



TRABAJO DE FIN DE GRADO:

GÉNESIS

GUIÓN Y GAME DESIGN DOCUMENT DE UN VIDEOJUEGO RPG

Diseñado y escrito por Ignacio Pérez Mateo.

Tutorizado por el profesor Dr. Jesús Jiménez Varea.

Grado en Comunicación Audiovisual.

Septiembre, 2019.

Índice

INTRODUCCIÓN Y CONSIDERACIONES PREVIAS A LA LECTURA DEL GDD Y EL GUIÓN.....	1
FICHA TÉCNICA PROVISIONAL.....	3
HERRAMIENTAS SECUNDARIAS	3
MegaSync:	3
Hack n Plan:	3
INFLUENCIAS PARA LA ELABORACIÓN DEL VIDEOJUEGO.....	5
El paraíso perdido de John Milton.....	5
God of War (PS2)	7
Octopath Traveller.....	8
Paper Mario: The Thousand-Year Door.....	9
Diablo 3.....	10
Warhammer Fantasy: Guerreros del Caos	11
Saga Star Wars	12
Maléfica.....	13
¿POR QUÉ ESTE VIDEOJUEGO?.....	14
Desde el punto de vista del diseño	14
Desde el punto de vista del arte	14
Desde el punto de vista de la programación.....	15
Desde el punto de vista de la producción.....	15
Desde el punto de vista del márketing.....	16
DISEÑO DEL VIDEOJUEGO	17
LOOK & FEEL	17
REGLAS BÁSICAS	18
Condiciones de victoria y derrota.....	18
Sobre la historia y la linealidad.....	19
Qué se puede hacer y qué no se puede.....	19
MECÁNICAS BÁSICAS	21
Moverse.....	21
Interactuar	22
Atacar	23
Pausar el juego.....	23

EQUIPO DE PERSONAJES.....	24
SISTEMA DE COMBATE.....	25
Interfaz básica de combate.....	25
Cantidad de personajes en juego y turnos.....	25
Mecánicas básicas de combate.....	26
Atacar o recibir daño primero.....	27
Recompensas.....	28
Estados de combate.....	28
PERSONAJES JUGABLES EN GÉNESIS.....	30
LUCIFER.....	30
BELCEBÚ.....	32
LILITH.....	34
MOLOK.....	36
DAGÓN.....	38
EL MUNDO DE GÉNESIS Y SUS NIVELES.....	39
EL PARAÍSO Y EL REINO DE LOS CIELOS.....	39
EL CAOS INFINITO.....	42
TRONO DE LA OMNIPOTENCIA.....	44
CÍRCULO DEL SOL Y LA TORRE SOLAR.....	45
LA NADA.....	48
CIUDAD DEL CAOS.....	49
COLISEO DEL CAOS.....	50
PALACIO INFINITO.....	52
LA GUARIDA DEL LEVIATÁN Y LAS TENEBROSAS PROFUNDIDADES.....	53
EL PARAÍSO PERDIDO Y EL INFIERNO.....	55
OBJETOS.....	58
CÓMO USAR LOS OBJETOS.....	58
ARMAS.....	59
ARMADURAS.....	61
RELIQUIAS.....	62
OBJETOS DE UN SOLO USO.....	63
OBJETOS MÁGICOS.....	64
TEXTOS.....	65
MÁRKETING.....	66
AUDIENCIA.....	66

BUYER-PERSONA.....	66
ATTENTION MAGNETS	66
PROMOCIÓN Y CONSTRUCCIÓN DE FANBASE.....	67
RESUMEN DEL ARGUMENTO Y TRASFONDO.....	69
GUION LITERARIO.....	1

INTRODUCCIÓN Y CONSIDERACIONES PREVIAS A LA LECTURA DEL GDD Y EL GUIÓN

Un *GDD*, *Game Design Document* o *Documento de Diseño*, es el documento escrito en el que se recogen todas las directrices relacionadas con la disciplina del *Game Design* (o diseño; en cuanto al conjunto de reglas, niveles, enemigos, y un largo etcétera, que rigen un videojuego) y/o la producción de un videojuego. A pesar de ser una herramienta común entre los desarrolladores profesionales, no existe un modelo único a seguir en tanto a su elaboración y cada equipo de trabajo opta por una vía distinta.

