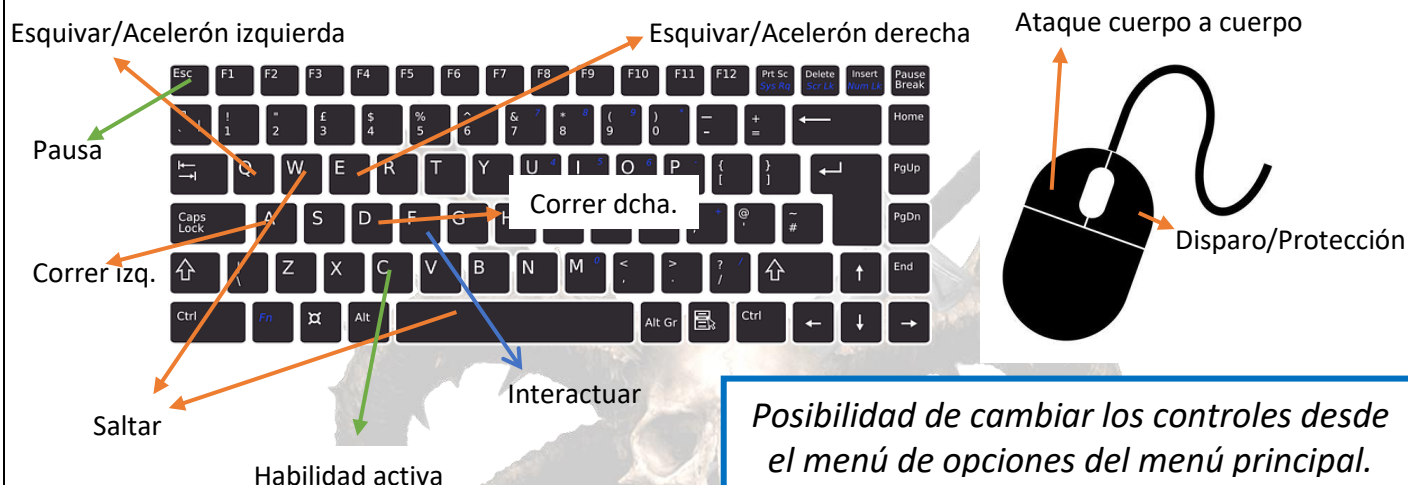
## Elementos realistas y de ficción.

Prácticamente toda la historia es ficcional, dado que se ambienta en un mundo medieval con monstruos, magia y demonios. La parte más realista del juego serían los movimientos de los personajes, que, excepto para el *dash* de la arquera, no usan magia.

También cabe remarcar que las fases de Pandemónium y Portal entre mundos son completamente ficcionales, como la historia de la posesión de Hogo y el Rey.

## Jugabilidad

### Esquema de los controles del juego.



### Descripción narrativa del *gameplay*.

Aquello en lo que destacará el *gameplay* será en la libertad del jugador a la hora de moverse por los escenarios, al poder tener a mano un buen arsenal de movimientos con el cual afrontar las trampas y, sobretodo, los enemigos. Todos estos tendrán unos cuantos movimientos para enfrentarse a los protagonistas, que al tener vidas limitadas, tendrán que aprender a base de prueba y error cuales son los patrones de cada monstruo. Así, poco a poco irán aprendiendo a usar en conjunto movimiento y ataques para generar una sensación de satisfacción que se traducirá en buscar más batalla y, probablemente, en enfrentarse al desafío de la *Nueva partida*+

### Historia y su relación con la jugabilidad.

Al tratarse de un juego del género *aventura*, todo el juego va directamente conectado con la historia que se cuenta, pues la manera en que avanza el jugador a lo largo de las fases venciendo a los enemigos es tal y como se narra el viaje de Hiro y Kyu dentro del *lore*. Sobre todo las conversaciones con los NPCs, puntos en los cuales la historia se desarrolla mucho más que en el proceso de compleción de los niveles.

## Experiencia de juego deseada.

El comienzo del juego será relativamente **relajado**, aunque exigirá al jugador aprender la importancia de la concentración en los combates. El *mid game* será más **difícil** por la velocidad a la que exige aprender los métodos de combate. Al final, durante las últimas fases se volverá muy **frustrante** y a veces incluso **injusto**, pero otros aspectos animarán al jugador a seguir intentando ganar. Por ello, el juego se enfocará a una dificultad alta, por la cual los jugadores se vean a la vez que **emocionados**, **ansiosos** y **nerviosos** en cada combate, por el cual pueden morir por cualquier fallo, similar a la saga *Dark Souls* (From Software, 2011-2016).

## Tipos de *gameplay*.

### ∞ Clase: Arquera

Jugando como Kyu, el jugador se podrá centrar en el combate a larga distancia, sorteando con el *dash* a los enemigos para disparar desde una distancia segura. Al tener más agilidad, no tiene necesidad de usar protección, es por ello que el jugador dependerá totalmente de sus reflejos para usar el *dash* para alejarse o acercarse rápidamente de los enemigos.

### ∞ Clase: Caballero

Jugando como Hiro, el jugador tendrá a mano más posibilidades de protegerse, con la esquiva y el escudo, centrándose completamente en el combate a corta distancia. La desventaja de esta clase es que para pelear se debe estar realmente cerca del enemigo, pero con la habilidad del escudo y la esquiva, se pueden crear combos fácilmente con la *skill* adecuada.

## Mundos

## Imagen del mundo del juego.

El mapa en el cual se representaría la totalidad del mundo de *Conquer The Evil* sería una referencia tomada directamente de la saga *Ghosts 'n Goblins* (Capcom, 1985-2006), donde se vería linealmente todas las fases y la continuidad entre ellas, dándole sentido a la narrativa del juego. Cada vez que se supera una fase se observa como el personaje seleccionado avanza al siguiente nivel.



## Setting.

La trama discurre en un reino medieval conquistado por un amable rey que sería poseído en el futuro. El juego comienza tras la masacre de hace 20 años, pero la historia se empieza a contar el día de la masacre.

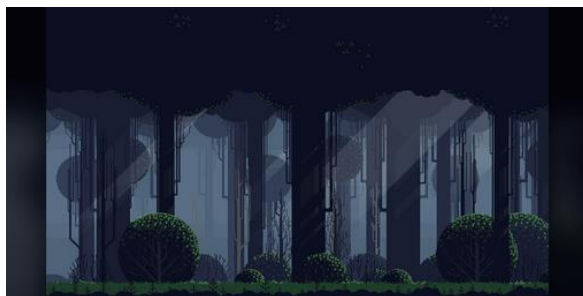


## Localizaciones.

### Bosque de la Bruja

Bosque verde destacando por todos los aspectos naturales en el fondo, que funciona como tutorial al juego durante la primera mitad de la fase. Enemigos sencillos de estilo animal. Al final del nivel se encuentra la **Bruja**, que será el primer “boss” del juego y se presentará como la primera gran dificultad para el jugador en su viaje. Muchos pinchos y “fosos sin fondo”. Una fase sencilla que trata de lanzar con emoción a la aventura al jugador, pero sin demasiado mareo.

- **Diseño sonoro:** música feliz para animar al jugador al principio del juego.



### Poblado de la Muralla

Poblado con enemigos humanoides débiles. Es donde reside el **herrero** que, tras vencerlo, se vuelve un NPC que mejora a los personajes. Predomina un poco más la acción para practicarla frente a las próximas fases. Muchos árboles y algunas casas de fondo, que demuestran el paso del tiempo desde la masacre. Presionará casi al nivel del combate de la **Bruja** al jugador, para comenzar a dejar la marca de la dificultad del juego.

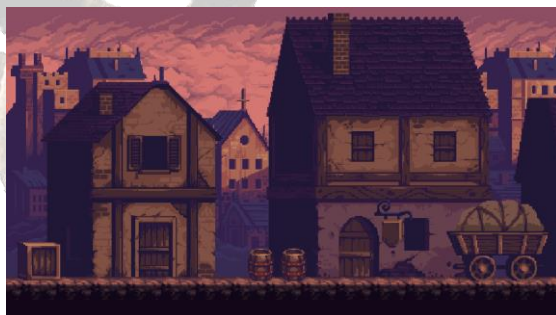
- **Diseño sonoro:** música *upbeat* para una fase que pretende enfocarse en el combate.



### Ciudad Capital

Ciudad con algunos enemigos humanoides difíciles. Muchos edificios y objetos de madera de fondo. Ciudad deshabitada que da la sensación de estar muerta. Se enfoca al plataformeo por trampas por en el nivel. Nivel más relajado tras la anterior fase, que prepara al jugador para lo próximo.

- **Diseño sonoro:** música relajada para cambiar el tono de los últimos niveles, pero con un toque tétrico y lento que represente la soledad de las calles.





### Castillo

Zona previa al combate con el **Rey** con muchos aspectos de construcción derruida debido al paso del tiempo en una fortaleza sin cuidar y habitada solo por humanos poseídos. Mucho combate y varias trampas que entorpecerán un poco el combate. Aprendizaje de mezclar combate con las plataformas. Un poco de adrenalina durante combates que serán complicados para el jugador tras la anterior fase, tratando de ponerle nervioso.



- **Diseño sonoro:** *soundtrack* épico que resalte el combate que está por llegar, para animar al jugador durante varias peleas que se entorpecen por las trampas del entorno.

### Sala del trono

Fase de combate contra el **Rey**. Fase imbatible hasta vencer al jefe. Perder significa volver al *checkpoint* final de la fase anterior. Aspectos oscuros en el fondo para mostrar de forma visible la personalidad del enemigo. Tonalidades rojas y oscuras que transmitan la violencia del nivel. Aumentará el frenetismo durante esta batalla a gran velocidad, que tras relajar al jugador cuando venza, se revelará que el juego continua a una aún mayor dificultad, variando las sensaciones del jugador respecto al juego y animándole a terminarlo de una vez por todas.



- **Diseño sonoro:** música frenética para combinar con la velocidad del combate.

### Pandemónium

Un aspecto completamente caótico, color rojo sangre, mayor oscuridad y más detalle en las estructuras. Territorio con lagos de lava y muchos enemigos demoníacos fuertes. El desafío que bloquea al jugador la fase final. Pretende intimidar al jugador con todos estos aspectos estéticos, asustando incluso la diferencia de estilo comparado con el resto del juego.



- **Diseño sonoro:** *soundtrack* emocionante con coros de fondo, que empuje al jugador a avanzar por un escenario que, a primera vista, debe asustar.

### Portal entre mundos

La fase final, con una tonalidad azul que contrasta con la anterior fase y más vegetación de colores suaves que recuerden a las primeras fases del juego. Iluminación que resalte el final del camino y lluvia que remarque la tensión del momento del combate contra el **Mal**. El jugador se verá animado a terminar por fin la aventura en un escenario que resalta la emoción de la batalla.



- **Diseño sonoro:** música épica con la que sentir todas las fases del juego y representar el avance a lo largo de todos los niveles.

## Sistema de presentación del mundo del juego con los niveles.

- La información que se presentará disponible para el jugador a lo largo del *gameplay* será tanto los patrones de ataque de los enemigos como sus posiciones en tiempo real, las posiciones de los ítems, la posición y movimiento del protagonista y la ejecución de sus diferentes acciones, y la cantidad de vidas, corazones y dinero del usuario. También se podrá ver una línea de progreso la cual marque la posición del jugador, los prismas (en caso de haber varios *checkpoints*) y el principio y final del nivel.
- Cuando el jugador termine una fase, la pantalla se oscurecerá para dar paso a una pantalla en la que se muestre el mapa del reino con un icono de nuestro personaje avanzando desde la fase actual hasta la posterior, volviéndose a oscurecer la pantalla para dar paso al siguiente nivel, donde se comenzaría con un prisma para guardar la partida.
- Existirán diferentes sonidos y animaciones para la recogida de monedas, la obtención de vidas y corazones, la adquisición de páginas de NPCs, el paso por prismas (*checkpoints*), todos los movimientos de todas las entidades (exceptuando el movimiento *idle*), y para el movimiento del icono en el mapa de una fase a otra.

## Niveles

### Progresión de los niveles.

- A lo largo de los niveles, la interacción que tendrá la historia con el juego se verá en los combates contra jefes, donde el personaje tendrá conversaciones con los NPCs correspondientes. Además, como excepción, al comenzar el juego se podrá conversar con Aku y Riyu para arrojar algo más de luz al *lore* completo, y cuando el jugador se encuentre con el herrero en los puntos de control correspondientes, se podrá interactuar con él para conocer algo más sobre el jefe al que nos enfrentaremos (dando alguna pista ventajosa), sobre el escenario actual, y sobre la historia en general.
- Todas las fases del juego serán jugables, y el único espacio que existirá para cinemáticas será al comienzo del juego, explicando la historia hasta la desaparición de Hogo y el comienzo del viaje; después de derrotar al Rey, explicando quién es el Mal y los acontecimientos; y al final del juego, explicando lo que ocurre tras vencer al Mal. Se

podría decir que también cuentan como cinemáticas las secuencias del avance del mapa tras cada fase.

- El jugador podrá ver su progreso a lo largo de cada nivel en una barra de progreso en la posición central superior de la pantalla, donde verá la ubicación de su personaje en el nivel, los puntos del comienzo y el final del nivel, y cada *checkpoint* cruzado.

## Niveles del juego y su desarrollo.

- **Bosque de la Bruja:**

- Tutorial:

- Al comienzo del nivel se vería parte de la cabaña de Aku, y con el jugador, la misma cazadora y Riyu. Aku daría en forma de “pequeños recordatorios” los controles para los ataques y las habilidades de tu personaje, para poder “descansar de tu aventura”, la tecla *ESC* para pausar el juego, para “llegar al castillo” la tecla *D* para ir hacia la derecha, “en caso de acobardarte” la tecla *A* para ir hacia la izquierda, “y en caso de descubrir hoyos habituales en tu camino”, la tecla *espacio* o la *W*.

- Nivel:

- El nivel se enfocaría durante la primera mitad en una especie de “puesta en práctica” de los controles, y durante la segunda mitad aparecerían muchas trampas que sortear para practicar la movilidad.
    - Algunas de estas trampas serían los pinchos y los “fosos sin fondo”, que estarían muy repartidos más que acumulados en una sola zona, para facilitar las maniobras. A lo largo del nivel se podrían encontrar algunas páginas de coleccionables.
    - El objetivo del nivel sería vencer a la Bruja para obtener como recompensa avanzar al siguiente nivel, descubrir parte de la historia, conseguir un corazón, y obtener algunas monedas de oro. Aparecerían los NPCs Riyu, Aku y la Bruja.
    - Además de las trampas de pinchos, que serían estáticas y se sortearían saltándolas o evitándolas de cualquier otro movimiento (*dash*, o con las teclas *A* y *D*) para evitar perder 1 corazón por cada contacto; y de los “fosos sin fondo”, que se sortearían cruzándolos con un salto para evitar perder todos los corazones por la caída; también habrá algunos enemigos animales que bloquearán el paso moviéndose de lado a lado en las superficies y atacando.

- Otros elementos:

- Se transmitirían emociones las cuales animarían al jugador a comenzar la historia y empezar el juego, gracias también a la música de esta fase, que sería muy animada. Así el jugador, además de que no se esperaría el aumento de dificultad sorprendente en los niveles posteriores, estaría emocionado por empezar.



- **Poblado de la Muralla:**

- **Nivel:**

- El nivel se enfocará completamente en el combate, de esta manera sorprenderá al jugador ante la facilidad del anterior nivel.
    - La mayoría de los obstáculos del nivel serían enemigos humanoides, además de algún “foso sin fondo”, para entorpecer un poco los combates y asustar al jugador de la facilidad que existe de perder corazones.
    - Los enemigos humanoides tendrán algún patrón más que los animales, para mostrar que los combates no son tan sencillos como lo parecerían en la primera fase, obligando en alguna ocasión a los personajes a usar sus habilidades de clase (escudo, *dash*, esquiva, disparo).
    - Aparecería el Herrero al final de la fase como un jefe al que vencer para superar el nivel, obtener sus servicios de mejora de armas, un corazón, y conseguir entender más la historia. La música sería muy *upbeat*, dado que, al ser un nivel lleno de enemigos dispersos con nuevos patrones, más emocionante, y con más dificultad, este género debería ser el acertado.

