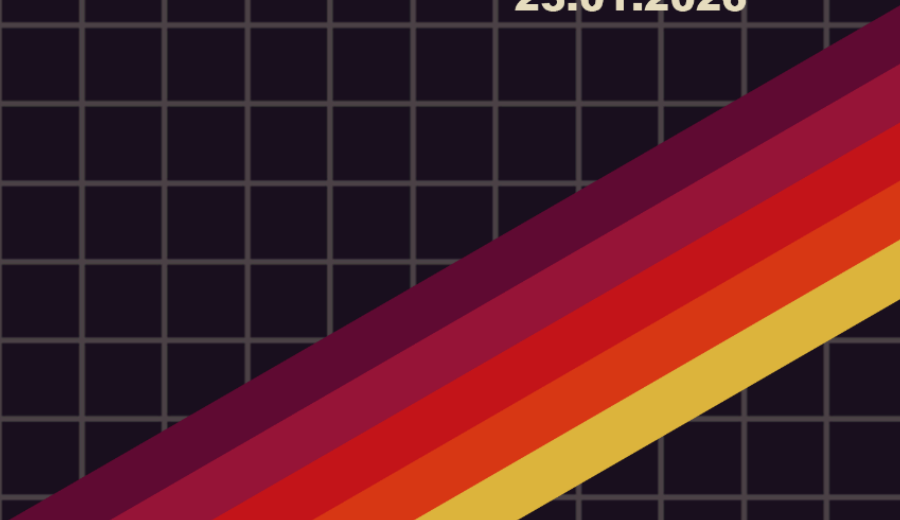


¡GDD! ZIPFIRON

Desciende, mejora, muere.

23.01.2026

¡double mark!



¡double mark!

GDD: Apeiron

Desciende, mejora, muere
Double Mark

23-01-2026

¡double mark!

¡double mark!

Game Overview

Shooter en tercera persona centrado en combates por arenas, ambientado en una plataforma petrolera abandonada llena de secretos y peligros. El juego combina acción intensa y progresión a través de mejoras de equipo. Diseñado específicamente para PC, con una experiencia optimizada para controles con mando.

Game Concept

El jugador asume el rol de un ingeniero contratado por el gobierno para investigar una plataforma petrolera abandonada. Sin embargo, lo que comienza como una simple misión de reconocimiento se convierte en una pesadilla llena de máquinas olvidadas, horrores cósmicos y engaños.

Aunque el mundo y la historia sean opresivas, el juego incorpora elementos de humor negro que se explican más adelante.

- Enfrenta oleadas de enemigos en combates por arenas, donde cada sala es una prueba sin segundas oportunidades.
- Dispara, esquiva y sobrevive en un sistema de combate rápido, preciso y letal. Cada encuentro exige reflejos y adaptación.
- Conecta con tu compañero, un antiguo robot que reparas y que será un aliado con un pasado borroso.

¡double mark!

- Modifica y mejora tu equipamiento usando la tecnología que recolectas en cada batalla.
- Desciende por la petrolera, enfrentando enemigos cada vez más letales y descubriendo los secretos que se esconden.

Público objetivo:

Triunfador: Durante el transcurso del juego se plantean diferentes retos y desafíos, tanto obligatorios para completar el juego, como opcionales para obtener recompensas adicionales.

Aventurero: Las opciones de personalización y evolución de las armas y el equipo ofrecen multitud de caminos para adaptar tu estilo de juego a las necesidades de la partida y tus preferencias.

Rango de edades: Adulto-joven.

Plataforma preferida: PC con mouse y teclado.

Ubicación geográfica: No va dirigido a ninguna región específica.

Nivel de experiencia: Intermedio → Ya tienen experiencia con videojuegos, especialmente de acción.

Setting: Que disfruten de mundos oscuros pero con un toque de ironía o sarcasmo. Que puedan apreciar el humor negro al estilo Portal o Borderlands.

¡double mark!

Jugadores de:

- Ratchet
- Risk of Rain 2
- Doom
- Hades

Géneros:

Disparos en tercera persona

Combate en salas de tipo arena

Desafíos

Evolución del personaje

Personalización del estilo de juego

Gestión de recursos

¡double mark!

Gameplay

Objetivos

El objetivo principal del jugador es llegar hasta el final de la petrolera. Para ello debe enfrentar enemigos en las arenas, mejorar su equipamiento y sobrevivir.

Los objetivos secundarios del jugador son:

- Descubrir información oculta para entender la historia al completo
- Adaptar su armamento para su estilo de juego
- Conseguir habilidades para su compañero

Progresión del juego

La progresión es totalmente lineal, pues solamente se puede ir avanzando hacia las siguientes habitaciones.