Es un documento que, ante todo, está "vivo" durante toda la producción del videojuego. Desde la concepción de la idea hasta el *release*, los desarrolladores usan el *GDD* con el objetivo de trabajar, actualizarse e informarse acerca del estado de desarrollo del proyecto y las tareas pendientes por realizar. A pesar de ser un documento de gran importancia, en ocasiones es olvidado y aborrecido por los desarrolladores, ya que suelen ser de gran extensión y su redacción no suele ser entretenida.

Para la elaboración del proyecto Génesis, se ha elaborado un *GDD* además del propio guion literario del videojuego. Como se ha mencionado anteriormente, un *GDD* es un documento vivo, por lo que aunque el desarrollo ya haya comenzado con la mera ocurrencia del mismo, este mismo documento presente no puede verse actualizado hasta que no se avance en estadios de desarrollo que impliquen ya un trabajo más avanzado en cuestiones de programación y arte gráfico. En cuanto al guion, a pesar de ya haber establecido un argumento y una línea narrativa en concreto, se ve sujeto a las mismas normas de adecuación a la producción que el *GDD*, por lo que muy posiblemente se vea modificado a lo largo del proceso de desarrollo debido a necesidad de ajuste de presupuesto o cantidad de trabajo, ya sea para mejor o para peor. Podemos decir entonces que esta es una primera versión que, por supuesto y en aras de realizar de un correcto desarrollo, debe de ser reiterada numerosas veces para adecuarse a las exigencias del proyecto durante su evolución.

Por esta misma razón, todo lo relacionado con cuestiones de balance del *game design* (es decir, que la experiencia del jugador sea satisfactoria adecuando la balanza dificultad-recompensa), niveles del videojuego, combates y en ocasiones arte visual no es preciso ni objetivo, sino que más bien, en el caso de que se realicen cálculos numéricos, es una estimación aproximada a partir de la cual se llevará a cabo una reiteración constante vía *testing*.

Otro punto a aclarar en la redacción del guion literario del videojuego ha sido que al ser el autor el *game designer*, el *narrative designer* y el *game writer*, han sido tomadas pequeñas concesiones con el objetivo de ser más prácticos a la hora de trabajar.

En relación con las imágenes que acompañan al *GDD*, al no existir todavía arte conceptual algunas imágenes serán originales (no definitivas), elaboradas digitalmente a través de cualquier programa de diseño gráfico, y otras se buscarán por la red. En cualquier caso se señalará la procedencia.

FICHA TÉCNICA PROVISIONAL

Motor gráfico: Unity versiones Plus/Pro.

Género: aventura, rol.

Plataformas objetivo: PC y Nintendo Switch.

Estilo gráfico: HD2D.

Ambientación: fantasía, épica, religioso.

Sinopsis: Sabemos que Satán acabó en el Infierno por ir en contra de Dios. Conocemos la versión del vencedor pero, ¿y la del vencido?

Elevator pitch: Conoce la verdadera historia de la rebelión de Lucifer en un épico videojuego de rol con gráficos "HD2D" donde se pondrán a prueba tu valor y entereza en el campo de batalla.

HERRAMIENTAS SECUNDARIAS

MegaSync:

A pesar de contar con el uso de la herramienta *Collab* ya incluida en Unity, MegaSync nos servirá para sincronizar al equipo de desarrollo todo avance que se realice en cuanto a la elaboración de *assets* que vayan a ser integrados en el videojuego (normalmente de naturaleza artística): *sprites*, ilustraciones y animaciones. No obstante, no solamente servirá para los *assets* puramente artísticos, sino que también la utilizaremos para coordinar la gestión del *Game Design Document*, la producción, el marketing y algunas otras cuestiones relacionadas con el diseño como podría ser la elaboración y revisión de *top-downs*.

Hack n Plan:

Hack n Plan es una herramienta que sirve para organizar la producción de videojuegos siguiendo la metodología scrum (la se usará durante la realización del proyecto).