- **Ciudad Capital:**

- **Nivel:**

- El nivel dejará de lado el combate para enfocarse más en el plataformeo y relajar al jugador tras una fase un poco frenética.
    - De esta manera, el nivel que se recorrerá estará lleno de pinchos y “fosos sin fondo”, esta vez mucho más agrupados que anteriormente para exigir mayor nivel al jugador, y en la segunda parte del nivel se seguirá esta dinámica añadiendo unos cuantos enemigos humanoides fuertes para practicar contra los primeros y sus patrones y acostumbrarse a su dificultad mientras se combina el plataformeo.
    - A la mitad del nivel se podrá interactuar con el herrero para usar las monedas conseguidas hasta ahora para mejorar al personaje, y al final del nivel, el jugador se enfrentará al Caballero Oscuro, que será el objetivo principal del nivel, el cual tras vencerle soltará varias monedas, un corazón, y nos abrirá el paso al *Castillo*.

- **Castillo:**

- **Nivel:**

- Este nivel se centrará en el combate sobre plataformas, de manera que tratará de forzar al jugador a acostumbrarse al combate rodeado de trampas, como los pinchos, que estarán por gran parte del escenario; y los “fosos sin fondo”, que comenzarán a ensancharse progresivamente a lo largo de la fase.

- Al final de este, en vez de encontrarnos a un jefe, se llegará a una zona de jefe en la cual se tendrá que pelear contra varias oleadas de enemigos humanos, que nos recompensarán con una mejora especial (*doble salto*), un corazón, y el paso a la Sala del trono.
- Se podrá interactuar a mitad de este nivel con el Herrero y con nadie más. Y, además, gracias a la música épica del entorno, el jugador se sentirá muy vigorizado para arrasar con el nivel a pesar del pico de dificultad que representa comparado con la Ciudad Capital, dejando además unas expectativas muy altas para el posterior combate contra el Rey.
- **Sala del trono:**
  - **Nivel:**
    - Un nivel completamente enfocado al combate contra el Rey, enfrentamiento el cual será muy frenético, dando lugar a un *soundtrack* de igual género para adaptarse al ritmo del combate.
    - El objetivo final de este combate es, claramente, vencer al Rey, el cual daría la impresión de que terminaría el juego, pero en realidad recompensaría al jugador con muchas monedas, su página coleccionable, dos corazones, y abriría el paso al Herrero a la *Sala del trono* para poder hacer las últimas mejoras, debido a que también se abriría el portal a la capital del inframundo y este no iba a pasar. Hablando del Herrero, este y el Rey serían los únicos NPCs con los que se interactuaría en esta fase.
    - Más allá de todo esto, el jugador quedaría entusiasmado por descubrir esta misteriosa expansión sorpresa del mundo, dejando expectativas por lo que viene, después de la emoción del combate.
- **Pandemónium:**
  - **Nivel:**
    - Nivel bastante diferente a lo jugado hasta el momento, introduciendo un nuevo tipo de nivel en el cual el plataformeo se vuelve de lo más importante: un nivel solo con plataformas, sin tierra firme. Todo el nivel será de plataformas que explotarán la reciente habilidad conseguida en el *Castillo* del *doble salto* para sortear un nuevo obstáculo: la lava, que funciona de manera similar a los “fosos sin fondo”, pero hieren al contacto quitando todos los corazones. Además, todo estará plagado de enemigos demoníacos muy resistentes y con un buen abanico de movimientos que presionará al jugador hasta el final.
    - El objetivo propuesto a partir de este nivel será no solo vencer al Mal, sino sobrevivir en el trayecto hasta la fase final, dado que además de estar en un nivel más largo que el resto, al final de este ocurrirá al igual que en el *Castillo*: en la zona del jefe, el personaje se verá acorralado

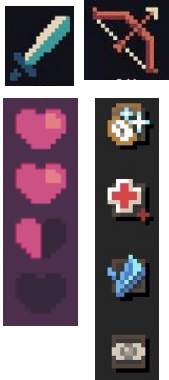


en una plataforma a la cual irán viniendo varios enemigos demoníacos fuertes, que al vencerlos darán al jugador 1 corazón.

- A lo largo del nivel se podrá escuchar un *soundtrack* emocionante que dará paso más tarde a un combate épico: al último combate del juego, que, al ser así, incrementará las ganas del jugador de superar la fase tanto como sus expectativas de la dificultad del final.
- **Portal entre mundos:**
  - **Nivel:**
    - El último nivel que comenzará con un incremento progresivo de la música épica para preceder la conversación entre el Mal y el héroe antes de la batalla. Aquí se completará la historia, en un escenario en el cual el único objetivo es vencer al Mal y poder cruzar el Portal en el que se interpone. El escenario será una vez más, una plataforma rodeada de lava, y el Mal usará varias habilidades para expulsarte del suelo.
    - El Mal será el único NPC con el que se podrá interactuar en la fase, el cual arrojará mucha información que revelará todo lo ocurrido en el reino y le dará sentido a la historia. Al vencerle, soltará monedas.
    - El nivel empezará dando sentimientos de tensión al jugador, ya que será la fase más difícil de la trama. Tras vencer al Mal, dejará sentimientos de satisfacción al jugador.
- ✓ **Especificaciones: (se aplicarán a todos los niveles)** La pérdida de 1 vida significará volver al último punto de control cruzado, y la pérdida de la totalidad de las vidas significará volver a la cabaña de Aku, reiniciando las mejoras de arma, la puntuación, las monedas, el progreso completo, y el contador de vidas. Todos los niveles tendrán un tiempo límite de compleción de 20 minutos. Esta limitación de tiempo desaparecerá al entrar en contacto con una zona de jefe, lo que significa también que aquellas fases enfocadas completamente en un combate de jefe no tendrán limitación de tiempo.

## Interfaces

## HUD o interfaz.

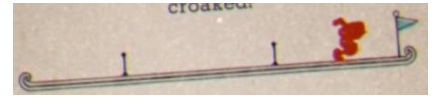


### ✓ Ingame:

- Esquina superior derecha: puntuación del jugador, dinero, vidas restantes.



- Centro superior: Progreso del nivel y tiempo restante.

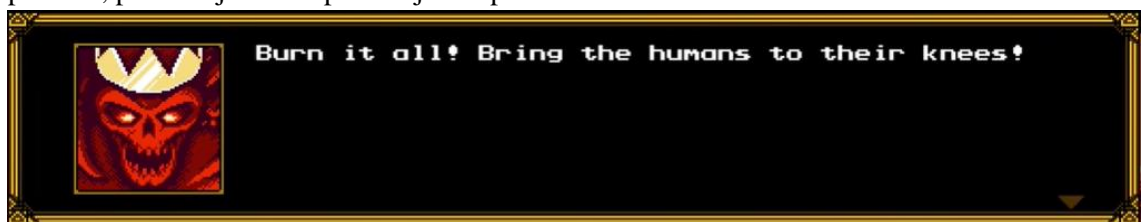


- Esquina superior izquierda: Vida del jugador, icono del personaje, mejoras aplicadas.



- **Se puede configurar** si cada uno de estos componentes son visibles o no en las opciones del juego.

- ✓ Mensajes emergentes: aparecerán en forma de “bocadillo” en la parte inferior de la pantalla, por debajo de los personajes en pantalla.



### ✓ Pausa ingame:

- **Reanudar**
- **Páginas coleccionables**
- **Opciones**
  - Vídeo
  - Audio
    - Volumen general
    - Música
    - Efectos
  - Interfaz
  - Idioma
- **Volver al menú principal**
- **Salir del juego**

### ✓ Menú del herrero:

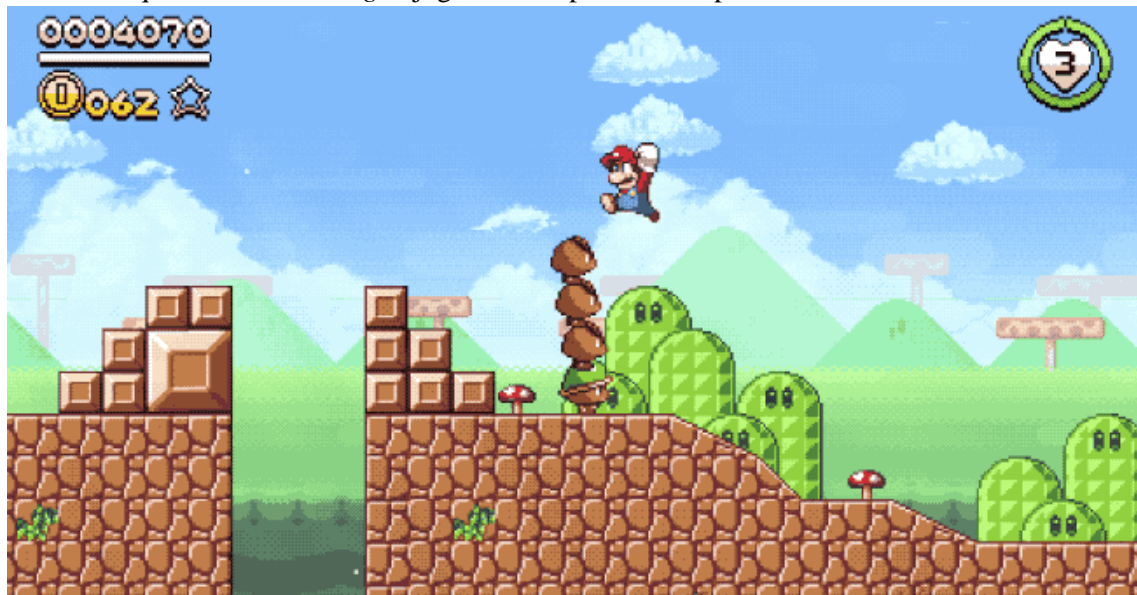
mostrará las opciones de mejora con sus respectivos precios.

Se podrá navegar por estos menús estilo *Chasm* (*Bit Kid*, 2018) mediante el ratón del PC o con las teclas W, A, S y D.



## Cámara en el juego.

Se trataría de la clásica cámara para escenarios 2D de *scroll* lateral con el punto de vista en frente del escenario. Esta seguiría al personaje a medida que avanza, y todo el espacio que avanza bloquea el *backtracking* al jugador, complicando un poco más las cosas.



Side-scroller



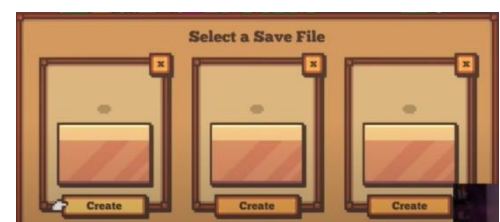
## Front end del juego o primera pantalla.

Aparecería primero el logo de la empresa, después el publisher junto con el aviso de *copyright* y demás elementos legales, y a continuación, el menú principal.

✓

### Menú principal:

- Nueva partida / Nueva partida + / Continuar
- Opciones
  - Vídeo
  - Audio
    - Volumen general
    - Música
    - Efectos
  - Interfaz
  - Controles
  - Idioma
  - Partida
    - Reiniciar partida
    - Activar trucos (invencible y mejoras de arma)
- Salir del juego



Se interactuaría con los elementos de la pantalla usando las teclas *WASD*, el *ESPACIO*, y el *RETURN*. El fondo del menú principal

## Otras pantallas.

- ✓ Pantalla de créditos: pantalla en negro con los créditos bajando de arriba centro de la pantalla hacia abajo, con imágenes del gameplay apareciendo y desapareciendo a los lados de la columna de texto.

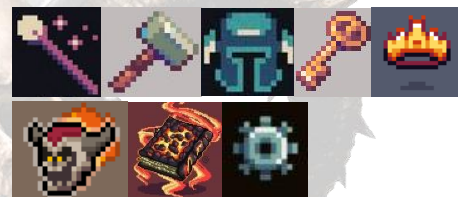


- ✓ Pantalla de Páginas coleccionables: se vería una interfaz en forma de libro en la que cada página representaría cada hoja de coleccionable recogida.

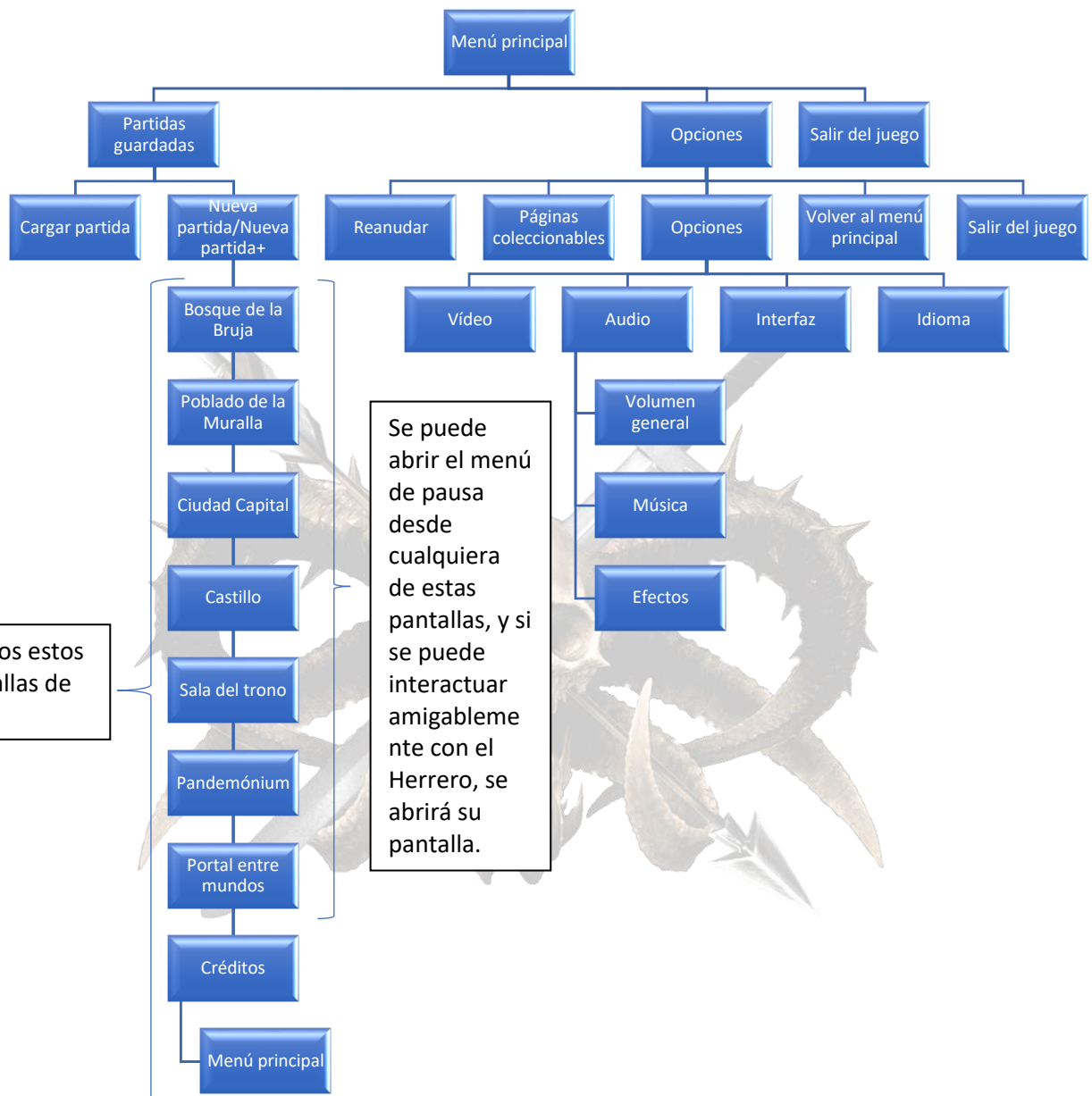


- ✓ Pantalla de carga:

- En caso de cargar una partida: pantalla oscura con un objeto identificativo del jefe de la fase que se está cargando.
- En cualquier otro caso: pantalla oscura con



## Diagrama de flujo del juego.





# Mecánicas

## Métricas o medidas de los personajes jugables y sus estados o acciones.

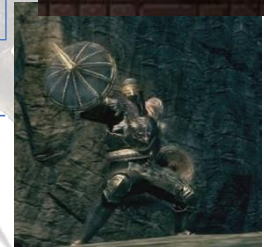
- **Exploración y movimiento:** ambas clases tendrán el mismo movimiento de exploración: saltar y correr a la derecha y a la izquierda.
- **Interacción con los objetos del mundo:** con los prismas se podrá interactuar pulsando la tecla *F* (esto se mostrará al estar cerca de un elemento interactuable). El resto de objetos como las monedas, corazones y páginas coleccionables se interactuarán con ellos al entrar en contacto con los mismos.
- **Uso de objetos:** en caso de conseguir la mejora *cinturón de pociones*, el personaje podrá usar un set de pociones pulsando la tecla *C* (enseñado en el momento de su obtención).
- **Interacción entre personajes:** se podrá interactuar con algunos personajes pulsando la tecla *F*.