El juego se divide en 3 zonas [industrial, laboratorio y lovecraft] que representan las 3 dificultades del juego, estas zonas contienen:

- Salas de combate, donde aparecen oleadas de enemigos que deben vencerse
- Salas seguras, en las que el jugador puede mejorar su armamentos y encontrar partes de la historia del lugar
- Bosses que se encuentran al final de la zona
- En cada nivel, tanto los enemigos como los bosses son más complicados de vencer. La estética también cambia en cada

¡double mark!

zona, donde las habilidades serán esenciales para poder seguir.

Flujo de Juego

1. Varias habitaciones estilo arena donde debes superar desafíos para progresar
 - a. El desafío por defecto es limpiar la habitación de enemigos
 - b. El juego se estructura en forma de pisos, donde cada nivel tiene una cantidad de habitaciones con una temática común y un boss en la última
 - c. Hay habitaciones de desafío y de descanso donde el jugador puede comprar mejoras o recursos
2. Consigue dinero derrotando enemigos y completando retos para comprar mejoras de equipamiento, salud y armas en habitaciones intermedias
 - a. Las mejoras cambian en gran medida el juego, no son un simple aumento de estadísticas

Mecánicas del juego

Reglas

El jugador debe superar combates estilo arena para avanzar a la siguiente habitación.

Al morir, el jugador debe empezar de nuevo el nivel.

¡double mark!

El jugador puede conseguir chatarra durante el combate al derrotar enemigos de forma lineal.

Las salas seguras permiten comprar y mejorar el equipo.

Modelo del universo del juego

El juego simula un entorno cerrado y hostil: una plataforma petrolera dividida en tres zonas (industrial, laboratorio, lovecraftiana).

Cada zona representa un nivel de progresión con nuevos enemigos y estética, con un aumento de dificultad con fin de darle al jugador la oportunidad de perfeccionar las mecánicas enseñadas.

Las zonas se dividen en habitaciones individuales:

- Salas de combate (arenas)
- Salas de mejora (zonas seguras)
- Salas finales de la zona donde está el miniboss

La narrativa se descubre de forma ambiental y a través de documentos encontrados entre combates.

¡double mark!

Física

Movimiento fluido con velocidad

El jugador se controla en tercera persona con cámara centrada (estilo Risk of Rain 2).

No hay físicas avanzadas ni destrucción del entorno, pero sí colisiones precisas, elementos explosivos y respuesta inmediata.

Gravedad ligera, favorece el movimiento durante el combate.

Economía

El jugador obtiene “piezas” (moneda interna) al eliminar enemigos o completar desafíos.

Esa moneda se usa en las salas seguras para mejorar equipo, comprar salud o escudos.

Las mejoras modifican significativamente la jugabilidad (nuevas funciones, efectos, gamefeel), no son únicamente mejoras numéricas.

¡double mark!

Movimiento del personaje

Movimiento ágil, debe poder esquivar y posicionarse rápidamente.

Acciones disponibles: correr, saltar, dash multidireccional, apuntado en 360°.

Todo está optimizado para jugar con mouse y teclado en PC.

Objetos

El jugador puede recoger “piezas” y munición al pasar cerca.

No hay inventario como tal. Simplemente aparecen el número de balas que se tienen.

Para poder elegir entre las armas se usa una rueda. Selección rápida y orientada a la acción

Nada de menús complejos

Las armas disponibles están activas en todo momento y pueden alternarse en tiempo real

¡double mark!

Acciones

- Armas principales [en principio son 3]: Disparo limitado según tipo (rifle, escopeta, láser, etc.).
- Cuerpo a cuerpo: Golpe con cooldown.
- Dash/Esquiva: Con cooldown
- Interacción: Leer archivos o escuchar grabaciones en salas seguras. Hablar con NPC. Acceder a la mesa de mejoras. Comprar salud.

Combate

Estilo arena: sala cerrada, con oleadas de enemigos y condiciones específicas.

Enemigos variados en forma y comportamiento: rápidos, blindados, voladores, invocadores, etc.

El jugador puede cambiar entre varias armas en cualquier momento para adaptarse a los enemigos.

Las armas pueden modificarse con efectos únicos: cadencia, daño y alcance.

Posibilidades

Escudos consumibles protegen antes de recibir daño directo a la salud mientras la salud se regenera con el tiempo.

¡double mark!

Flujo de Pantallas

¡double mark!