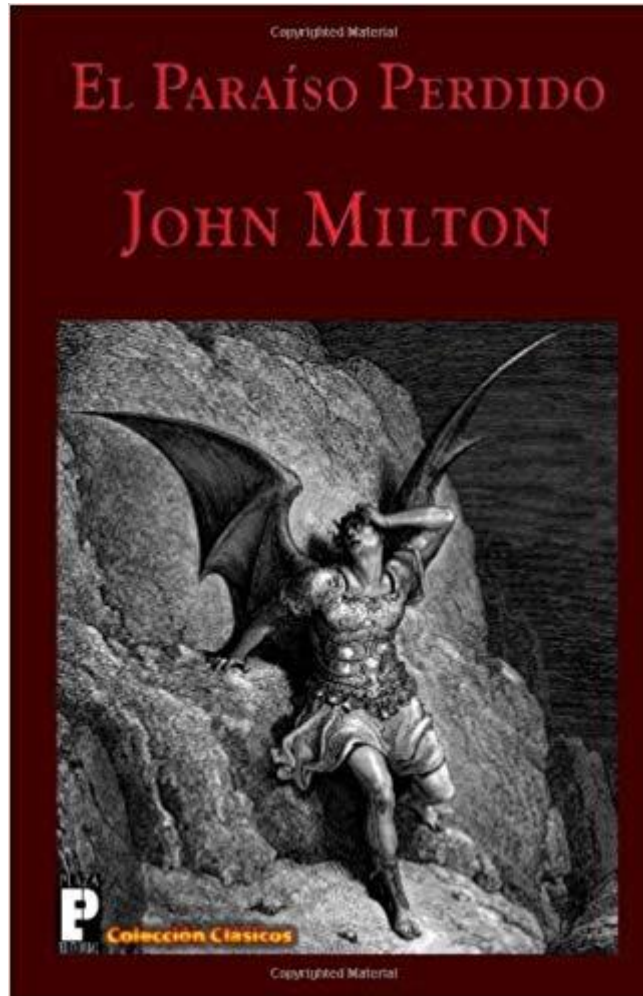
El productor creará un *backlog* (básicamente todo lo que hay que hacer para tener el videojuego terminado, desglosado previamente en tareas extraídas del *GDD*), que se irá actualizando a medida se vaya progresando, y tras eso organizará

la producción en base a distintos sprints (períodos de tiempo de 1-2 semanas). También asignará las tareas a cada miembro del equipo teniendo en cuenta la disponibilidad de los mismos y el tiempo que tarda en realizarlas.

Es imprescindible que se haga uso de la herramienta y se actualice conforme los miembros del equipo vayan realizando sus tareas para el correcto seguimiento de la evolución en el proceso productivo. No será necesario hacer uso de todas las opciones que nos proporciona la herramienta pero sí es importante actualizar en qué se está trabajando. Es opcional añadir comentarios acerca de problemas, ideas, sugerencias... También serviría mucho anotar el tiempo que se tarda en realizar las tareas correspondientes para tenerlo en cuenta a la hora de asignar las tareas.

INFLUENCIAS PARA LA ELABORACIÓN DEL VIDEOJUEGO

El paraíso perdido de John Milton



Recuperado de <https://images-na.ssl-images-amazon.com/images/I/51QpyJ0YwL. SX322 BO1,204,203,200 .jpg>

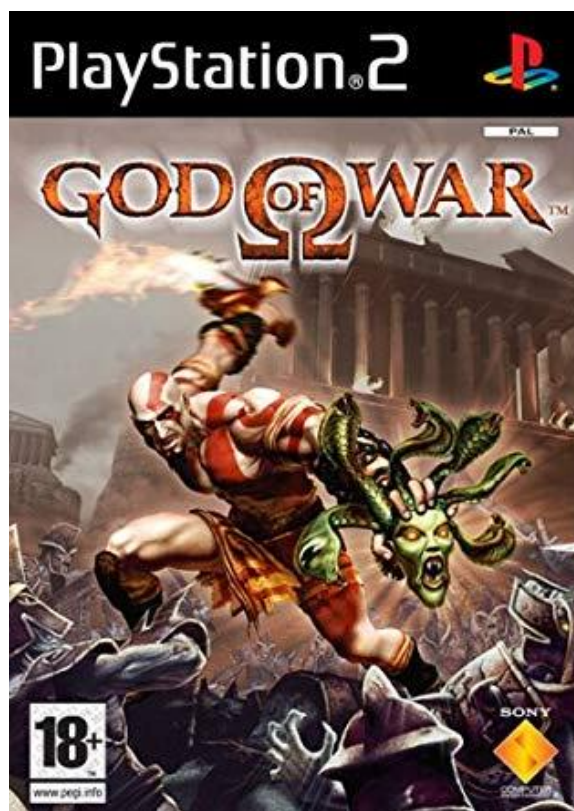
Este poema publicado en 1667 está considerado un clásico de la literatura inglesa. En él se tratan temas como por qué Dios permite el Mal en el mundo y el Pecado Original. Lo interesante para nosotros de este poema es que uno de los protagonistas es Satán, quien decide vengarse de Dios de manera indirecta por haberlo desterrado corrompiendo las almas de Adán y Eva a través de la infracción que se les impuso de no poder comer el Fruto Prohibido. Satán es tratado como un personaje más, con sus respectivas motivaciones, y se le intenta dotar de una personalidad y unos motivos de peso para sus malvados actos. También se descubre el background del personaje, ya que se nos