## Habilidades del jugador y sus mejoras.

### ∞ Hiro, el espadachín

- **Esquivar:** permite al **caballero** evitar por un momento los ataques enemigos, para así poder enlazar más ataques cuerpo a cuerpo y ahorrar la “**protección**”. Referencia de *Enter the Gungeon* (Dodge Roll, 2016).
- **Protección:** permite al **caballero** bloquear hasta 3 ataques y encadenar un combo si procede, pero este movimiento cuenta con *cooldown*. Referencia de *Dark Souls* (From Software, 2011).



### ∞ Kyu, la arquera



- **Acelerón:** permite a la **arquera** embestir hacia adelante para reposicionarse rápidamente y así evitar ataques enemigos inminentes. Referencia de *Rogue Legacy* (Cellar Door Games, 2013).
- **Disparo:** permite a la **arquera** atacar desde lejos, pudiendo aprovechar todas las opciones de movilidad para evitar perder la mayor cantidad de corazones posible. De esta manera se compensa la diferencia de fuerza entre clases.



### ∞ Mejoras del Herrero

- **Cinturón de pociones:** desbloqueará un set de 3 pociones que curan un corazón cada uno. Pulsando la tecla *C*, se usará una poción y la habilidad entrará en un *cooldown* de 120 segundos hasta poder usar la siguiente poción. No se pueden reponer.
- **Piel de hierro:** pulsando la tecla *C*, el jugador obtendrá invencibilidad durante 5 segundos. (*Cooldown*: 240 segundos).

- Ataque rápido: el ataque a corta distancia aumenta de velocidad en un 10% (Pasiva acumulable hasta 3 veces).
- Carcaj trucado: mejora la velocidad de la flecha de **Disparo** en un 25%.
- Torre: Protección puede bloquear hasta 4 ataques.
- Doble disparo: aumenta las flechas de **Disparo** en 2 simultáneas.
- Reflejos: el tiempo que se tarda en levantar el escudo de **Protección** es mucho menor (1.25 secs. → 0'50 secs.).
- Pura agilidad: **Esquivar/Acelerón** tiene dos cargas consecutivas en el aire en vez de solo una.
- Cambio de clase: dependiendo de la clase actual, cambia **Acelerón** por **Esquivar** y viceversa.
- Saludable: obtienes 1 corazón extra.
- Vegetariano: obtienes 1 corazón extra.
- ¿Has ido al gimnasio?: obtienes 1 corazón extra.
- Armadura reluciente: obtienes probabilidad de rechazar un ataque enemigo y de crear una oportunidad para un combo en un 3%.
- Sombra de ladrón: obtienes la probabilidad de esquivar un ataque enemigo en un 5%.
- De gelatina: obtienes la probabilidad de esquivar un ataque enemigo en un 5%.
- Doble salto: (obtenible solo tras la sala de jefe de **Castillo**) Permite dar un salto extra en el aire.
- Bomba: pulsando la tecla C, se tira una bomba que al entrar en contacto con un enemigo le quita hasta 3 barras de vida. (Cooldown: 300 segundos).
- ¡Parkour!: permite al jugador deslizarse por paredes y saltar de las mismas. →
- Doble empuñadura: cambia el arco del ataque cuerpo a cuerpo de Kyu por un par de dagas que atacan más rápido (30%; no acumulable con Ataque rápido).
- Lancero: cambia la espada de Hiro por una lanza que es más lenta, pero tiene más alcance.



## Mecánicas universales del juego.

- Mecánicas de plataforma/Objetos que se puedan romper: hay plataformas que, al entrar en contacto con ellas, pasado 1 segundo, desaparecen. Las mismas vuelven a regenerarse pasados 4 segundos.
- Puntos de guardado: los prismas funcionarán a lo largo de todo el juego como *checkpoints* desde donde guardar el progreso. El Herrero, además de dar las mejoras, también permitirá guardar tu progreso.



## Combate con armas.

### ∞ Kyu, la arquera

#### ○ Arco:

- Puede mejorarse con *Carcaj Trucado* y *Doble Disparo* para aumentar la velocidad de las flechas.
- Las flechas atraviesan toda la pantalla (hasta donde puede ver el jugador) y el disparo es recto desde donde se ha disparado (no tiene caída).
- Cada flecha quita 1 barra de vida, y la munición es infinita.
- Mientras que estos anteriores puntos se refieren a la habilidad **Disparo**, también hay un ataque cuerpo a cuerpo disponible.

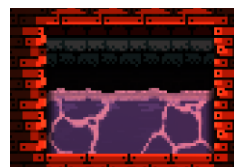
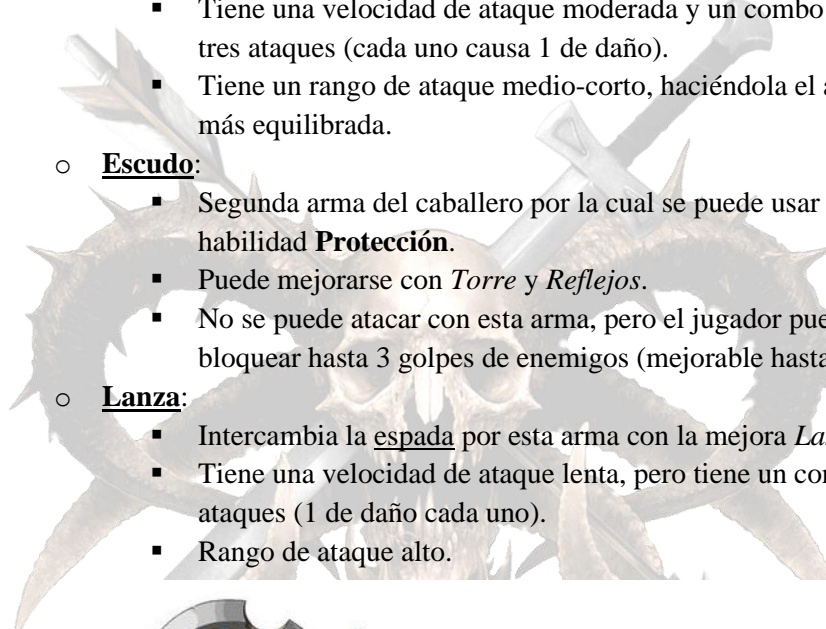


- El ataque cuerpo a cuerpo se compone de un combo rápido de 3 golpes en el que cada uno quita 1 barra de vida.
- A pesar de ser ataques un poco más rápidos, su rango es muy bajo.
- Puede mejorarse su velocidad de ataque con *Ataque rápido*.
- **Dagas:**
  - Alternativa al ataque cuerpo a cuerpo con arco (Mejora *Doble Empuñadura*).
  - Producen el mismo daño que el arco, pero tiene un combo de hasta 4 golpes bastante más rápidos.
  - No acumula la ventaja de *Ataque rápido*.



## ∞ Hiro, el espadachín

- **Espada:**
  - Puede mejorarse con *Ataque rápido* su velocidad de ataque.
  - Tiene una velocidad de ataque moderada y un combo de hasta tres ataques (cada uno causa 1 de daño).
  - Tiene un rango de ataque medio-corto, haciéndola el arma más equilibrada.
- **Escudo:**
  - Segunda arma del caballero por la cual se puede usar la habilidad **Protección**.
  - Puede mejorarse con *Torre y Reflejos*.
  - No se puede atacar con esta arma, pero el jugador puede bloquear hasta 3 golpes de enemigos (mejorable hasta 4).
- **Lanza:**
  - Intercambia la espada por esta arma con la mejora *Lancero*.
  - Tiene una velocidad de ataque lenta, pero tiene un combo de 4 ataques (1 de daño cada uno).
  - Rango de ataque alto.



## Obstáculos.

- **Pinchos:** quitan un corazón al entrar en contacto.
- **Fosos sin fondo:** al caer en estos, se pierde toda la vida automáticamente. Referencia de *Enter the Gungeon* (Dodge Roll, 2016).
- **Lava:** quitan toda la vida al entrar en contacto.



## Salud.



- Se mostraría verticalmente en el lado superior izquierdo con varios corazones representando la cantidad de golpes a la que se puede resistir antes de perder una vida.
- Cada vez que se recibe un golpe, un icono de corazón se vacía.
- El número de vidas se mostraría en el lado superior derecho con el icono de la clase seleccionada.
- La única manera de recuperar corazones sería consiguiendo el ítem “corazón” en los niveles, o con la habilidad *Cinturón de pociones* con las pociones.

## Muerte.

- Se mostraría, tras un breve lapso de tiempo desde que recibes el golpe mortal, una pantalla oscura con el mensaje “Game Over” y tu personaje muerto. Debajo existirían las opciones para reiniciar la partida o para volver al menú principal.
- Solo aparece este mensaje al perder todas las vidas, no todos los corazones.
- En caso de perder todos los corazones, tras un breve lapso de tiempo desde la muerte, se vería a nuestro personaje levantarse del suelo mientras el contador de vidas baja en uno, y fluidamente volvería a iluminarse la pantalla con la fase correspondiente.
- En caso de perder una vida, se volvería al último punto de control registrado, pero en caso de perder todas las vidas, se reiniciaría la partida hasta el Bosque de la Bruja.



## Puntos.

- Cada enemigo débil vencido cuenta como 150 puntos.
- Cada enemigo fuerte vencido cuenta como 300 puntos.
- Cada segundo ahorrado del tiempo al llegar al boss se multiplica por 10 puntos.
- Cada boss vencido por debajo de los 5 minutos otorga 15000 puntos. Más allá de los 5 minutos da 7500 puntos.
- Cada corazón conseguido da 300 puntos, cada moneda 10 puntos, y cada Página coleccionista 500 puntos.
- Perder corazones resta 500 puntos, y perder vidas 5000 puntos.
- Cada mejora obtenida otorga 2000 puntos.

## Recompensas y economía.

- Se obtienen monedas a lo largo de los niveles y al vencer a los jefes. Cada una de las monedas valen 1 unidad.
- Se pueden canjear por diferentes mejoras en el Herrero.
  - *Cinturón de pociones*: 4000 monedas.
  - *Piel de hierro*: 3500 monedas.
  - *Ataque rápido*: 3500 monedas.
  - *Carcaj trucado*: 4100 monedas.
  - *Torre*: 4500 monedas.
  - *Doble disparo*: 6000 monedas
  - *Reflejos*: 3800 monedas.



- Pura agilidad: 7000 monedas.
- Cambio de clase: 5500 monedas.
- Saludable: 4000 monedas.
- Vegetariano: 4000 monedas.
- ¿Has ido al gimnasio?: 4000 monedas.
- Armadura reluciente: 4500 monedas.
- Sombra de ladrón: 3200 monedas.
- De gelatina: 3200 monedas.
- Doble salto: recompensa del jefe de la fase Castillo.
- Bomba: 4500 monedas.
- ¡Parkour!: 4700 monedas.
- Doble empuñadura: 6000 monedas.
- Lancero: 6000 monedas.

## Personajes

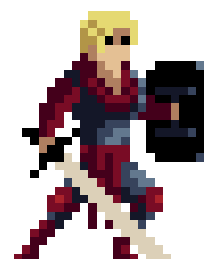
### Personajes jugables.

#### ∞ Hiro, el espadachín

Hermano menor de Kyu, aprendió a pelear con la espada y el escudo gracias al príncipe Hogo. Presenta una determinación inquebrantable cuando se trata de luchar por los demás y cumplir sus objetivos, aunque a veces su miedo por fallar a los demás le pueda amenazar.

#### ∞ Kyu, la arquera

Hermana mayor de Hiro, trato de proteger cuanto pudo a su hermano cuando sucedió la masacre y sus padres murieron escondiéndolos. Destaca por su valentía y su agilidad en combate. Aprendió a superar sus miedos y a pelear con el arco junto a Aku, la cazadora.

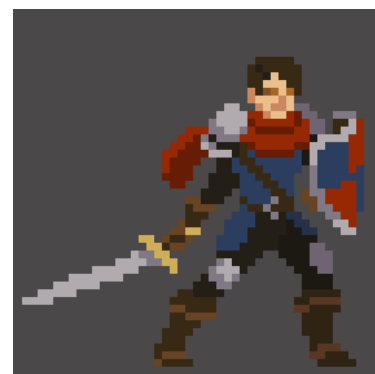


### Personajes principales de la historia.

#### ∞ Hogo, el príncipe caído

##### ○ (Aliado)

Escapó del rey junto a su hermana menor protegiéndola de los soldados cuando intentaron asesinarlos. Convenció a Aku de entrenar a los jóvenes para que los ayudaran a retomar el reino. Con su fuerza, trata de poner siempre por delante de todo la justicia, aunque esto a veces le lleva a dilemas morales.



Nombre:	Hogo Shinebright.
Apodo:	Hogo.
Edad:	29 años.
Sexo:	Hombre.

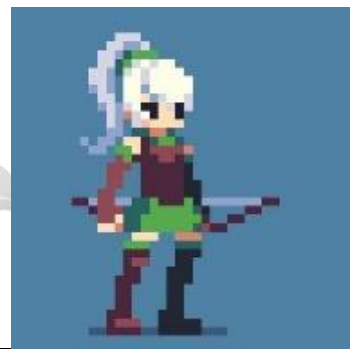


Físico:	Muy musculado y corpulento. Pelo moreno repeinado. Alto, con una cicatriz en la cara.
Ocupación:	Príncipe y exgeneral del cuerpo de caballeros reales.
Motivación:	Recuperar su reino por la justicia, los habitantes y su familia.
Habilidades:	Protección, Embestida con el escudo.
Familia:	Riyu y el Rey.
Debilidades:	Riyu, su padre, Aku, Kyu y Hiro, y los habitantes del reino.

### ∞ Aku, la cazadora

#### ○ (Aliada)

Siempre vivió sola en el Bosque apartada del reino, protegiéndose de “la toxicidad de la capital”. Aun así, cuando llegaron los 4 jóvenes, se alegró de descubrir a personas que coincidían con sus ideales, incluso en lo más alto de la realeza. Solitaria y tímida, pero su aprendizaje autodidacta la ha llevado a conseguir una madurez y una calma ante los problemas plausible.



Nombre:	Aku Gelven.
Apodo:	Aku.
Edad:	38 años.
Sexo:	Mujer.
Físico:	Atlética y alta. Pelo albino con coleta de caballo.
Ocupación:	Cazadora.
Motivación:	Vivir en paz en el bosque y hacer amigos.
Habilidades:	Disparo, Esquiva.
Familia:	Desconocida.
Debilidades:	Sus amigos y el bosque.

### ∞ Riyu, la princesa

#### ○ (Aliada)

Mantuvo la calma durante la huida del reino a pesar de tener a casi toda su familia en su contra. Esto la volvió muy desconfiada de los demás y la cerró socialmente durante los primeros años en el Bosque. Pero tras conocer profundamente a Hiro y Kyu, empezó a retomar la confianza y a pensar más en el futuro. A pesar de ser un poco rara, siempre fue responsable en los estudios, volviéndola una “ratón de biblioteca” muy inteligente.



Nombre:	Riyu Shinebright
Apodo:	Riyu.
Edad:	24 años.
Sexo:	Mujer.
Físico:	Delgada y bajita. Pelirroja con el pelo largo y suelto.
Ocupación:	Princesa.
Motivación:	Ayudar a su hermano y a Kyu y Hiro a recuperar el reino.

Habilidades:	Inteligente y con dotes para la magia.
Familia:	Hogo Shinebright y el Rey.
Debilidades:	Riyu, su padre, Aku, Kyu y Hiro, y los habitantes del reino.

