



Conquer The Evil

Las cosas siempre pueden ir a **peor.**

Juego 2D · Aventura-Plataformas-Acción · PC (Un Jugador)



13-20 Años

Fecha de lanzamiento: 31 / 01 / 2021

Resumen del Juego

Historia.

○ Preludio

Hiro y **Kyu** son unos hermanos que aprendieron a usar la espada y el arco para vengar a su familia del **rey** tirano, que 20 años atrás masacró a todo el reino con su ejército. Viviendo junto a la cazadora **Aku**, la princesa **Riyu**, y el príncipe **Hogo**, se refugian del asalto, y tras dar por muerto a Hogo en su intento de tomar el trono de vuelta, los hermanos se disponen a cumplir su destino.

○ Asalto a la corona

Tras atravesar el bosque, el poblado, la ciudad capital y el castillo, conociendo a la **bruja** que descubriría el verdadero destino de los jóvenes, al **herrero** que les ayudaría, y al misterioso **caballero oscuro**, llegarían a la **sala del trono** donde el poderoso **rey** espera a los jóvenes para frenarles los pies. 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.

○ Pandemónium

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. 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?

∞ Setting

Reino del Rey tirano, 20 años después de la masacre.

∞ Personajes

Hiro, el espadachín; Kyu, la arquera; Hogo, el príncipe caído; Aku, la cazadora; Riyu, la princesa; el rey tirano; el Mal; la bruja del bosque; el herrero; el caballero oscuro.

∞ Conflicto

El rey mató en el pasado a todo aquel que se le pudiera oponer más tarde a su tiranía, y por ello, el reino ahora ha sucumbido al terror. Es el deber de aquellos que pueden de vengar a los caídos y restaurar la paz.

Flow de acciones y gameplays.

Los dos personajes jugables, Hiro y Kyu, avanzarán por escenarios 2D de *scroll* lateral, con el punto de vista justo en frente del escenario. Todos los escenarios destacarán por su estilo *pixelart* y cada nivel tendrá temática diferente. Para superar cada uno de estos habrá que vencer a un “*boss*”.

Las fases tendrán como obstáculos, además de los enemigos, trampas repartidas por el mundo como pueden ser pinchos o “*fosos sin fondo*”. De esta manera, aunque el *gameplay* este más enfocado a las peleas, también se variará de acción al puro *plataformeo*.

Habrà partes de los niveles con más enemigos que trampas para reforzar la acción, y partes con más trampas y diseño de nivel que enemigos, para animar a usar la movilidad del juego. No se permitirá el *back tracking*.

A medida que se vaya avanzando a lo largo del juego, los NPCs hostiles tendrán patrones de ataque más complicados y tendrán más vida, aumentando el desafío; pero esto se podrá equilibrar con las mejoras del herrero, para equilibrar el *Flow*.

Pitch Elevator.

Destacará por encima de todo el estilo gráfico del juego y el desafío que propone la dificultad establecida.

Personajes

Conceptos, personalidades y profundidad.

∞ HIRO, EL ESPADACHIN

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.



¿Cómo actúan? Jugabilidad.

La **arquera** será un poco más ágil y débil comparada con el **caballero**, que tendrá más resistencia y más fuerza. En cuanto a movilidad, con la excepción del aumento de velocidad general para la arquera, ambos tendrán en el set de movimientos correr, saltar, y el ataque normal.

Armas y movimientos personales.

∞ Arquera – Arco y flechas

- Disparo: ataque a distancia con una flecha. Baja velocidad de ataque.
- Acelerón: movimiento rápido en una dirección parecido a una embestida.

∞ Caballero – Espada y escudo

- Protección: se usa el escudo para protegerse de hasta 3 ataques y se recarga con un *cooldown*.
- Esquivar: voltereta de movimiento lento por la cual se puede esquivar durante un instante cualquier ataque.

Esquema de controles.

Esquivar/Acelerón izquierda

Esquivar/Acelerón derecha

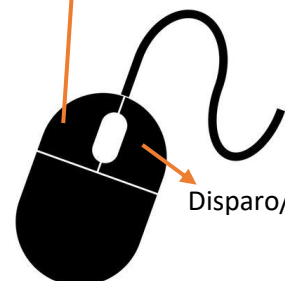
Pausa

Correr izq.