Historia y Narrativa

Backstory

En una remota región del Pacífico, bajo el acero de una plataforma petrolífera abandonada en la isla Miyake, se esconde un experimento del gobierno. La CIA, en secreto, construyó un laboratorio con el fin de estudiar y explotar una sustancia llamada “Aether”, capaz de romper las leyes de la realidad y liberar energías de otro mundo. Sin embargo, su ambición desmedida abrió una brecha hacia una civilización antigua y hostil, provocando una serie de eventos catastróficos.

Numerosos ingenieros han sido enviados con falsas promesas a investigar y recolectar información, pero todos han fracasado. El jugador es el siguiente en la fila, con un único aliado: un compañero artificial que arrastra la pesada carga de saber la verdad.

Plot Elements

Yellow (Jugador): Un ingeniero enviado por el gobierno con un nombre en clave (ej. Yellow) sin conocimiento del peligro que enfrenta. Personaje silencioso, frágil pero ágil, equipado para sobrevivir y adaptarse.

S.I.L.V.I.A, compañero robótico: Un experimento robótico con Aether. Tiene una personalidad carismática y tierna. Reconoce al protagonista por el traje, y decide ayudarlo.

¡double mark!

CIA/Gobierno: Verdaderos villanos. Ocultan la verdad y usan a los ingenieros como piezas descartables para intentar cerrar el problema que ellos mismos causaron.

Progresión de la historia en el juego

- **Introducción (Zona 1 - Industrial):**

El jugador llega a la plataforma, guiado por el intercomunicador del gobierno. Encuentra al compañero y se adentra en los pasillos oscuros. La atmósfera es tensa y paranoica.

Diarios y grabaciones indican que los trabajadores veían y oían cosas imposibles.

- **Desarrollo (Zona 2 - Laboratorio):**

Accede a instalaciones ocultas donde descubre la verdad: el Aether, los experimentos, los ingenieros anteriores. El tono se vuelve más siniestro y se multiplican los cuerpos.

Se revela el vínculo del compañero con el jefe final.

- **Clímax (Zona 3 - Ruinas):**

Las estructuras cambian, mezclando arquitectura humana y alienígena. Las criaturas del Aether aparecen por todos lados. El jugador se enfrenta al ingeniero original, transformado.

¡double mark!

Tras la victoria, una cinemática muestra que el protagonista asume el papel de nuevo guardián.

- **Epílogo (cíclico):**

El compañero, dañado, sube a la superficie... solo para encontrarse con otro ingeniero recién llegado. El ciclo se repite.

Cut Scenes

- **Cinemática de introducción:**

Escenario: Mar embravecido, la plataforma en el horizonte.

Actores: Ingeniero (silencioso), voz del gobierno, robots en sombra.

Acción: El ingeniero desembarca, recibe instrucciones por radio. Las puertas se abren con un chirrido metálico. Oscuridad, silencio y tensión.

¡double mark!

Game Word

General look and feel of world

El mundo está ambientado en una plataforma petrolífera abandonada, situada en medio del océano cerca de la isla Miyake. Está formada por elementos industriales, tecnología militar de los años 60/70 y en el último nivel estética lovecraftiana.

La atmósfera transmite aislamiento, peligro constante y un pasado oculto, pero sin caer en el terror. El tono es de acción, con un enfoque low-poly, casi cartoon.

La narrativa ambiental se construye a través de detalles visuales, sonidos mecánicos, luces parpadeantes y arquitectura inusual, que refuerzan la sensación de que algo no encaja... pero sin dejar de ser un campo de batalla.

Áreas

El juego se divide en tres zonas principales, cada una reflejando una etapa de descenso hacia la verdad.

¡double mark!

Descripción general y características físicas

- Zona 1: Área Industrial

Aspecto: Maquinaria abandonada, ordenadores olvidados y estructuras gigantescas.

Sensación: Desgaste, soledad, silencio roto por sonidos mecánicos antiguos.

Propósito: Introducción al combate, mecánicas básicas y primeros secretos.

- Zona 2: Laboratorio

Aspecto: Instalaciones científicas derruidas, cristales rotos, tanques de contención, pizarras con fórmulas, tecnología experimental.

Sensación: Paranoia, descubrimiento, tensión narrativa.

Propósito: Revelación de la verdad tras la plataforma, mecánicas avanzadas, enemigos más complejos.

- Zona 3: Ruinas Lovecraftianas

Aspecto: Arquitectura antinatural, símbolos arcanos, biotecnología alienígena fusionada con robots.

Sensación: Desesperación, horror cósmico, caos.

Propósito: Clímax narrativo y jugable, enfrentamiento con el jefe final.

¡double mark!

Cómo se relacionan con el resto del mundo

Cada zona está conectada de forma lineal como parte de un descenso a través de la plataforma. El jugador avanza hacia el núcleo del problema, enfrentándose a desafíos cada vez más complejos.