### ☞ El Rey, tirano del caos

#### ○ (Villano)

Comenzó la masacre a raíz de la posesión de su cuerpo por parte del Mal, aunque esto se debió también a que el rey permitió que su reinado estuviese rodeado de corrupción, lo que fue calando en su corazón hasta que el demonio encontró una entrada a su alma. Sin posibilidad de hacer nada, observó continuamente como su reino se hundía en el caos y como trataba de asesinar a sus propios hijos. La muerte de su esposa lo hundió en la depresión al comienzo de su reinado, y la codicia de los nobles por aliarse monetariamente con el rey hizo que lo trataran de animar mientras lo llevaban a la corrupción.



Nombre:	Ryoku Shinebright.
Apodo:	Ryo en el pasado. Ahora, simplemente el Rey (por orden suya).
Edad:	60 años. Tras la posesión adapto la forma de unos 40 años.
Sexo:	Hombre
Físico:	Corpulento y muy ancho de espalda. Alto, pelo corto rubio. Múltiples cicatrices.
Ocupación:	Rey.
Habilidades:	Brillante. Fiebre del oro. Explosión avariciosa. Regeneración demoníaca. Lanza del juicio. Avalancha de poder.
Familia:	Hogo Shinebright, Riyu Shinebright.
Debilidades:	Su familia y el reino.

### ☞ El Mal, líder del inframundo

#### ○ (Villano)

Cansado y aburrido de observar la buena vida que corría por el reino en sus tiempos, aprovechó las debilidades y fuerzas del rey para apoderarse de su cuerpo e infundir el miedo en la capital mientras eliminaba a aquellos que pudieran hacerle frente en ese momento. Aunque diga de primeras que esas son sus razones, existe algo detrás de esos motivos. A pesar de ser impasible y violento, su afán por ganar siempre puede provocar que pierda los estribos cuando se ve en una situación que no tiene bajo control.



Nombre:	El Mal.
Edad:	Desconocida.
Sexo:	Hombre demonio.
Físico:	Muy grande. Sobrenaturalmente fuerte y alto, con pelo carmesí ardiente. Piel de tonalidad roja. Cuernos en la frente.
Ocupación:	Rey del Pandemónium.
Motivación:	Puro caos.
Habilidades:	Columnas de fuego. Puños ardientes. Fin de la historia. Tierra de lava. Aliento de muerte. Calor reconfortante. Láseres fulminantes.

### ∞ La bruja del bosque

#### ○ (Enemiga → Aliada)

A pesar de ser muda, gracias a su maestría con la magia, es capaz de comunicarse con los seres vivos, incluyendo animales y humanoides. Es gracias a eso que puede controlar todo el bosque en el que vive, el cual bautizarían los del Poblado de la Muralla como Bosque de la Bruja, al ser un lugar que temían por ella. A pesar de esto, la bruja no es hostil excepto para aquellos con intenciones de pelea. Cuando conoció a los jóvenes, su bola de cristal reaccionaría y revelaría a la bruja donde se encontraba Hogo, aquel que los jóvenes creían muerto.



Nombre:	Majo Oak.
Apodo:	La Bruja del Bosque.
Edad:	64 años.
Sexo:	Mujer.
Físico:	Cuerpo cuidado pero endeble. Alta y de ojos rojizos. Pelo albino.
Ocupación:	Bruja y vidente.
Motivación:	Cuidar el bosque a toda costa.
Habilidades:	Madre Naturaleza. Orbe sanador. Magia de viento. Magia de tierra. Magia de agua. Magia de veneno.
Debilidades:	El bosque y Aku.

### ∞ El herrero, defensor del barrio

#### ○ (Enemigo → Aliado)

Cuando ocurrió la masacre de hace 20 años, estaba ocupado ayudando a su familia en el negocio familiar: la forja. Les pilló en medio de un encargo, cuando notaron el alboroto del exterior y su padre salió a ayudar a las familias con necesidad de protección, ante esto el joven se quedó para proteger a su madre hasta que pasase la tragedia. Varios días después, ambos saldrían del sótano en el que se escondían, para ver que su padre murió protegiendo al pueblo, en el cual quedaron menos de la mitad vivos. Lleno de pena, el nuevo herrero comenzaría a dirigir un nuevo negocio el cual no prosperaría demasiado por la falta de clientela, y por ello, se centraría más en hacer como su padre: proteger el poblado y a los débiles.



Nombre:	Kaji Steel.
Apodo:	El Herrero.
Edad:	41 años.
Sexo:	Hombre.
Físico:	Corpulento y alto. Brazo muy musculados. Pelo desaliñado.
Ocupación:	Herrero.
Motivación:	Ser como su padre.
Habilidades:	Reparar. Afilar. Combo meteoro. Torbellino de metal. Terremoto ardiente. Lanzamiento de martillo.
Debilidades:	El poblado. Su madre.

### ∞ El caballero oscuro, espada del rey

#### ○ (Villano)

Cuando Hogo llegó al Castillo y descubrió el estado en el que se encontraba, comenzó a perder la esperanza de recuperar el trono, muy en lo profundo de su corazón y sin darse cuenta. Esto sería el nacimiento del caballero oscuro. Cuando llegase a la Sala del trono, debilitado por los soldados de los pasillos, el Rey se desplomaría a sorpresa de Hogo, quien vería al Mal salir del cuerpo de su padre para atraparlo en una coraza de acero negro poseída. El misterio de lo ocurrido es que, si el Mal siguió poseyendo al Rey, ¿Quién o qué poseyó a Hogo?



Nombre:	Desconocido.
Apodo:	Caballero Oscuro.
Edad:	Desconocido.
Sexo:	Demonio.
Físico:	Desconocido. Solo es visible la armadura de metal oscuro.
Ocupación:	Guardia del Rey (poseído).
Habilidades:	Fuego fatuo. Lluvia de espadas. Cinturón de pociones. Combo sangriento. Desenvaine. Tormenta de muerte.
Debilidades:	Ninguna.

## Enemigos.

### ∞ Reglas generales de los enemigos.

- Por lo general, los enemigos se mantendrán dando vueltas en su plataforma asignada hasta que el héroe aparezca en pantalla.
- En el momento en el que el jugador coincide en la pantalla con algún enemigo, este le empezará a atacar si está en su rango de acción.
- Los enemigos estarán asignados manualmente en posiciones específicas estratégicamente pensadas para complicar los niveles. Esto se aplica también a los jefes finales, pero no a las salas de jefes con muchos enemigos (estos se generarían por la parte de arriba de la pantalla o por los lados).

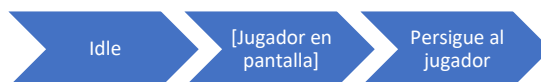
### ∞ Enemigos por niveles.

#### Bosque de la Bruja



#### ○ Murciélago:

- Este enemigo será el primero que nos encontremos, y tendrá la capacidad de volar, por lo que sumado a una *hitbox* pequeña, será el objetivo perfecto para practicar los primeros golpes. Tiene 2 barras de vida, y su único ataque es una embestida corta. Mientras no detecte al héroe, el murciélago simplemente dará vueltas sobre su posición volando. No tiene habilidades especiales, y venciendo los con cualquier tipo de ataque, otorgan entre 20-30 monedas.





○ **Araña:**

- La araña tendrá la capacidad de atacar disparando telas de araña, aunque bastante lentamente. Estas telas de araña tienen una probabilidad de ralentizar al jugador. Tendrá una *hitbox* ancha, con 3 barras de vida, y mientras la araña no vea al jugador en pantalla, se limitará a dar vueltas en la plataforma donde este, aunque puede pegarse al terreno y en plataformas en el aire puede dar la vuelta completa a la plataforma. Al vencerles, recompensarán con entre 25—30 monedas.

○ **Lobo:**

- El lobo será el enemigo normal más fuerte del nivel, con 5 barras de vida y dos tipos de ataque. El ataque normal se limitará a un zarpazo de corto alcance que quitará 1 corazón, el segundo será una embestida con las garras que vendrá seguida de una preparación y un salto al frente, siendo un ataque especial que golpea dos veces (si entran ambos en la *hitbox* del héroe). El patrón de ataque será, tras 2 zarpazos, una embestida. Se quedará quieto hasta que entre el jugador en pantalla. Cuando sea vencido, recompensará con entre 30 y 35 monedas.

- (**Todos** estos enemigos, al recibir un golpe o un combo completo, quedan aturdidos por un breve momento hasta volver a atacar).



### Poblado de la Muralla

○ **Espíritu:**

- El espíritu será un enemigo con 1 sola barra de vida, pero con la capacidad de volar y, además, de intercalar entre volverse vulnerable e invulnerable. No tiene ataques, simplemente persigue al jugador por el mapa para tocarle y de esta manera hacerle daño, pero es rápido. El espíritu se queda quieto flotado en una posición hasta que aparece el héroe en pantalla, que, si lo vence, recibirá entre 35 y 40 monedas.

○ **Zombi:**

- El zombi será un enemigo relativamente débil, pero que no recibirá ningún retroceso por los golpes, por tanto, encajar combos será complicado. Es un enemigo lento que ataca con golpes a corta distancia, y que, si te atrapa, puede causar hasta 3 golpes si no se reacciona retrocediendo. Tiene 4 barras de vida, y hasta que el jugador no aparece en pantalla, simplemente da vueltas en el terreno. Su recompensa serán entre 45 y 50 monedas.

○ **Esqueleto:**

- El esqueleto destacará por sus ataques rápidos y su armadura, la cual le protegerá con 7 barras de vida. Es un enemigo que si se subestima puede causar la muerte muy rápidamente. Tiene un combo de dos golpes con la espada a corto alcance, y un ataque especial a distancia que sería lanzar un hueso, pero con bastante *cooldown*. Su patrón sería atacar a distancia si el héroe no está al

alcance de su espada, y viceversa (en caso de que el ataque a distancia este en *cooldown* de 3 segundos, el esqueleto seguirá al jugador hasta recuperar el ataque a distancia o tenerle al alcance de su espada). Dara vueltas alrededor del terreno hasta poder encontrar al jugador, que si vence al monstruo obtendrá entre 50 y 60 monedas.

### Ciudad Capital

#### ○ Ogro:



- El ogro será un enemigo rápido con dos patrones de ataque que alternarán dependiendo de la distancia a la que este el enemigo del jugador. El primer ataque será un hachazo a corta distancia, y el segundo un lanzamiento de hacha con trayectoria en forma de arco con un *cooldown* de 2 segundos (funcionamiento del patrón igual que el *esqueleto*). Tendrá 4 barras de vida y una *hitbox* pequeña, y estará rodando su plataforma constantemente hasta encontrar al jugador, que, si vence al monstruo, obtendrá entre 30 y 40 monedas.

#### ○ Cíclope:



- El cíclope será un enemigo lento, pero con ataques a corto alcance con mucho rango. Sus ofensivas serán un mazazo contra el suelo con bastante alcance, y un pisotón que hace daño a sus posiciones adyacentes. Su patrón será como los anteriores enemigos, dependiendo de la cercanía del jugador, pero sin *cooldown*. Tendrá 8 barras de vida, que cuando se terminen recompensarán al jugador con 40-45 monedas. Hasta que el jugador no entre en la pantalla, el enemigo no se moverá.

#### ○ Tauro:



- El tauro será un enemigo rápido y pesado, que dispondrá de 3 ataques. El primero, a corto alcance, serán dos hachazos contra el suelo, uno seguido de otro con más alcance. El segundo será un grito de guerra con bastante alcance que, si atrapa al jugador, lo dejará aturdido por un momento. El tercero será una embestida que no parará hasta chocar con una pared, llegar a un borde, o golpear. Su patrón será a corto alcance los hachazos, si el jugador se aleja, la embestida; y si pierde 2 barras de vida, el grito. Tendrá 10 barras de vida, y rondará su plataforma correspondiente hasta entrar en contacto con el jugador. Su recompensa estará entre las 50 y las 55 monedas.

## Castillo

### ○ Ejecutor:



- El ejecutor será un peligroso enemigo del *Castillo* que tendrá dos movimientos. El primero será una serie de hachazos mientras avanza hacia el jugador, que, si lo atrapa, podría llegar a ser una muerte instantánea, aunque entre cada golpe de hacha hay una apertura para atacar. El segundo será una habilidad especial que le permitirá bloquear 1 de cada 3 ataques. Su patrón será usar los hachazos siempre, y la habilidad para bloquear se activará en 1 de cada 3 golpes asestados. El enemigo correrá por los pasillos hasta encontrar al jugador, al que atacará sin cesar. Si pierde sus 10 barras de vida soltará 50-55 monedas.

### ○ Paladín:



- El paladín será un enemigo formidable, que tendrá 3 movimientos. El primero de estos será un combo de 5 golpes hacia el frente con la lanza, el segundo será bloquear cualquier ataque con el escudo, y el tercero será un lanzamiento de la lanza y abalanzarse hacia ella. Los patrones para estos movimientos será intercalar entre el combo y el escudo, y si el jugador está fuera del rango de la lanza (que es bastante), ejecutará el lanzamiento. Mientras no encuentre al jugador, avanzará lentamente por el terreno, y si pierde sus 15 barras de vida, soltará entre 55-60 monedas. La única forma de vencerle es aprovechando en su combo para golpearle por la espalda, ya que su escudo bloquea cualquier otro ataque mientras está estático.

### ○ Mago:



- El mago será un enemigo que atacará principalmente con sus ataques a larga distancia. El primer movimiento y el principal será una sucesión de bolas de sombra que, si alguna impacta en el jugador, no solo recibirá daño, sino que le cegará y limitará su visión del escenario, que se oscurecerá. El segundo movimiento será una bola de energía oscura que se irá agrandando según el mago cargue el ataque, que será cuando el jugador esté peleando con otro enemigo mientras hay al menos un mago en pantalla (el ataque se lanzará bien cuando no se pueda cargar más o cuando el jugador se esté acercando al mago, y dependiendo del tamaño de la bola, puede quitar hasta dos corazones). El último movimiento será un par de columnas de sombra que surgirán desde arriba y que rodearán al mago una sola vez, que será cuando le quede solo 1 barra de vida. Se mantendrá quieto hasta que el jugador aparezca en pantalla, y su recompensa por quitarle las 6 barras de vida será de entre 50 y 65 monedas.



## Pandemónium

### ○ Tormento:



- El tormento será, como dice su nombre, un enemigo muy molesto. Tiene 3 barras de vida solo, pero es muy rápido y tiene una velocidad de ataque terriblemente alta. Sus dos movimientos serán disparar desde lejos una lluvia de rayos láser de su ojo, y, a veces, invocar una columna de fuego a los pies del héroe. Su patrón es constante con los disparos del ojo, y cada 10 segundos o cuando se esté peleando contra otro enemigo, la columna de fuego. Su patrón regular será moverse por el aire hasta que, cuando vea al jugador, intentará huir de él con trayectoria irregular, pero, si el jugador se pone de espaldas al enemigo, este irá hacia él rápidamente. Si se vence, se obtendrá hasta 100 monedas.

### ○ Demonio:



- El demonio será alguien muy problemático, pues sus habilidades serían una llamada hacia el jugador que cubre de un lado a otro de la pantalla, una repulsión de calor de aire que empujaría hacia atrás al jugador, y un aumento de su mazo para atacar 4 veces hacia el jugador con mucho rango. Su patrón sería, por cada barra de vida perdida, la repulsión, y después a corto alcance los ataques con el mazo; y a largo alcance la llamada. De normal se moverá de un lado a otro hasta ver al jugador, al que atacará primero con la llamada. La recompensa por sus 12 barras de vida es de 150 monedas.

### ○ Ifrit:



- Ifrit será el enemigo normal más fuerte del juego, contando con 20 barras de vida y un arsenal de combate variado. Lanzará una lluvia de bolas de fuego a larga distancia (similar al *mago*) y creará varias armas de fuego para hacer un combo a corta distancia (en orden, espadazo hacia delante, embestida con lanza y hachazo al frente contra el suelo) que terminará con un grito de guerra similar al *tauro*. Cuando le queden 3 barras de vida, generará 3 tormentos, y cada vez que pierda 5 barras de vida generará una ola de calor extremo a su alrededor que dañará a cualquiera dentro de ella. A su muerte, todos los enemigos en pantalla se curarán al máximo. Al ignorarlo durante demasiado tiempo, se comenzará a regenerar (intercalándolo con el ataque a larga distancia). De primeras, está estático en una posición, de la que se moverá si ve al jugador. Recompensará con 300 monedas.