Saltar

Ataque cuerpo a cuerpo

Disparo/Protección



Jugabilidad

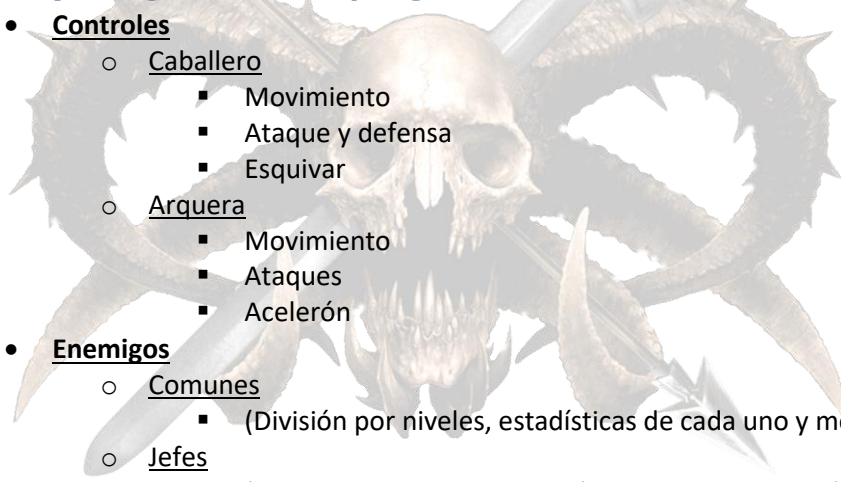
Género.

Videojuego 2D con estilo *pixelart* de aventura, acción y plataformas.

Niveles.

- **Bosque de la Bruja:** enemigos como animales. Varias trampas para practicar el plataformeo.
- **Poblado de la Muralla:** enemigos humanoides y algunos animales, más enfocado al combate.
- **Ciudad Capital:** algún enemigo humanoide fuerte y humanos. Enfocado al plataformeo.
- **Castillo:** Enfocado sobretodo a la acción, pero con muchas trampas. Solo enemigos humanos.
- **Sala del trono:** enfocado totalmente al combate. Escenario de “boss” final.
- **Pandemónium:** alternación de secciones de plataformas y de acción. Intercambio de “fosos sin fondo” a la lava, extendida por todo el nivel. Nivel largo con mucha exigencia en la dificultad. Enemigos humanoides y de aspecto demoniaco.
- **Portal entre mundos:** enfocado totalmente al combate. Escenario de “boss” final.

Esquemas y diagramas del juego.

- 
- **Controles**
 - Caballero
 - Movimiento
 - Ataque y defensa
 - Esquivar
 - Arquera
 - Movimiento
 - Ataques
 - Acelerón
 - **Enemigos**
 - Comunes
 - (División por niveles, estadísticas de cada uno y movimientos)
 - Jefes
 - (Historia de cada uno, estadísticas y movimientos)

Páginas de los coleccionables

- **NPCs**
 - Príncipe Hogo
 - Princesa Riyu
 - Cazadora Aku
 - Herrero (tras la pelea)

(Historia de cada uno y su interacción, en caso de tener)
- **Zonas**
 - Bosque de la Bruja
 - Poblado de la Muralla
 - Ciudad Capital
 - Castillo
 - Sala del trono
 - Pandemónium
 - Portal entre mundos

(Historia de cada zona y los enemigos y obstáculos que encierran)

Mundos

Descripciones, aspectos estéticos y sensaciones que transmite.

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.



Poblado de la Muralla

Poblado con enemigos animales provenientes del bosque, y algunos 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.



Ciudad Capital

Ciudad con algunos enemigos humanoides difíciles y enemigos humanos. 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.



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.



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.



Pandemónium

Un aspecto completamente caótico, color rojo sangre, mayor oscuridad y más detalle en las estructuras.

Territorio con lagos de lava y mucho enemigos fuertes. El desafío que bloquea al jugador la fase final.

Pretende intimidar al jugador con todos estos aspectos estéticos y sus enemigos, asustando incluso la diferencia de estilo comparado con el resto del juego. Enemigos demoniacos y humanoides.