Qué niveles hay

Área Industrial: Primer nivel

Laboratorio: Segundo nivel

Ruinas Lovecraftianas: Tercer y último nivel

Los recursos, enemigos y mecánicas escalan progresivamente.

Personajes

¡double mark!

Personajes Principales

Ingeniero (Jugador)

Backstory

Enviado por el gobierno bajo una misión oficial para investigar el colapso de la plataforma petrolífera. No es el primero, y probablemente no será el último. Lo que desconoce es que ha sido manipulado para sellar una brecha interdimensional abierta por la codicia del gobierno.

Personalidad

Silencioso, eficiente, práctico. Representa a un trabajador común enfrentado a fuerzas que lo superan. No tiene grandes aspiraciones heroicas: solo quiere sobrevivir.

Apariencia

Viste un traje de ingeniero con un color identificativo (“Yellow”) que representa su rol desechable. Su atuendo es simple, funcional y se desgasta con el tiempo y el combate.

Habilidades

- Acceso a varias armas intercambiables
- Movimiento ágil: salto, dash, esquivas
- Interacción con el entorno y con su compañero
- Personalización de equipo y mejoras

Relevancia en la historia

Es el siguiente eslabón en una cadena rota de ingenieros enviados a morir. Su viaje lo lleva de peón a protector de la humanidad, al final tomando el lugar del jefe final.

¡double mark!

Relación con otros personajes

- Compañero: único aliado. Lo repara al inicio y forma una conexión emocional.
- Gobierno/CIA: lo usan como herramienta desechable.
- Jefe Final: reflejo de lo que él mismo puede convertirse.

Compañero (Robot aliado)

Backstory

Diseñado como parte de un experimento militar. Su existencia combina tecnología moderna con “Aether”. Fue el compañero del ingeniero original (jefe final) y quedó dañado tras el combate.

Personalidad

Carismático, entrañable, con humor (incluyendo toques de dark humor). A pesar de su forma robótica, demuestra emociones humanas.

Apariencia

Compacto, flotante o montado sobre partes robóticas. Tiene una apariencia modular que se adapta según las armas o habilidades que posea. Su diseño muestra desgaste y reparaciones improvisadas.

Relevancia en la historia

Es el vínculo emocional del jugador con el mundo. Es quien más sabe sobre lo que ocurre realmente y actúa como guía informal. Representa la voz de los caídos.

Relación con otros personajes

- Ingeniero jugador: nuevo vínculo tras su anterior pérdida.

¡double mark!

- Jefe Final: su antiguo compañero. Al verlo corrompido, sufre una gran carga emocional.
- Gobierno/CIA: lo crearon, pero lo consideran un fracaso o material descartable.

Jefe Final (Primer Ingeniero)

Backstory

El único que logró llegar al núcleo de la brecha. Atrapado en su rol de protector, la exposición prolongada al Aether lo ha transformado en una criatura medio máquina, medio monstruo.

Personalidad

Trágico, frío, determinado. Conserva fragmentos de humanidad, lo suficiente para entender que debe proteger al mundo... incluso matando.

Apariencia

Mutado, fusionado con maquinaria y estructuras lovecraftianas. Sus proporciones son inhumanas, pero aún se distingue su antiguo uniforme.

Habilidades

- Control sobre el Aether
- Puede controlar al Compañero temporalmente
- Ataques físicos devastadores
- Fases de combate que reflejan su transformación

Relevancia en la historia

Es la advertencia viviente de lo que ocurre con los que descubren demasiado. Al derrotarlo, el jugador asume su lugar.

– Relación con otros personajes

¡double mark!

- Jugador: su sucesor.
- Compañero: su antiguo aliado, todavía le guarda cierta lealtad.
- Gobierno: lo abandonó, lo traicionó.

¡double mark!

Uso de la Inteligencia Artificial en Enemigos

La IA está diseñada con un enfoque en ritmo rápido y presión constante:

Tipos de IA:

- **Swarmers:** enemigos rápidos y frágiles que acosan al jugador
- **Snipers y support:** atacan desde lejos, fuerzan movimiento
- **Tanks o élite:** lentos, pero con ataques de área o fuertes

Comportamientos:

- Coordinación en oleadas
- Enemigos especiales que reaccionan a la presencia del compañero

Escalada:

Conforme se desciende, la IA introduce variaciones inesperadas o enemigos con efectos ambientales (niebla, oscuridad, gravedad reducida...).

¡double mark!

Niveles

Tutorial

- **Sinopsis**

El jugador llega a la plataforma y accede a la zona de entrada, donde se familiariza con los controles, el movimiento, el combate básico y la interacción con el entorno. Aquí repara por primera vez al Compañero.