cuenta su historia; cómo reunió a sus huestes para rebelarse contra el dios dictador y cómo luchó en la batalla y perdió en ella.

Tradicionalmente el personaje se trata de una manera simple argumentando que su única motivación para enfrentarse con Dios es su arrogancia y egoísmo. En Génesis buscaremos, al igual que hizo John Milton, dotar al personaje de unos motivos de peso para hacerlo. Siguiendo la historia del poema, Lucifer no tenía como objetivo principal causar daño alguno (más bien todo lo contrario, ya que quiso desafiar a Dios para acabar con un tirano) y nosotros trabajaremos la misma premisa. No obstante, se buscará desarrollar más el personaje siguiendo la estructura narrativa del camino del héroe, así como también indagar sobre su relación con sus hermanos y amigos.

John Milton nos presenta un fantástico poema donde se nos muestra a un Satán benigno que aún estando indeciso se obliga a sí mismo a hacer el mal debido a que sus pasadas acciones no tendrán jamás el perdón de Dios. Este punto de vista en el que cuestionamos la integridad ética de Satán será el mismo que contemplaremos en Génesis.

God of War (PS2)



Recuperado de <https://www.ultimagame.es/god-war/imagen-i370-pge.jpg>

En este videojuego contemplamos el ascenso de un mortal a Dios. Kratos es un guerrero que acaba desafiando a modo de venganza a los dioses del Olimpo y que empieza a acabar con ellos. No negaremos que la premisa de un Lucifer matando a Dios nos recuerda inevitablemente a esta saga de videojuegos, en la que en lugar de matar al dios cristiano nos encargaremos de hacer frente a todo tipo de dioses y criaturas de la mitología griega.

Buscaremos captar la esencia de la epicidad de derrotar criaturas divinas de God of War para trasladarla a Génesis, en el que en lugar de enfrentarnos a criaturas de la mitología griega, nos enfrentaremos a criaturas de la mitología cristiana; esto incluye toda la jerarquía de ángeles (arcángeles, ángeles, virtudes, principados, potestades y querubines). Aunque también serán añadidas criaturas que diseñaremos nosotros que no pertenecen a ninguna religión o mitología en concreto.

Octopath Traveller



Recuperado de https://f.rpp-noticias.io/2019/04/11/231923_776880.jpg

Nuestra principal influencia de este videojuego de rol serán sus innovadores gráficos (patentados como gráficos HD2D). Al igual manera que este videojuego, en Génesis trabajaremos el diseño visual de los personajes en pixel art mientras que el resto del escenario estará en 3D (aunque tengan texturas en pixel).

Paper Mario: The Thousand-Year Door



Recuperado de https://http2.mlstatic.com/paper-mario-and-thousand-year-door-portada-impresa-ga-D_NQ_NP_829554-MLM29309126882_022019-F.webp

Este videojuego lanzado en Game Cube nos presenta una jugabilidad simple y adictiva acompañada de unas mecánicas igualmente simples y muy divertidas. El sistema de desplazamiento por el mundo es sencillo y funcional mientras que el combate es fácil de aprender y difícil de dominar. Podemos decir que es un juego de rol que puede ser jugado tanto por niños como por adultos, con una historia atrevida y con un elevado nivel de madurez (para los juegos de Mario) que no deja indiferente a nadie.