Portal entre mundos

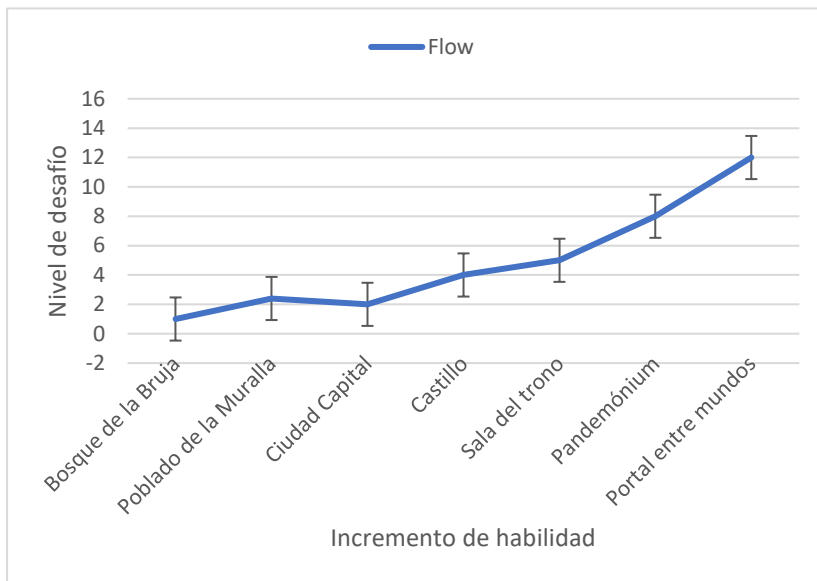
La fase final, con una tonalidad azul que contrasta con la anterior fase y más vegetación de colores suaves que recuerden a las primeras fases del juego. Luces que marquen el final del camino y lluvia que remarque la tensión del momento del combate contra el **Mal**. El jugador se verá animado a terminar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



Diseño sonoro.

- 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.

Flow entre los mundos.



Experiencia de juego

Jugabilidad deseada.

El **jugador**, durante el *early game* aprenderá a dominar la parte “plataformera” y de acción en partes separadas, y en las fases intermedias empezará a mezclarlas y a saber combinarlas. Durante el *late game* utilizará estos conocimientos para afrontar el pico de dificultad del “Pandemónium” en adelante.

Experiencia general del juego y sensaciones a transmitir.

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).

Interfaces y la navegación por las mismas.

- **Menú principal:**
 - Nueva partida / Nueva partida + / Continuar
 - Opciones
 - Vídeo
 - Audio
 - Volumen general
 - Música
 - Efectos
 - Interfaz
 - Idioma
 - Partida
 - Reiniciar partida
 - Activar trucos (invencible y mejoras de arma)
 - Salir del juego
- **Menú de pausa ingame:**
 - Reanudar
 - Opciones
 - Vídeo
 - Audio
 - Volumen general
 - Música

- Efectos
 - Interfaz
 - Idioma
- Volver al menú principal
- Salir del juego

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.

Sonidos.

Al navegar por los menús se escucharán sonidos simples y cortos similares al sonar de una **moneda**, y cuando se seleccione un apartado, será similar a este, pero con más fuerza.

También se oirán sonidos al atacar, relacionados con el tipo de arma empuñada; al correr, relacionados con el tipo de suelo que se esté pisando; al saltar y caer al suelo; y al ser derrotado o derrotar a alguien, sonando como un cuerpo derribado o de otro modo (dependiendo de si desaparece el cuerpo, si sangra o si simplemente cae derrotado).

Modos de juego.

- **Nueva partida**: aventura normal, con la dificultad predeterminada, 3 corazones y vidas infinitas que te devuelven al anterior *checkpoint*, y las mejoras de arma del herrero. Al comienzo de la partida se selecciona al personaje para el resto de la partida.
- **Nueva partida +**: aventura hardcore, dificultad aumentada. Se mantienen las mejoras de la partida anterior, pero no se pueden añadir más. No te permite cambiar el personaje, y aunque se mantienen los 3 corazones, solo se tienen hasta 10 vidas. Si se pierden todas las vidas se vuelve a empezar desde el Bosque. Se pueden comprar corazones en el herrero por un precio que va incrementando según se compran.

Como se ve el juego en diferentes momentos. Navegación.

El juego verá los menús tal y como se ha mencionado antes (estilo *Chasm* [*Bit Kid*, 2018]), y los niveles serán de *scroll lateral*. Al pasar de una fase a otra, se podrá observar el progreso y el avance en el mundo del personaje, como en *Ghosts 'n Goblins* (Capcom, 1985). Al principio solo serán visibles las fases hasta la **Sala del trono**, pero cuando se revele la existencia del **Mal**, el mapa se ampliará haciendo visible las siguientes dos fases.



Mecánicas del juego

Mecánicas.

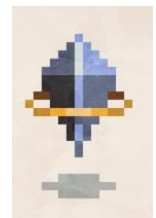
- **Esquivar:** permite al **caballero** evitar por un momento los ataques enemigos, para así poder enlazar más ataques cuerpo a cuerpo y ahorrar la “**protección**”. Referencia de *Enter the Gungeon* (Dodge Roll, 2016).
- **Protección:** permite al **caballero** bloquear hasta 3 ataques y encadenar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



Elementos internos del juego.