- **Material Introductorio**

Breve cinemática de llegada + mensajes del gobierno a través del comunicador.

Carteles, pantallas rotas y señales ambientales indican cómo moverse y actuar. El Compañero activa mensajes de tutorial contextuales.

- **Objetivos**

- • Aprender movimiento básico (caminar, correr, saltar, esquivar)
- • Usar el Compañero para activar una puerta
- • Primeros combates contra robots de seguridad

- **Detalles**

- Mapa
- Zona de acceso oxidada con plataformas metálicas, puertas automáticas y torres de vigilancia.
 - Encuentros
- Robots defectuosos
- Primer encuentro con el Compañero
- Diálogos con la voz del gobierno y el primer mensaje ambiguo grabado por un antiguo ingeniero.

¡double mark!

Nivel 1 – Zona Industrial

- **Sinopsis**

La parte superior de la plataforma: hangares, almacenes y zonas de carga. Primer contacto con enemigos corrompidos por el Aether.

Material introductorio

Mensajes de radio distorsionados, documentos dispersos, máquinas paradas, ecos.

- **Objetivos**

- Activar energía de emergencia
- Explorar hangares
- Encontrar y analizar los primeros documentos perdidos

- **Detalles**

- Mapa
 - Estructura de pasarelas, ascensores, almacenes con grúas abandonadas.
- Encuentros
 - Robots vigilantes corruptos
 - Trampas de seguridad
 - Encuentro opcional con el Conserje

Nivel 2 – Laboratorio

- **Sinopsis**

El corazón del proyecto. Aquí se revela la conexión del gobierno con el Aether. Se ven los resultados de los experimentos fallidos.

- **Material Introductorio**

Cintas de audio, grabaciones con distorsión, cuerpos de científicos y notas técnicas.

¡double mark!

- **Objetivos**

- Rastrear señales del experimento
- Activar terminales para reconstruir los archivos
- Evitar sobrecargas de energía inestable

- **Detalles**

- Mapa
 - Instalaciones subterráneas con salas médicas, laboratorios sellados y depósitos de cadáveres.
- Encuentros
 - Enemigos mutados por Aether
 - Hologramas del pasado
 - Piezas para mejorar al Compañero

Nivel 3 – Ruinas Subterráneas

- **Sinopsis**

Un mundo imposible bajo la estructura, con arquitectura ajena a lo humano. Las criaturas ya no parecen tecnológicas, sino casi mitológicas.

- **Material Introductorio**

Inscripciones incomprensibles, restos de expediciones anteriores, ecos de voces.

- **Objetivos**

- Localizar y enfrentar al Jefe Final
- Sobrevivir a las oleadas de enemigos
- Tomar una decisión final (huir o reemplazar al guardián)

¡double mark!

- **Detalles**

- Mapa

- Cámaras gigantescas, estructuras verticales, plataformas flotantes, anomalías visuales.

- Encuentros

- Criaturas humanoides con cuerpos fusionados
 - Fantasma de ingenieros anteriores
 - Batalla contra el Jefe Final (con fases y secuestro temporal del Compañero)

¡double mark!

Interfaz

La interfaz proporciona al jugador información crítica que le permite concentrarse en una experiencia caótica y divertida. Incluye los siguientes elementos:

- **Cargador:** indica la cantidad de balas disponibles.
- **Arma activa:** muestra si el jugador tiene un arma equipada o está desarmado.
- **Barra de salud:** representa la vida del jugador.
- **Barra de escudo:** muestra el nivel de escudo y su efecto de carga.

Sistema visual

Para mantener una identidad coherente con el estilo del juego, se utilizan gráficos inspirados en interfaces de computadora de los años 90. Estos se caracterizan por una paleta de colores limitada, transiciones marcadas y una estética rígida y definida.

Manejo de cámara

El juego utiliza una cámara en tercera persona con un punto de disparo visible de forma permanente en pantalla. Esto permite que el jugador se enfoque en el movimiento mientras dispara de manera rápida y frenética.

Controles

Debido a la alta velocidad del juego, se emplea un conjunto reducido de controles, priorizando la simplicidad y la respuesta inmediata:

- **W, A, S, D:** movimiento del jugador en el mundo.

¡double mark!

- **1, 2, 3, 4, 5:** selección o deselección del arma activa.
- **Espacio:** saltar
- **Bloq Mayús:** dash para aumentar temporalmente la velocidad.
- **Clic principal del mouse:** disparo del arma activa.
- **Clic secundario del mouse:** ataque cuerpo a cuerpo.