## ∞ Jefes finales

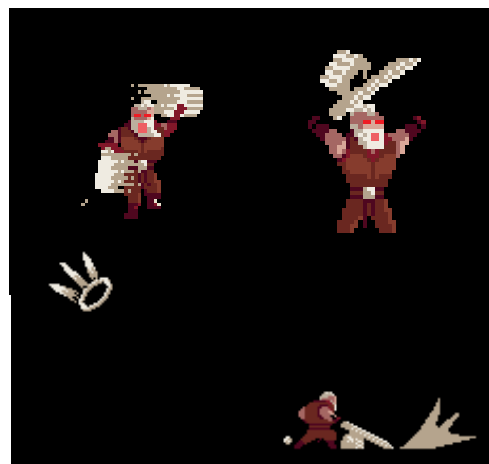
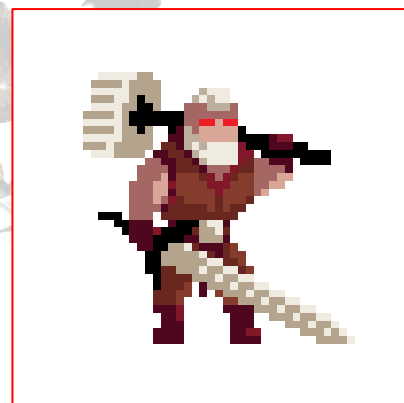
### **Bruja del Bosque - Bosque de la Bruja**



La Bruja será la primera jefa final del juego, situada al final de la primera fase, donde tras unos diálogos con el jugador, comenzará la pelea. Contará con 20 barras de vida que podrá regenerar con su habilidad *Orbe Sanador*, que usará cuando le queden 10, 5 y 1 barra de vida (se podrá interrumpir). Su patrón de movimiento será constantemente huyendo del jugador, limitándose a disparar desde lejos, sus magias. La *Magia de Viento* la usará advirtiéndolo primero con un pequeño viento a su alrededor, a continuación del cual disparará varias balas de viento. La *Magia de Agua* la usará advirtiéndolo con unas gotas de agua a su alrededor, para a continuación crear dos torbellinos de agua cerca del jugador. La *Magia de Veneno* la advertirá generando una bola de veneno en su mano, que a continuación lanzará y seguirá al jugador a gran velocidad hasta golpearle o explotar. La *Magia de Tierra* la advertirá con unas rocas surgiendo del suelo para avisar de que el suelo se va a dividir creando un “foso sin fondo” muy ancho. La *Madre Naturaleza* será un ataque que advertirá con una luz apareciendo sobre ella, que se hundirá en el suelo para generar unas raíces que cubrirán todo el suelo momentáneamente. Al terminar un ataque/combo en la bruja, esta generará un campo de fuerza y invocará unas vides que la protegerán. Su patrón de movimiento para cada habilidad será *Madre Naturaleza* si el jugador se acerca demasiado, todas las *Magias* para pelear a larga distancia, y el *Orbe Sanador* en las situaciones especificadas. La recompensa por derrotarla son 300 monedas y un corazón, y tras el combate, tendrá un corto dialogo con el jugador y terminará la fase.

### **El Herrero – Poblado de la Muralla**

El Herrero será un combatiente a corta distancia, con algunas habilidades para enfrentarse a larga distancia. Contará con 30 barras de vida y tratará constantemente de correr hacia el héroe para enfrentarle de cerca. Puede usar *Reparar* para curarse cuando baje a 20, 10, y 5 (se puede interrumpir a partir de las 3 barras regeneradas). Usará *Afilarse* cuando le queden 9 barras de vida, para fortalecerse y bloquear cualquier combo (solo se pueden hacer ataques individuales, bloquea un ataque seguido de otro). El *Combo meteorito* será un ataque de 5 golpes en el que avanza hacia el jugador intercambiando su martillo y su espadón, y lo producirá si el jugador se queda cerca de él. El *Torbellino de metal* será un ataque en el que el Herrero avanzará rápidamente dando vueltas sobre sí mismo con sus armas si el jugador intenta retroceder. El *Terremoto Ardiente* es un ataque en el que golpeará su martillo contra el suelo para generar 3 columnas verticales de fuego sobre el escenario, y lo usará si el jugador avanza rápidamente hacia él. El *Lanzamiento de martillo* es un ataque por el cual el Herrero salta hacia arriba, lanza su martillo contra el suelo, y baja asestando un espadón en la posición del martillo mientras lo recoge (esto lo usará si el jugador permanece mucho tiempo alejado de él). Tendrá unos diálogos con el héroe antes y después del combate, tras el cual recibirá 400 monedas de recompensa, un corazón y los servicios del *Herrero*. Advertirá de *Afilarse*



(agachándose para golpear su espadón con el martillo), *Reparar* (levantando sus armas al cielo y cruzándolas), *Terremoto Ardiente* (Soltando el espadón y preparando un golpe de martillo), y *Lanzamiento de martillo* (agachándose, cargando el salto).

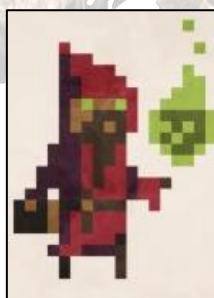
### **Caballero Oscuro – Ciudad Capital**



El Caballero Oscuro será un combatiente muy violento que no dialogará con el personaje ni antes ni después del combate (excepto por unas breves palabras al comienzo). Dispondrá de 40 barras de vida, las cuáles, si bajan a 30, 20, o 10, usará su habilidad *Cinturón de pociones* para regenerarse indefinidamente hasta que el jugador lo golpee (solo frenará la regeneración, no causará daño ese golpe). Empezará el combate usando *Fuego Fatuo* (habilidad que usará también si el jugador trata de alejarse), creando un círculo de llamas azules que perseguirá al jugador durante 5 segundos hasta salir de la pantalla en trayectoria y velocidad constantes. *Lluvia de espadas* será una habilidad que use cuando el jugador este alejado del él, y consistirá en varias espadas cayendo del cielo excepto en 2 posiciones del escenario. *Combo sangriento* será una habilidad de 5 ataques rápidos sucesivos, y será la habilidad principal cuando el jugador esté cerca de él. *Desenvaine* consistirá en un contraataque que arrebatará de un golpe toda la vida del jugador si este se mantiene haciendo varios ataques seguidos cerca del jefe. *Tormenta de muerte* consistirá en una llamarada que caerá desde el cielo hacia el centro del terreno del escenario y se moverá hacia el lado en el que este el jugador, arrinconándolo contra la pared sin golpearle. Se advertirán *Fuego Fatuo* (moverá hacia delante su mano con fuego azul), *Tormenta de muerte* (alzará su mano con el fuego), *Combo sangriento* (cerrará la mano con el fuego, apagándolo), *Cinturón de pociones* (usará la mano de fuego para coger unas pociones de su cinturón), *Lluvia de espadas* (alzará su espada al cielo), y *Desenvaine* (agarrará su espada con las dos manos). Al derrotarlo recompensará con 400 monedas y un corazón.

### **Ejército del Rey – Castillo**

El Ejército del Rey consistirá en un asalto de los enemigos del *Castillo* durante el cual durante 1 minuto se tendrá que sobrevivir a la generación de estos. Durante ese minuto, la pantalla se volverá un infierno de enemigos que se generarán en una sala grande en la que sí se podrá hacer *backtracking*. No habrá diálogos ni antes ni después de la batalla, y a medida que la batalla esté llegando a su fin, irán surgiendo suelo “pozos sin fondo”. La recompensa será la que otorguen los enemigos, un corazón y la mejora *Doble Salto*.



### El Rey – Sala del Trono

El Rey será el “último” jefe de la historia, y contará con 50 barras de vida que habrá que eliminar sea como sea. Antes y después del combate compartirá palabras con nuestro personaje, y tras esto, comenzará la pelea. Usará *Explosión avariciosa* si el jugador se mantiene cerca de él demasiado tiempo, y esto producirá una explosión desde el suelo que dañará a todo aquello en las cercanías del Rey. La *Regeneración demoníaca* la usará cuando su vida baje a 40, 30, y 10 barras, permitiéndole recuperar vida rápidamente (se podrá interrumpir la acción a partir de la 3ª barra regenerada). La *Lanza del juicio* generará en las manos del Rey una lanza de oro que lanzará hacia el jugador para que vuelva a sus manos, repitiendo la acción hasta que el jugador no se acerque más, dado que será una habilidad que se efectuará si el héroe se aleja demasiado durante mucho tiempo. *Avalancha de poder* será un combo de 4 golpes, en el cual el Rey genera un gran mazo de oro por el cuál empieza asestando un contundente golpe hacia delante a la vez que levanta el arma y arremete contra el suelo, generando 3 rayos de luz que surgen verticalmente del suelo y avanzan hacia delante, dañando hasta 4 veces al jugador (siendo este el ataque principal del Rey a corta distancia). Con *Fiebre del oro*, el Rey se convertirá en oro para teletransportarse unos metros frente a él, siendo esta una contramedida que se activará si se intenta asestar el primer golpe de un combo sobre el Rey (se puede contraatacar esto prediciendo la posición del teletransporte). Por último, *Brillante* cegará durante 1 segundos al jugador, volviéndole completamente vulnerable, y se activará junto con *Fiebre del oro* a partir de las 15 barras de vida. Se advertirán *Explosión avariciosa* (alzará una mano y le brillará), *Regeneración demoníaca* (obtendrá un aura roja carmesí), *Lanza del juicio* (surgirá una lanza de oro desde el suelo), *Avalancha de poder* (estirará hacia el lado opuesto del héroe un brazo para generar el gran mazo) y *Brillante* (el interior del Rey comenzará a volverse blanco hasta envolver toda la pantalla). *Fiebre del oro* no se advierte, y la recompensa por vencer al rey son 1000 monedas, 2 corazones y la página coleccionable del Rey.

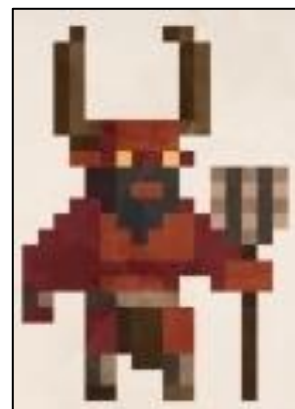


### Ejército del Fin – Pandemónium

El Ejército del Fin funcionará de la misma manera que el *Ejército del Rey*, pero con ligeros cambios. Al igual que en *Castillo*, será un combate contra los enemigos de *Pandemónium* en una sala (más) grande aparte con *backtracking* permitido, y esta sala estará cerrada por un par de fosos de lava a los lados. A lo largo de un combate contra estas entidades (que se irán generando durante 1 minuto y medio), se irán abriendo y cerrando brechas con lava en el suelo, en un terreno el cual se eleva



hasta la siguiente fase, *Portal entre mundos*. No habrá diálogos ni antes ni después del combate, y las recompensas serán las que

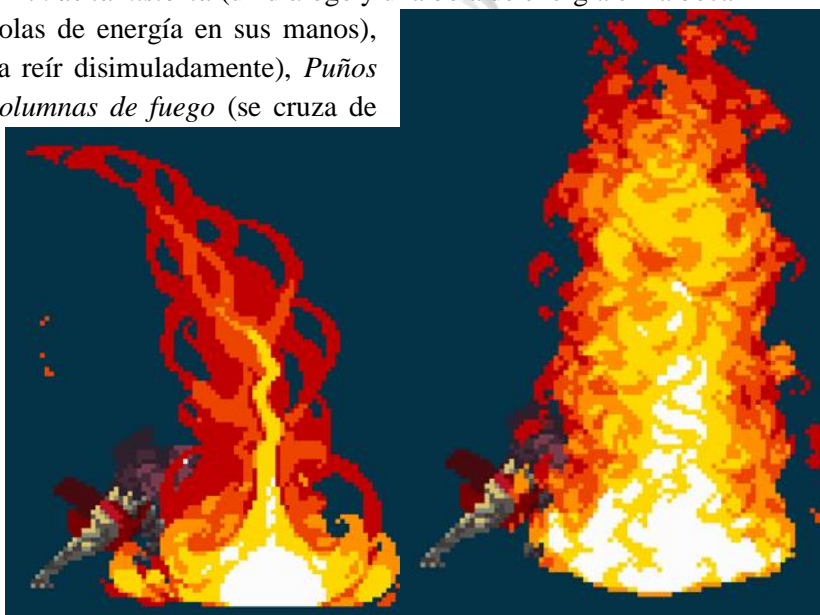




otorguen los enemigos derrotados y 1 corazón. Cabe resaltar que el escenario en el que se pelea será el mismo que *Pandemónium*, solo que con las especificaciones de la sala de jefe y con el fondo del escenario moviéndose hacia abajo para dar la sensación de estar en una plataforma que sube hacia arriba.

### El Mal – Portal entre mundos

El **Mal** será el jefe y enemigo más difícil del juego, no solo con un set de habilidades muy fuertes, sino también con la increíble cantidad de 80 barras. Antes del combate (y de, según él, morir) revelará gran parte de la historia, y después del combate intercambiará también unas pocas palabras. Sus set de habilidades se compondrá de: *Tierra de lava*, que hará que el suelo se agriete, soltando lava y creando en el aire tres plataformas a las que habrá que subirse para no recibir daño del suelo (excepto para el Mal), ocurriendo esto cada 5 barras de vida perdidas; *Calor reconfortante*, que regenerará su vida rápida e indefinidamente cuando baje a las 20, 40 y 60 barras de vida (se podrá interrumpir cuando regenere al menos 10 barras); *Columnas de fuego* creará en varias tandas una serie de columnas de fuego que surgirán del suelo dejando solo 1 espacio desde el cual evitar el ataque, siendo este un ataque que se efectuará si el jugador trata de retroceder; *Puños ardientes* consistirá en un combo de 3 golpes a corta distancia que empezará con uno al frente (generando una columna de fuego horizontal), un gancho que lo prosiga (generando otra columna de fuego al frente), y por último, con ambas manos un golpe contra el suelo (generando columnas de fuego a lo largo de todo el terreno), siendo este un ataque que se efectuará si el jugador se acerca al Mal; *Aliento de muerte* hará que el Mal respire fuego a temperatura altísima y mate instantáneamente al jugador si este se queda mucho tiempo golpeándolo; *Láseres fulminantes* hará que el Mal dispare hasta 15 láseres a 2 alturas diferentes, a gran velocidad, uno seguido de otro, siendo solo evitables si se reacciona rápido saltando y quedándose en el terreno el héroe en los momentos adecuados, que además, habrá tenido que estar mucho tiempo alejado del Mal para que se ejecute este ataque; y por último, *Fin de la historia*, que será un ataque que se ejecutará cuando al Mal solo le quede una barra de vida (a la cual habrá que asestarle un combo de 15 golpes para frenar el ataque), y consistirá en un *Láser fulminante* que cubrirá todo el escenario, siendo inevitable y una muerte instantánea si no se frena a tiempo. Se advertirán *Fin de la historia* (un diálogo y una bola de energía en la boca del Mal), *Láseres fulminantes* (bolas de energía en sus manos), *Aliento de muerte* (se empezará a reír disimuladamente), *Puños ardientes* (prepara sus puños), *Columnas de fuego* (se cruza de brazos), *Calor reconfortante* (se eleva un poco en el aire y extiende sus brazos a los lados), y *Tierra de lava* (hundirá sus brazos en el terreno). Su recompensa es de 5000 monedas.





## NPCs.

- ∞ **El Herrero:** tras vencerle en combate en el *Poblado de la Muralla* permitirá interactuar con él para comprar mejoras para el personaje. Estará disponible en el *checkpoint* de mitad de nivel de *Ciudad Capital* y *Castillo*, y después de la pelea contra el *Rey*.

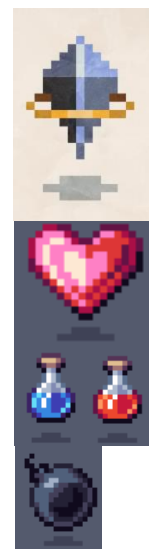
## Interacciones.