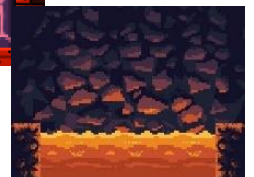
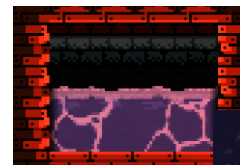
A favor del jugador

- **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 los jefes de las fases **Castillo** y **Pandemónium**. Permitirán también guardar el progreso para salir del juego y recuperar 2 corazones en **nueva partida** (solo 1 corazón en **nueva partida +**).
- **Herrero:** permitirá al jugador comprar **mejoras de arma** relacionadas con su personaje, para aumentar la fuerza o la velocidad de ataque (y para el **caballero**, el número de golpes que aguanta el escudo). Durante la **nueva partida +** solo se podrán canjear corazones.
- **Monedas:** ítems acumulables a lo largo del juego que pueden canjearse por diferentes mejoras de estado en el **herrero**. Bastante común.
- **Corazones:** ítems no acumulables que permiten **restaurar la salud** del jugador con relación al número recogido. Poco comunes.



Obstáculos o en contra

- **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.



Coleccionables

- **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. (Ver. *Esquemas y diagramas del juego*).

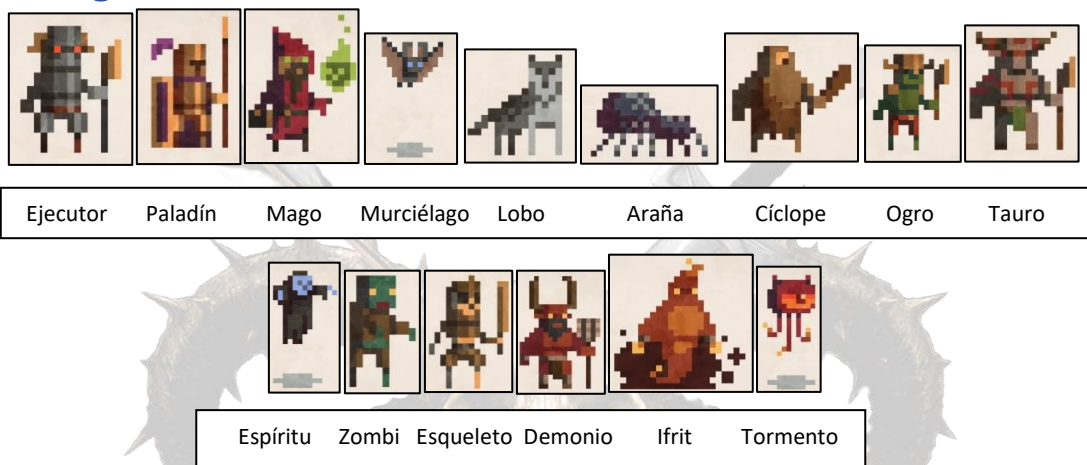


Enemigos

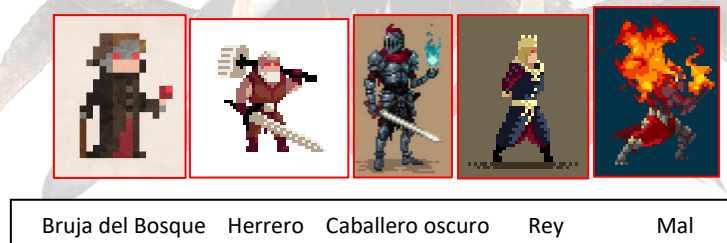
IA

- **Enemigos comunes:** Los enemigos comunes **débiles** tendrán solo 1 tipo de ataque, y alternarán entre moverse de un lado a otro y ejecutarlo. Los enemigos comunes **fuertes** tendrán entre 2 y 3 ataques diferentes los cuales alternarán según la potencia asignada a cada uno. También se moverán de un lado a otro de la misma manera que los débiles.
- **Jefes finales:** tendrán varios tipos de ataques y alguna habilidad de movimiento. El tiempo de ejecución entre una acción y otra será muchísimo menor que el de los enemigos normales. Algunos ataques serán secuenciales de otro para crear patrones de los que aprender. Otros ataques serán ejecutables según un porcentaje de probabilidad de que surja.

Enemigos comunes



Jefes finales



Cinemáticas

Aparecerán cinemáticas 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.

Elementos extra

Opciones de rejugabilidad

- **Nueva partida +:** (Ver. *Modos de juego*). 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.