- ∞ **El Herrero:** además de vender mejoras, permitirá hablar sobre el escenario actual, el final de la fase actual (y pistas para afrontarlo), e información sobre un enemigo de la fase.
- ∞ **Aku:** se podrá hablar con ella en el principio de la fase del *Bosque de la Bruja*, donde te hablará más profundamente sobre la masacre de hace 20 años y sobre el bosque.
- ∞ **Riyu:** se podrá hablar con ella en el principio de la fase del *Bosque de la Bruja*, donde te hablará sobre su hermano Hogo, y sobre la situación del *Rey* antes de la masacre.

## Objetos

### Modificadores.

- ∞ **Checkpoints:** permitirán al jugador **volver** a cierto punto de la fase cuando pierdan una vida (al perder todos los corazones). Se encontrarán al principio de una fase y a la mitad de esta. También aparecerá otro *checkpoint* después de la pelea contra el *Rey*. Permitirán también guardar el progreso para salir del juego y recuperar 1 corazón.
- ∞ **Corazones:** ítems no acumulables que permiten **restaurar la salud** del jugador con relación al número recogido. Poco comunes.
- ∞ **Pociones de salud:** obtenibles a partir de la mejora *Cinturón de pociones*. Permite recuperar en cualquier momento de la partida un corazón por poción usada.
- ∞ **Poción Piel de hierro:** obtenible a partir de la mejora *Piel de hierro*, por la cuál se obtiene una poción permanente que tras un *cooldown*, otorga un momento de invencibilidad.
- ∞ **Bombas:** obtenible a partir de la mejora *Bomba*, permite golpear en un área de acción a enemigos o a un jefe y quitar hasta 3 barras de vida tras un *cooldown*.



### Objetos coleccionables.

- ∞ **Monedas:** ítems acumulables a lo largo del juego que pueden **canjearse** por diferentes mejoras en el *Herrero*. Bastante común y se pueden encontrar en cualquier nivel.
- ∞ **Páginas de NPCs y Zonas:** otorgan **información** sobre la historia de algunos personajes, o los obstáculos que se hallan en algunos niveles entre otras cosas. A continuación, se presentan donde se encuentra cada página y cómo se titula:
  - Bosque de la Bruja:
    - Bruja
    - Bosque de la Bruja
    - Cazadora Aku
  - Poblado de la Muralla



- El Herrero
- Poblado de la Muralla
- Ciudad Capital
  - Príncipe Hogo
  - Ciudad Capital
  - Caballero Oscuro
- Castillo
  - Princesa Riyu
  - Castillo
  - Sala del trono
- Sala del trono
  - El Rey
- Pandemónium
  - Portal entre mundos
  - Pandemónium
  - El Mal

## Cinemáticas

### Listado.

- **Resúmenes, tipo de cinemáticas, y localización.**
  - Preludio: Antes de comenzar la partida, se contarían los eventos que ocurrieron desde el día que empezó la masacre hasta la actualidad (Ver. *Historia*).
    - Escena fuera del *gameplay*, previa al comienzo del juego.
  - Aku: le daría un corto tutorial al personaje seleccionado para comenzar su viaje desde el Bosque de la Bruja.
    - Diálogo dentro del *gameplay*, en el Bosque de la Bruja.
  - Aku (2ª parte): si se interactúa con ella tras terminar el “tutorial”, hablará sobre el Bosque de la Bruja y algo más sobre la masacre de hace 20 años.
    - Diálogo dentro del *gameplay*, en el Bosque de la Bruja.
  - Riyu: si se interactúa con ella tras terminar el “tutorial”, hablará sobre su hermano *Hogo* y sobre la situación del *Rey* antes de la masacre.
    - Diálogo dentro del *gameplay*, en el Bosque de la Bruja.
  - Bruja del Bosque: antes del combate le diría al personaje porque no le puede dejar salir del Bosque, y al vencerla, esta comentaría susurrando un descubrimiento que realizó durante el combate.
    - Diálogo dentro del *gameplay*, en el Bosque de la Bruja.
  - El Herrero: antes del combate le explicaría al personaje porque no quiere que avance más, y después de la pelea, reconocería su fuerza y le ayudaría.
    - Diálogo dentro del *gameplay*, en el Poblado de las Murallas.
  - Caballero Oscuro: aunque se abran bocadillos de dialogo, solo serían para expresar el silencio del enemigo.
    - Diálogo dentro del *gameplay*, en Ciudad Capital.

- El Rey: antes de la batalla reconocería el valor (y la estupidez) del héroe por llegar hasta la *Sala del trono* y le explicaría sus motivos para hacer lo que hizo. Tras la pelea, le pediría un favor al héroe antes de desaparecer.
  - Diálogo dentro del *gameplay*, en Sala del trono.
- ¿Fin del juego?: se observaría una cinemática por la cual el Herrero entraría a la *Sala del trono* y vería junto al jugador como el cuerpo del Rey se evapora y como un humo rojizo sale de su cuerpo para desaparecer por un portal recién creado.
  - Escena fuera del *gameplay*, tras la pelea contra el Rey.
- El Mal: explicaría las **verdaderas** razones de la posesión. Tras la batalla, preguntaría el nombre al personaje y desearía volver a pelear contra él.
  - Diálogo dentro del *gameplay*, en Portal entre mundos.
- Vuelta a casa: sin ningún diálogo, se vería al personaje entrar al portal que bloqueaba el Mal, antes de que el portal se cerrara.
  - Escena fuera del *gameplay*, tras la pelea contra el Mal.

- **Diálogos (Cinemáticas):**

- **Preludio:**

La historia comienza en la casa de una familia de guerreros retirados, donde durante una cena, los padres de Hiro y Kyu (los protagonistas) son asesinados por soldados del rey junto con otras tantas familias de caballeros de renombre. Los jóvenes no son asesinados gracias a que sus mayores los esconden, pero tras presenciar la muerte de estos, se quedan solos. Tras escapar de las murallas de la ciudad, huyendo de la masacre, se encontrarán con la princesa y su hermano mayor, también huyendo de su propio padre quien trataba de mantener el trono para siempre. Juntos llegarían hasta el Bosque de la Bruja, donde se esconderían durante los próximos 20 años junto con una cazadora llamada Aku. Allí, Kyu aprendería a pelear con el arco con Aku, y Hiro con la espada junto a Hogo, hermano mayor de Riyu. Hogo iría a enfrentar a su padre para proteger al pueblo de su tiranía, pero nunca volvería. Tras aceptar la probable muerte del príncipe, Kyu y Hiro decidirían ir a enfrentar al rey para vengar a sus padres y a Hogo, quien Kyu amaba.

- **¿Fin del juego?**

El Mal. El verdadero Rey, controlando el acto desde las tinieblas, poseyó al Rey en un momento de debilidad. ¿Sus razones? Puro caos. Es hora de terminar el ciclo de muerte.

- **Vuelta a casa:**

Por fin, el infierno sobre la tierra cesa, y los ciudadanos pueden salir de sus casa para recomponerse y volver a ver el cielo. Riyu tomará el control del poder para buscar a su hermano Hogo, del que jamás se supo qué paso. Quien iba a pensar que la predicción de la Bruja se cumpliría, descubriendo que Hogo estaba más cerca de lo que parecía. Exactamente detrás del trono. Como el Caballero Oscuro.

- **Diálogos (jefes):**

- Bruja del Bosque y Hiro/Kyu- Bosque de la Bruja
  - *I° Debes de ser la Bruja del Bosque.*
  - Así es.
  - *Me gustaría que me dejase pasar por ese pasillo de detrás de usted.*
  - No va a poder ser posible.
  - *¿A qué se debe?*
  - *¿Quién te crees, joven, que os ha estado camuflando a ti y tus amigos todo este tiempo del ejército del Rey?*

- Sabemos que ha sido su poder mágico, y se lo agradezco sin duda, pero tengo una misión que cumplir, y no me iré de aquí sin cruzar ese pasillo.
- Supongo que tendré que enseñarte una lección, joven.
- (1º tras la pelea) Te has vuelto más fuerte, chico/chica.
- Para esta misión.
- No he tenido el poder suficiente para frenarte, pero si lo tengo para desearte suerte y proteger a los que se queden.
- Se lo agradezco de veras, señorita. Me iré entonces.
- Señorita... Ji ji ji ji ji. - ¿Qué te pasa bolita? ¿Ocurre algo? - (Esta reaccionando al joven /a la joven, ¿Por qué? - ¿El príncipe está vivo...? ¿La profecía del último rey? - Vaya...
- El Herrero y Hiro/Kyu- Poblado de la Muralla
  - 1º Joven!
  - Ese soy yo.
  - ¿A dónde vas?
  - Al Castillo.
  - A la boca del lobo querrás decir.
  - Puede ser.
  - Me temo que tu viaje termina aquí.
  - Hace poco me dijo lo mismo la Bruja del Bosque.
  - ¿Y?
  - Aquí estoy.
  - Bueno, no somos igual de fuertes, y desconozco sus motivos, pero yo, personalmente, no puedo dejar que siga muriendo gente en vano.
  - La gente va a seguir muriendo si alguien no para al Rey.
  - Pero al menos será entre aquellos a su alrededor.
  - Cada uno tiene derecho a elegir como morir. Y yo no lo haré sin antes ver al Rey despojado de su corona.
  - Veamos si tienes el poder para decidir eso.
  - (1º tras la pelea) Vaya, estas bien entrenado.
  - Por el príncipe Hogo.
  - ¿Sí? Eso explica tu habilidad. Supongo que si puede que seas más capaz de lo que aparentas, tirillas.
  - No me llames tirillas, Herrero.
  - Ni a mi Herrero, chaval, llámame Kaji.
  - Yo soy Hiro/Kyu.
  - Prefiero tirillas o chaval, te pega más, lo siento.
  - Bueno, pues te quedas con Herrero.
  - Seré tu herrero entonces, te apoyaré en tu misión.
  - ¿Por qué? ¿A qué viene esto?
  - Sencillo: porque no quiero que mueras, y porque ayudar al héroe restaurador/a la heroína restauradora del reino significará que mi gente podrá vivir mejor en el futuro.
  - Si te viene bien y me vas a ayudar, por mi vale.
  - Ya nos veremos. Suerte en la Capital.
- Caballero Oscuro y Hiro/Kyu- Ciudad Capital
  - Buenas tardes, caballero.



- ...
- Tengo que pasar al castillo por ese portón. ¿Me permite?
- ...
- No se va a mover de ahí, ¿verdad?
- ...
- Bueno, al menos tu sí que pareces un enemigo.
- Muere.
- (1º *tras la pelea*) ...
- Venga ya, te he golpeado mil veces, ¿no vas a reaccionar?
- Nos volveremos a ver.
- Prefiero que no. – (En serio, espero que no...)
- El Rey y Hiro/Kyu– Sala del trono
  - Vaya, has llegado.
  - ¿Me esperabas?
  - Se podría decir.
  - Que atento con tus ciudadanos.
  - Eso significa que estoy haciendo las cosas mal.
  - ¿Puedo preguntarte por qué has hecho todo esto sin que me intentes matar antes?
  - Tranquilo chico/Tranquila chica, no voy a dejarte con mal sabor de boca en caso de que mueras, el demonio no es tan malo.
  - ¿Qué estás diciendo?
  - Humano, tu rey murió hace 20 años. Ahora mismo solo es marioneta del mal que lo corrompió. Yo soy simplemente alguien que se ha aprovechado de esa debilidad para llenar de caos la existencia de la humanidad.
  - El Rey siempre fue bueno con todos. Y lo has convertido en un juguete capaz de matar incluso a sus propios hijos.
  - Se ve que no siempre fue bueno para que acabara así. Y fue una pena que se escaparan los niños. En aquel momento aún escuchaba su alma rogando por ellos. Fue divertido ¡Jajajajajaja!
  - Vas a desear no haber venido nunca al reino. Y me voy a ocupar personalmente de ello.
  - Inténtalo, “tirillas”.
  - ( *tras el combate*) Una pena que solo hayas destrozado ese cuerpo, supongo que es lo único para lo que vales ¡Jajajajajaja!
  - ¡Eh! ¡Vuelve aquí!
  - La próxima vez me temo que acabare contigo y todo el reino de una vez por todas.
  - Eso ya lo veremos.
- El Mal y Hiro/Kyu– Portal entre mundos
  - Aquí estas.
  - Desde aquí arriba te ves aún más pequeño/pequeña.
  - Y tú desde aquí abajo te ves más tirillas que yo, teniendo en cuenta que eres una entidad importante como demonio.
  - No deberías decirle eso al Rey del Pandemónium.
  - Ah, que eres el rey de este lugar, ¿Y tu corona?

- No soy tan cutre como para remarcar mi figura con un trozo de metal en la cabeza. Solo necesito la fuerza.
- *Conmigo por aquí la vas a necesitar.*
- Vamos a comprobarlo, chaval.
- *En guardia, demonio.*
- **(comienza la habilidad *Fin del viaje*)** ¡ME HAS SORPRENDIDO, TIRILLAS! ¡¿CUÁL ES TU NOMBRE?!
- *¡Ho-Hogo!/¡K-Kyu! ¡¿Por qué no te mueres ya?!*
- ¡HOGO/KYU! ¡HA SIDO DIVERTIDO PELEAR CONTRA TI, PERO ME TEMO QUE TU VIAJE TERMINA AQUÍ!
- *¡¿Qué es eso?!*
- ¡MANTENDRÉ EL PORTAL ABIERTO PARA QUE LOS DEMONIOS DE PANDEMÓNIO INVADAN EL REINO! ¡Y TU LO VERÁS CAER!
- *(Eso no pasará...)* - ¡**ESO NO PASARÁ!**
- **( tras la pelea)** Por primera vez en mi inmortalidad, me han derrotado... Y un humano/una humana tirillas nada menos...
- *No puedo ser un tirillas si te he derrotado dos veces ya...*
- Dos veces... Je... Supongo que realmente eres fuerte... Espero que algún día volvamos a pelear, Hiro/Kyu...
- *Si en el proceso no asesinas a mis padres, a medio reino, y al rey...*
- Ya... Puede que tengas razón...

• **NPCs:**

- Aku, la cazadora - Bosque de la Bruja:
  - Realmente espero que puedas vengar a tus padres, aunque sé que no lo haces solo por eso. Ten cuidado a la salida del Bosque, ya sabes que la Bruja probablemente ponga pegos respecto al que intentes salir.
- Riyu, la princesa:
  - Ya sé que mi hermano probablemente muriera cuando se fue, pero por favor, si llegas a encontrarle, por imposible que parezca, ayúdale. Ya te conté que mi padre antes de la masacre comenzó a tratar con nobles bastante despreciables y probablemente eso desencadenó todo, y me creería que tuviera encerrado a Hogo en alguna parte (si no lo ha matado ya...).
- Herrero – Interacciones en Ciudad Capital:
  - Este lugar está completamente vacío por culpa de los monstruos que rondan buscando humanos. Ten cuidado con sus habilidades, son muy fuertes incluso sin ir en grupo.
  - Tengo entendido que hay un misterioso caballero en la entrada del castillo con un tipo de magia muy poderoso y una habilidad con la espada sublime. Te recomiendo que pases el menor tiempo posible cerca de él, a saber de lo que es capaz...
- Herrero – Interacciones en el Castillo:
  - Mantente en guardia, tirillas, estamos en la boca del lobo, y aun no entiendo como has superado al guardia de la puerta. Yo que tú iba directo a por los magos, aunque parezcan débiles, pueden ser terribles.

- Al final de estos pasillos, si ya has vencido a ese extraño guardia, probablemente te encontrarás al ejército del rey. Te recomendaría que te centrases en los magos. De las espadas puedes huir, pero de una bola de energía gigante, difícil.
- Herrero – Interacciones en la Sala del trono:
  - Eso no me lo esperaba la verdad, pero tiene pinta de que las cosas han empeorado. Y mucho. Escúchame, tirillas, no puedo seguirte ahí adentro, tengo una familia que proteger y no puedo arriesgarme tanto, y no creo que tu debas tampoco. Pero sé que no vas a parar hasta terminar con esto, así que por favor, prioriza tu vida y tu corazón más que nunca, avanza cautelosamente, no te muevas sin pensar y actúa estratégicamente para que a la vuelta podamos ir a la taberna juntos.
  - Aprovecha para gastar todo tu dinero en las mejoras que veas pertinentes. No vas a poder volver aquí hasta que venzas a esa cosa. Y sé que lo harás ¿verdad?

## Arte

### Paleta de colores.

- Personajes jugables: colores llamativos para distinguirlos en el entorno.
- NPCs: colores que o bien resalten mucho con el entorno para llamar la atención, que tengan una paleta de colores parecida a la del entorno para inconscientemente relacionar la fase con el tipo de personaje, o una paleta de colores oscuros para transmitir la oscuridad del personaje.
- Objetos: colores brillantes para que se puedan ver con facilidad en el escenario.
- Fases: para cada fase hay una paleta de colores específica y muy diferente de la anterior para remarcar el verdadero progreso y el cambio de escenario, que de esa manera dará una sensación de novedad frente a lo anterior.
- Enemigos: colores oscuros pero con toques llamativos, para que sean distinguibles en el escenario pero que no pierdan lo amenazantes que deben aparentar.

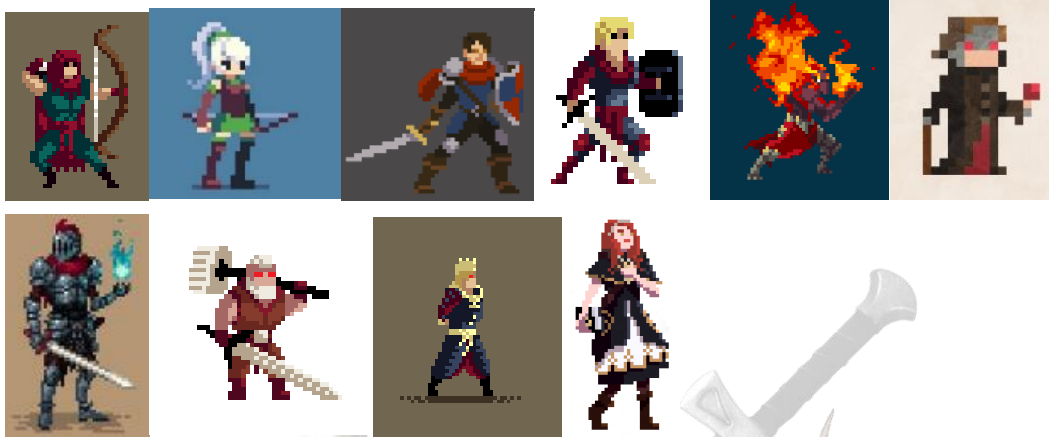


### Atributos estéticos.

- Personajes jugables: sus atributos estéticos pretenden ser simples para que el jugador no vea a los personajes como seres extremadamente fuertes o inmortales, sino como simples humanos que tratan de hacer algo por su mundo y su familia: un deseo.
- NPCs: cada uno de estos trata de dar la imagen de a lo que se dedican o lo que son incluso desde antes de que escuche.
- Objetos: se adhieren a la concepción habitual.
- Fases: los atributos estéticos de las fases se especifican en la sección *Mundos*, pero se adhieren a la concepción habitual, excepto para el *Pandemónium* y el *Portal entre mundos*, que exageran la concepción del inframundo para hacerlo aún más amenazante.

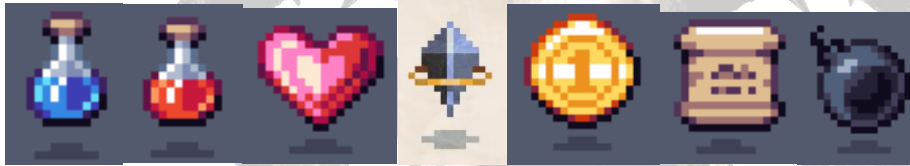
- Enemigos: cada uno de estos se adhiere a la imagen general que se tiene de cada uno de estos. Por ejemplo, el *Zombi* con las ropas rotas, el *Esqueleto* con una armadura oxidada, el *Tauro* con un parecido razonable al mítico Minotauro... Las excepciones para esto serían los enemigos demoníacos, que se pretende que parezcan poco amenazantes al principio para bajar la guardia del jugador.

## Diseño de personajes.



Ver. Personajes.

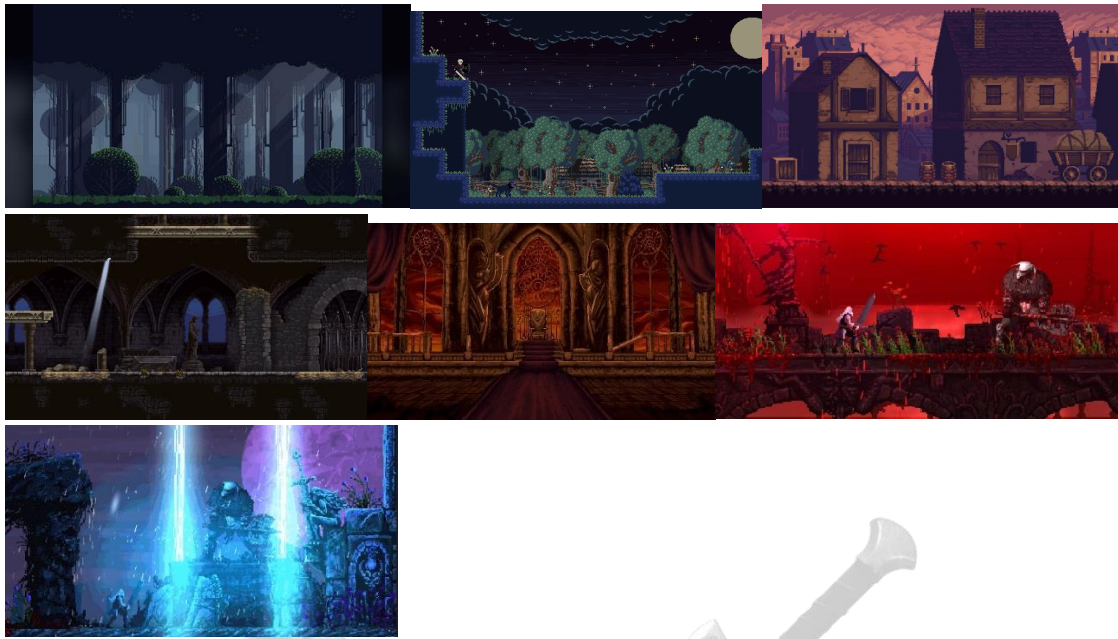
## Conceptos de objetos o armas.



Ver. Objetos e Interfaces – Combate con armas



## Conceptos del mundo



Ver. Mundos

## Sonidos y música

### Paleta de sonidos.

- Andar: solo sonarán diferentes en *Bosque de la Bruja* y *Poblado de la Muralla*, que tienen suelo de tierra. En los demás sonarán pisadas sobre piedra.
- Disparo: sonará como si un flechazo atravesara el viento.
- Ataques a corto alcance: sonarán como un golpe fuerte.
- Fuego: sonará como una llama al encenderse.
- Protección: sonará como el metal del escudo al alzarse.
- Saltar: se escuchará como la fuerza de las piernas al propulsarse.
- Grito de guerra: se escuchará como un alarido.
- Diálogos: se escuchará como el tecleo de las letras mientras aparecen.
- Moneda: se escuchará un “cling”.
- Corazón: se escuchará un sonido parecido al de beberse una poción.
- Cinturón de pociones / Piel de hierro: se escuchará el sonido que se produce a ingerir agua.
- Ataques con rayos o haces de luz: se escuchará como un láser al dispararse.

### NPCs.

- Comprar una mejora: se escuchará un sonido parecido al de tirar monedas al suelo.
- Derrotar a un jefe: se escucharán varios sonidos explosivos para representar su derrota.

## Banda sonora.

- Bosque de la Bruja: [Fossil Falls \(8 Bit\) | Super Mario Odyssey Music](#)
- Batalla Bruja del Bosque: [Rude Buster \(Battle\) - Deltarune \(Extended\)](#)
- Poblado de la Muralla: [Hero of the Wild - A Legend Of Zelda Orchestration](#)
- Batalla El Herrero: [Yasunori Mitsuda - Boss Battle 1 - Kid Icarus Uprising](#)
- Ciudad Capital: [Fox Sailor - Elven Kingdom](#)
- Batalla Caballero Oscuro: [Vs Susie - Remix Cover \(Vetrom\) DELTARUNE](#)
- Castillo: [Mr. Stardust & Toby Fox - Rouxls Kaard \(Battle Theme Remix\) DELTARUNE](#)
- Sala del trono: [DELTARUNE - Chaos King Theme Remix \(King Spade\) \[Kamex\]](#)
- Pandemónium: [Phil Rey Gibbons - Firebird \(feat. Felicia Farerre\)](#)
- Portal entre mundos: [Decisive Fight against Calamity Ganon \(Phase 2\) — Hyrule Warriors: Age of Calamity](#)
- Habilidad Fin de la historia: [Masato Kouda - Taiji](#)

## Estilo sonoro.

- Bosque de la Bruja: música feliz para animar al jugador al principio del juego.
- Poblado de la Muralla: música *upbeat* para los primeros combates difíciles.
- Ciudad Capital: música relajada para cambiar el tono de los últimos niveles.
- Castillo: *soundtrack* épico que resalte el combate que está por llegar.
- Sala del trono: música frenética para combinar con la velocidad del combate.
- Pandemónium: *soundtrack* emocionante que anime al jugador a llegar a la última fase.
- Portal entre mundos: música épica con la que sentir todas las fases del juego.

## Requerimientos tecnológicos

### Las herramientas usadas y motor del juego.

Se hace uso de *Uniproto* para crear el juego, junto con el motor *Unity*.

### Posibles trucos.

En las opciones del menú principal, se podrán activar *cheats* que permitan tanto conseguir en cualquier ranura de guardado las mejoras que se deseen, e invencibilidad.

# Licencia

## Banda sonora.

- *Rouxls Kaard (Battle Theme Remix) - Deltarune OST REUPLOAD*. (2019, 21 febrero). [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=8R1ht2onI1c>
- *Fossil Falls (8 Bit) | Super Mario Odyssey Music Extended*. (2019, 22 abril). [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=o4sAC1tmogc>
- *Rude Buster (Battle) - Deltarune (Extended)*. (2018, 31 octubre). [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=7dRVuXYmB1M>
- *Hero of the Wild - A Legend Of Zelda Orchestration*. (2017, 24 marzo). [Vídeo]. YouTube. [https://www.youtube.com/watch?v=Hpcjb2wowlM&list=PLJyywLuKXILPk\\_nfztBJI58dhGU5ipfOK&index=1](https://www.youtube.com/watch?v=Hpcjb2wowlM&list=PLJyywLuKXILPk_nfztBJI58dhGU5ipfOK&index=1)
- *Boss Fight 1 - Kid Icarus Uprising*. (2012, 1 marzo). [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=u2S2h24xuZI>
- *Fox Sailor - Elven Kingdom*. (2020, 4 noviembre). [Vídeo]. YouTube. [https://www.youtube.com/watch?v=bbxJKhwitDo&list=PLJyywLuKXILPk\\_nfztBJI58dhGU5ipfOK&index=15](https://www.youtube.com/watch?v=bbxJKhwitDo&list=PLJyywLuKXILPk_nfztBJI58dhGU5ipfOK&index=15)
- *Vs Susie - Remix Cover (Deltarune)*. (2019, 31 mayo). [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=-cEe1PFfDv4>
- *DELTARUNE - Chaos King Theme Remix (King Spade) [Kamex]*. (2018, 30 noviembre). [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=pyFzJqYxdog>
- *Greatest Battle Anime Soundtrack: Taiji*. (2016, 25 junio). [Vídeo]. YouTube. [https://www.youtube.com/watch?v=a9P1dKf6iVA&list=PLJyywLuKXILPk\\_nfztBJI58dhGU5ipfOK&index=60](https://www.youtube.com/watch?v=a9P1dKf6iVA&list=PLJyywLuKXILPk_nfztBJI58dhGU5ipfOK&index=60)
- *Decisive Fight against Calamity Ganon (Phase 2) — Hyrule Warriors: Age of Calamity Soundtrack*. (2020, 20 noviembre). [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=JDukOrwqlyE>
- *Phil Rey Gibbons - Firebird (feat. Felicia Farerre)*. (2019, 18 octubre). [Vídeo]. YouTube. [https://www.youtube.com/watch?v=UREW1GIIw60&list=PLJyywLuKXILPk\\_nfztBJI58dhGU5ipfOK&index=65](https://www.youtube.com/watch?v=UREW1GIIw60&list=PLJyywLuKXILPk_nfztBJI58dhGU5ipfOK&index=65)

## Localización

### Implementación en otros mercados.

El videojuego *Conquer The Evil* saldrá a la venta en *Steam* (<https://store.steampowered.com/>) y en la página oficial del juego ([www.CoquerTheEvil.com](http://www.CoquerTheEvil.com)).

### Idiomas.

Saldrá en castellano, con traducciones al inglés, francés, alemán, y chino.

## Otras notas

### Nueva partida+.

Tras terminar una partida normal, se desbloqueará en el menú principal la opción de volver a jugar el juego en esta modalidad más complicada y extrema. Esta modalidad colocará en un 35% de probabilidades el *drop* de un corazón tras las peleas, y la vida del jugador bajará a 3 (y los corazones a 1). Habrá menos mejoras disponibles a elegir entre las ofrecidas y el escudo de fuerza de la regeneración de los jefes finales durará más.

## Conclusión

### ¿Por qué el juego debe ser desarrollado?

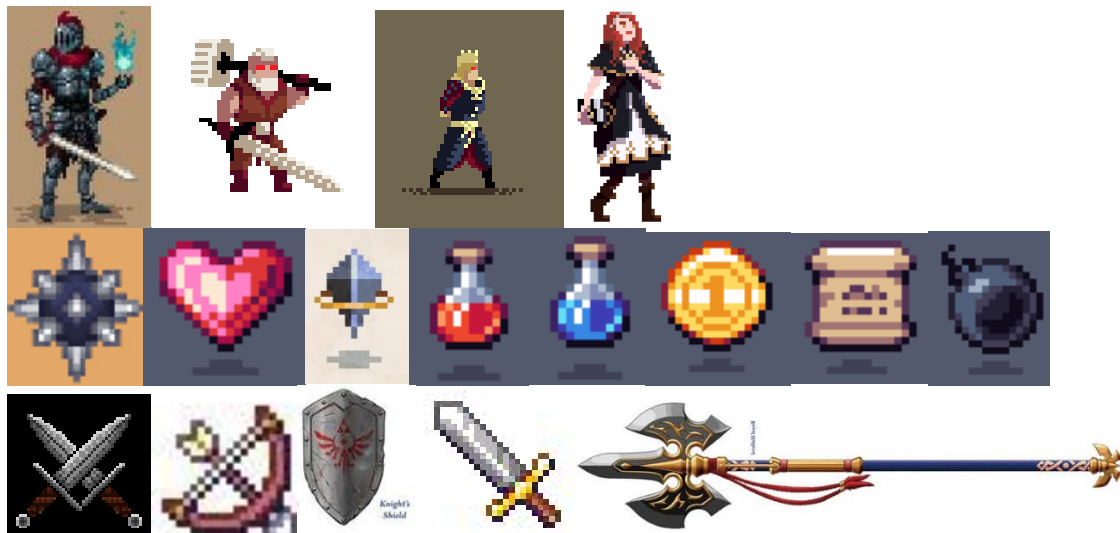
Creemos que es una buena oportunidad para revivir el género de los plataformas de acción 2D de antaño, sobre todo teniendo en cuenta que es un género que se está alzando otra vez, al ser uno de los más queridos y ansiados en el pasado. Una reimaginación de *Ghouls 'n Ghosts* y una versión 2D de la saga *Dark Souls* que puede gustar a todo el mundo por su exigencia, sus personajes, su historia o su jugabilidad.

## Apéndices

### Lista de modelos de personajes y objetos.





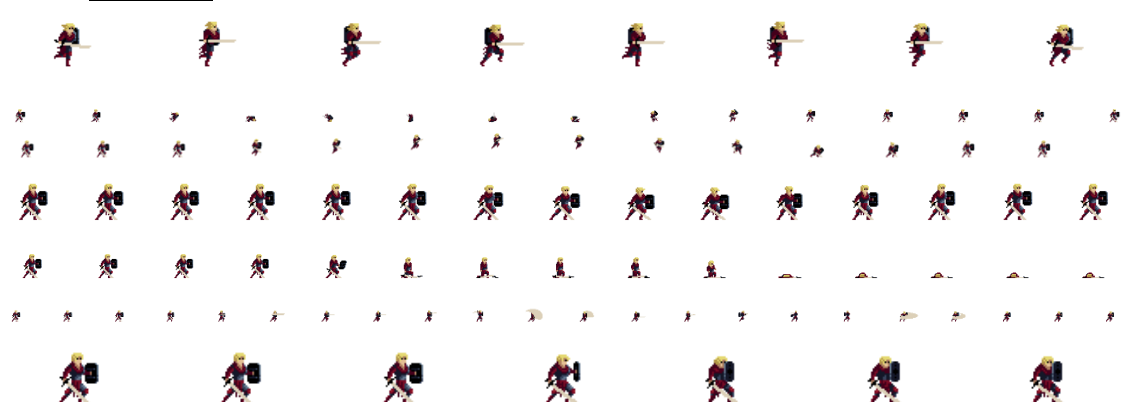


## Lista de animaciones del jugador.

- Arquera:



- Caballero:



## Lista de animaciones de los enemigos.

- El Rey:



- El Herrero:



(El resto de *sprite sheets* están en proceso o en revisión)

## Lista de sonidos del juego.

- *Efectos de sonido para videojuegos: descarga sonidos de juegos libres de derechos.* (2020). Envato Elements. <https://elements.envato.com/es-419/sound-effects/game-sounds>

## Lista de música y posición en niveles.

- *Rouxls Kaard (Battle Theme Remix) - Deltarune OST REUPLOAD.* (2019, 21 febrero). [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=8R1ht2onI1c>
- *Fossil Falls (8 Bit) | Super Mario Odyssey Music Extended.* (2019, 22 abril). [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=o4sAC1tmogc>
- *Rude Buster (Battle) - Deltarune (Extended).* (2018, 31 octubre). [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=7dRVuXYmB1M>
- *Hero of the Wild - A Legend Of Zelda Orchestration.* (2017, 24 marzo). [Vídeo]. YouTube. [https://www.youtube.com/watch?v=Hpcjb2wowlM&list=PLJyywLuKXILPk\\_nfztBJI58dhGU5ipfOK&index=1](https://www.youtube.com/watch?v=Hpcjb2wowlM&list=PLJyywLuKXILPk_nfztBJI58dhGU5ipfOK&index=1)

- *Boss Fight 1 - Kid Icarus Uprising*. (2012, 1 marzo). [Vídeo]. YouTube.  
<https://www.youtube.com/watch?v=u2S2h24xuZI>
- *Fox Sailor - Elven Kingdom*. (2020, 4 noviembre). [Vídeo]. YouTube.  
[https://www.youtube.com/watch?v=bbxJKhwitDo&list=PLJyywLuKXILPk\\_nfztBJI58dhGU5ipfOK&index=15](https://www.youtube.com/watch?v=bbxJKhwitDo&list=PLJyywLuKXILPk_nfztBJI58dhGU5ipfOK&index=15)
- *Vs Susie - Remix Cover (Deltarune)*. (2019, 31 mayo). [Vídeo]. YouTube.  
<https://www.youtube.com/watch?v=-cEe1PFfDv4>
- *DELTARUNE - Chaos King Theme Remix (King Spade) [Kamex]*. (2018, 30 noviembre). [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=pyFzJqYxdog>
- *Greatest Battle Anime Soundtrack: Taiji*. (2016, 25 junio). [Vídeo]. YouTube.  
[https://www.youtube.com/watch?v=a9P1dKf6iVA&list=PLJyywLuKXILPk\\_nfztBJI58dhGU5ipfOK&index=60](https://www.youtube.com/watch?v=a9P1dKf6iVA&list=PLJyywLuKXILPk_nfztBJI58dhGU5ipfOK&index=60)
- *Decisive Fight against Calamity Ganon (Phase 2) — Hyrule Warriors: Age of Calamity Soundtrack*. (2020, 20 noviembre). [Vídeo]. YouTube.  
<https://www.youtube.com/watch?v=JDukOrwqlyE>
- *Phil Rey Gibbons - Firebird (feat. Felicia Farerre)*. (2019, 18 octubre). [Vídeo]. YouTube.  
[https://www.youtube.com/watch?v=UREW1GIIw60&list=PLJyywLuKXILPk\\_nfztBJI58dhGU5ipfOK&index=65](https://www.youtube.com/watch?v=UREW1GIIw60&list=PLJyywLuKXILPk_nfztBJI58dhGU5ipfOK&index=65)

## Guiones de las cinemáticas.

### • Preludio:

La historia comienza en la casa de una familia de guerreros retirados, donde durante una cena, los padres de Hiro y Kyu (los protagonistas) son asesinados por soldados del rey junto con otras tantas familias de caballeros de renombre. Los jóvenes no son asesinados gracias a que sus mayores los esconden, pero tras presenciar la muerte de estos, se quedan solos. Tras escapar de las murallas de la ciudad, huyendo de la masacre, se encontrarán con la princesa y su hermano mayor, también huyendo de su propio padre quien trataba de mantener el trono para siempre. Juntos llegarían hasta el Bosque de la Bruja, donde se esconderían durante los próximos 20 años junto con una cazadora llamada Aku. Allí, Kyu aprendería a pelear con el arco con Aku, y Hiro con la espada junto a Hogo, hermano mayor de Riyu. Hogo iría a enfrentar a su padre para proteger al pueblo de su tiranía, pero nunca volvería. Tras aceptar la probable muerte del príncipe, Kyu y Hiro decidirían ir a enfrentar al rey para vengar a sus padres y a Hogo, quien Kyu amaba.

### • ¿Fin del juego?:

El Mal. El verdadero Rey, controlando el acto desde las tinieblas, poseyó al Rey en un momento de debilidad. ¿Sus razones? Puro caos. Es hora de terminar el ciclo de muerte.

### • Vuelta a casa:

Por fin, el infierno sobre la tierra cesa, y los ciudadanos pueden salir de sus casa para recomponerse y volver a ver el cielo. Riyu tomará el control del poder para buscar a su hermano Hogo, del que jamás se supo qué paso. Quien iba a pensar que la predicción de la Bruja se cumpliría, descubriendo que Hogo estaba más cerca de lo que parecía. Exactamente detrás del trono. Como el Caballero Oscuro.

## Guiones de los personajes.

- **Personajes jugables:**

- Bosque de la Bruja:

- *Iº* Debes de ser la Bruja del Bosque.
    - Me gustaría que me dejase pasar por ese pasillo de detrás de usted.
    - ¿A qué se debe?
    - Sabemos que ha sido su poder mágico, y se lo agradezco sin duda, pero tengo una misión que cumplir, y no me iré de aquí sin cruzar ese pasillo.
    - (*tras la pelea*) Para esta misión.
    - Se lo agradezco de veras, señorita. Me iré entonces.

- Poblado de la Muralla:

- Ese soy yo.
    - Al Castillo.
    - Puede ser.
    - Hace poco me dijo lo mismo la Bruja del Bosque.
    - Aquí estoy.
    - La gente va a seguir muriendo si alguien no para al Rey.
    - Cada uno tiene derecho a elegir como morir. Y yo no lo haré sin antes ver al Rey despojado de su corona.
    - (*tras la pelea*) Por el príncipe Hogo.
    - No me llames tirillas, Herrero.
    - Yo soy Hiro/Kyu.
    - Bueno, pues te quedas con Herrero.
    - ¿Por qué? ¿A qué viene esto?
    - Si te viene bien y me vas a ayudar, por mi vale.

- Ciudad Capital:

- *Iº* Buenas tardes, caballero.
    - Tengo que pasar al castillo por ese portón. ¿Me permite?
    - No se va a mover de ahí, ¿verdad?
    - Bueno, al menos tu sí que pareces un enemigo.
    - (*tras la pelea*) Venga ya, te he golpeado mil veces, ¿no vas a reaccionar?
    - Prefiero que no. – (En serio, espero que no...)

- Sala del trono:

- ¿Me esperabas?
    - Que atento con tus ciudadanos.
    - ¿Puedo preguntarte por qué has hecho todo esto sin que me intentes matar antes?
    - ¿Qué estás diciendo?
    - El Rey siempre fue bueno con todos. Y lo has convertido en un juguete capaz de matar incluso a sus propios hijos.
    - Vas a desear no haber venido nunca al reino. Y me voy a ocupar personalmente de ello.
    - (*tras la pelea*) ¡Eh! ¡Vuelve aquí!
    - Eso ya lo veremos.

- Portal entre mundos:



- *I°* Aquí estas.
- Y tú desde aquí abajo te ves más tirillas que yo, teniendo en cuenta que eres una entidad importante como demonio.
- Ah, que eres el rey de este lugar, ¿Y tu corona?
- Conmigo por aquí la vas a necesitar.
- En guardia, demonio.
- ¡Ho-Hogo!/¡K-Kyu! ¡¿Por qué no te mueres ya?!
- ¡¿Qué es eso?!
- (Eso no pasará...) - ¡ESO NO PASARÁ!
- (*tras la pelea*) No puedo ser un tirillas si te he derrotado dos veces ya...
- Si en el proceso no asesinas a mis padres, a medio reino, y al rey...

• **Jefes:**

○ Bruja del Bosque - Bosque de la Bruja

- Así es.
- No va a poder ser posible.
- ¿Quién te crees, joven, que os ha estado camuflando a ti y tus amigos todo este tiempo del ejército del Rey?
- Supongo que tendré que enseñarte una lección, joven.
- (*I° tras la pelea*) Te has vuelto más fuerte, chico/chica.
- No he tenido el poder suficiente para frenarte, pero si lo tengo para desearte suerte y proteger a los que se queden.
- Señorita... Ji ji ji ji ji. - ¿Qué te pasa bolita? ¿Ocurre algo? - (Esta reaccionando al joven /a la joven, ¿Por qué? - ¿El príncipe está vivo...? ¿La profecía del último rey? - Vaya...

○ El Herrero - Poblado de la Muralla

- *I°* ¡Joven!
- ¿A dónde vas?
- A la boca del lobo querrás decir.
- Me temo que tu viaje termina aquí.
- ¿Y?
- Bueno, no somos igual de fuertes, y desconozco sus motivos, pero yo, personalmente, no puedo dejar que siga muriendo gente en vano.
- Pero al menos será entre aquellos a su alrededor.
- Veamos si tienes el poder para decidir eso.
- (*I° tras la pelea*) Vaya, estas bien entrenado.
- ¿Sí? Eso explica tu habilidad. Supongo que si puede que seas más capaz de lo que aparentas, tirillas.
- Ni a mi Herrero, chaval, llámame Kaji.
- Prefiero tirillas o chaval, te pega más, lo siento.
- Seré tu herrero entonces, te apoyaré en tu misión.
- Sencillo: porque no quiero que mueras, y porque ayudar al héroe restaurador/a la heroína restauradora del reino significará que mi gente podrá vivir mejor en el futuro.
- Ya nos veremos. Suerte en la Capital.

○ Caballero Oscuro – Ciudad Capital

- ...
- ...
- ...
- Muere.
- (*1º tras la pelea*) ...
- Nos volveremos a ver.
- El Rey – Sala del trono
  - *1º* Vaya, has llegado.
  - Se podría decir.
  - Eso significa que estoy haciendo las cosas mal.
  - Tranquilo chico/Tranquila chica, no voy a dejarte con mal sabor de boca en caso de que mueras, el demonio no es tan malo.
  - Humano, tu rey murió hace 20 años. Ahora mismo solo es marioneta del mal que lo corrompió. Yo soy simplemente alguien que se ha aprovechado de esa debilidad para llenar de caos la existencia de la humanidad.
  - Se ve que no siempre fue bueno para que acabara así. Y fue una pena que se escaparan los niños. En aquel momento aún escuchaba su alma rogando por ellos. Fue divertido ¡Jajajajajaja!
  - Inténtalo, “tirillas”.
  - (*1º tras el combate*) Una pena que solo hayas destrozado ese cuerpo, supongo que es lo único para lo que vales ¡Jajajajajaja!
  - La próxima vez me temo que acabare contigo y todo el reino de una vez por todas.
- El Mal – Portal entre mundos
  - Desde aquí arriba te ves aún más pequeño/pequeña.
  - No deberías decirle eso al Rey del Pandemónium.
  - No soy tan cutre como para remarcar mi figura con un trozo de metal en la cabeza. Solo necesito la fuerza.
  - Vamos a comprobarlo, chaval.
  - (*1º comienza la habilidad Fin del viaje*) ¡ME HAS SORPRENDIDO, TIRILLAS! ¡¿CUÁL ES TU NOMBRE?!
  - ¡HOGO/KYU! ¡HA SIDO DIVERTIDO PELEAR CONTRA TI, PERO ME TEMO QUE TU VIAJE TERMINA AQUÍ!
  - ¡MANTENDRÉ EL PORTAL ABIERTO PARA QUE LOS DEMONIOS DE PANDEMÓNium INVADAN EL REINO! ¡Y TU LO VERÁS CAER!
  - (*1º tras la pelea*) Por primera vez en mi inmortalidad, me han derrotado... Y un humano/una humana tirillas nada menos...
  - Dos veces... Je... Supongo que realmente eres fuerte... Espero que algún día volvamos a pelear, Hiro/Kyu...
  - Ya... Puede que tengas razón...
- NPCs:
  - Aku, la cazadora - Bosque de la Bruja:
    - Realmente espero que puedas vengar a tus padres, aunque sé que no lo haces solo por eso. Ten cuidado a la salida del Bosque, ya sabes que la Bruja probablemente ponga pegatas respecto al que intentes salir.

- Riyu, la princesa:
  - Ya sé que mi hermano probablemente muriera cuando se fue, pero por favor, si llegas a encontrarle, por imposible que parezca, ayúdale. Ya te conté que mi padre antes de la masacre comenzó a tratar con nobles bastante despreciables y probablemente eso desencadenó todo, y me creería que tuviera encerrado a Hogo en alguna parte (si no lo ha matado ya...).
- Herrero – Interacciones en Ciudad Capital:
  - Este lugar está completamente vacío por culpa de los monstruos que rondan buscando humanos. Ten cuidado con sus habilidades, son muy fuertes incluso sin ir en grupo.
  - Tengo entendido que hay un misterioso caballero en la entrada del castillo con un tipo de magia muy poderoso y una habilidad con la espada sublime. Te recomiendo que pases el menor tiempo posible cerca de él, a saber de lo que es capaz...
- Herrero – Interacciones en el Castillo:
  - Mantente en guardia, tirillas, estamos en la boca del lobo, y aun no entiendo como has superado al guardia de la puerta. Yo que tú iba directo a por los magos, aunque parezcan débiles, pueden ser terribles.
  - Al final de estos pasillos, si ya has vencido a ese extraño guardia, probablemente te encontrarás al ejército del rey. Te recomendaría que te centrases en los magos. De las espadas puedes huir, pero de una bola de energía gigante, difícil.
- Herrero – Interacciones en la Sala del trono:
  - Eso no me lo esperaba la verdad, pero tiene pinta de que las cosas han empeorado. Y mucho. Escúchame, tirillas, no puedo seguirte ahí adentro, tengo una familia que proteger y no puedo arriesgarme tanto, y no creo que tu debas tampoco. Pero sé que no vas a parar hasta terminar con esto, así que por favor, prioriza tu vida y tu corazón más que nunca, avanza cautelosamente, no te muevas sin pensar y actúa estratégicamente para que a la vuelta podamos ir a la taberna juntos.
  - Aprovecha para gastar todo tu dinero en las mejoras que veas pertinentes. No vas a poder volver aquí hasta que vengas a esa cosa. Y sé que lo harás ¿verdad?

## Textos dentro del juego.

### • Tutoriales:

#### ○ Aku, la cazadora – Bosque de la Bruja:

A ver, recapitulemos rápidamente. Se que “tu te vales por ti mismo/misma” y todo eso que dices siempre, pero quiero recordarte los básicos del entrenamiento, que se suelen olvidar. Con **D** irás dirección al castillo y, si pulsas **A** te acobardarás y volverás hacia atrás. Ah, y con **Ratón derecho** y **Ratón izquierdo** haces los ataques que te enseñamos. Hasta ahí llegas ¿no? – Bien, si estas cansado acuérdate de pulsar **ESC** para darte un descansillo, y recuerda que para superar las trampas y los enemigos por las alturas puedes usar **W** o **espacio**.