En Génesis nos inspiramos en su sistema de desplazamiento por el mundo pero sobretodo en su sistema de combate. La principal diferencia con respecto al diseño de niveles es que en Génesis no contaremos con un HUB central (en Paper Mario: The Thousand-Year Door se encuentra en la plaza del pueblo de Villaviciosa) que conecte todas las zonas ni tendrá esos tintes de metroidvania que obligará al jugador a hacer continuamente backtracking, sino que el diseño de niveles será por norma general lineal con contadas excepciones. Una gran similitud será el uso de las habilidades de los personajes que te acompañan para superar los obstáculos y secretos que se plantean en los niveles.

El combate será muy similar en ambos juegos, cambiando por supuesto la estética general del videojuego y la seriedad de los mismos (en Paper Mario: The Thousand-Year Door todo es más colorido y divertido). Buscamos la simplicidad y efectividad del sistema de combate debido a que Génesis no será un videojuego con una muy larga duración (a diferencia de otros juegos de rol), por lo que no buscaremos una gran complejidad en el sistema de combates

y objetos, sino todo lo que contrario. Que el sistema de combate sea sencillo de aprender no quiere decir que todos los combates sean fáciles de batir. Queremos combates memorables pero no difíciles de producir y equilibrar.

Diablo 3



Recuperado de
<https://i.pinimg.com/originals/67/6b/bf/676bbf6df370bf6561c29c0e7a545277.jpg>

De Diablo 3 nos interesa la parte más "celestial" del videojuego. Es decir, aquella donde aparecen ángeles que tratan de luchar contra los demonios. La estética de los Altos Cielos de Diablo 3 parece la más adecuada como inspiración para el Reino de los Cielos de Génesis, así como el comportamiento y actitud de los ángeles superiores para con sus inferiores.

Warhammer Fantasy: Guerreros del Caos



Recuperado de <http://img1.reactor.cc/pics/post/Chaos-Warrior-Chaos-%28Wh-FB%29-Warhammer-Fantasy-%D1%84%D1%8D%D0%BD%D0%B4%D0%BE%D0%BC%D1%8B-5020389.jpeg>

El Caos de Warhammer Fantasy supone una gran influencia para Génesis. En este mundo de fantasía oscura, existen cuatro grandes y malvados dioses manipuladores que se encargan de hacer el mal. El Caos en Warhammer simboliza los grandes males que azotan al mundo; la violencia, los vicios, las enfermedades y la manipulación.

En Génesis tomaremos el ejemplo de uno de ellos: se trata de Khorne, dios de la violencia sin límites y la sangre, y lo aplicaremos a una de las zonas más simbólicas del videojuego: el Coliseo del Caos. Buscamos dar a entender que la verdadera naturaleza de los dioses no es más que violenta y manipuladora, la mera existencia de dioses es negativa. Génesis es un proyecto ateísta donde se quiere dar a entender que la naturaleza de todos los dioses es egoísta y manipuladora, y el gran ejemplo lo tenemos en Dios, aunque esto también se puede ver en el Caos y en La Noche. El mensaje que se busca dar con todo esto es:

La verdadera naturaleza de la realidad no es el orden y la estabilidad, sino todo lo contrario. Es violencia, maldad y frivolidad. Y somos nosotros como seres vivientes los que luchamos contra la adversidad que nos anteponen los dioses y la misma existencia, la vida es una lucha constante por la supervivencia y nada más nos espera tras la muerte.

Saga Star Wars



Recuperado de

https://images.mediotiempo.com/hAgob2ZcyHFRRpZRnaJIyGmEj_A=/958x596/uploads/media/2018/12/22/cuidado-nota-contiene-spoilers-foto.jpg

La saga de Star Wars ha supuesto una de las grandes influencias de Génesis. En las seis preguntas originales producidas por Lucasfilm se desarrolla la historia del auge y caída de Anakin Skywalker. El camino de Anakin es el de la historia de un héroe que termina siendo un villano y destruyendo todo lo que quería. Este modelo trágico del camino del héroe es el mismo que usaremos para Lucifer.

Maléfica



Recuperado de <https://i1.wp.com/frasesdelapelicula.com/wp-content/uploads/2014/08/malefica.jpeg?w=1200&ssl=1>

Esta película de Disney destacó por la originalidad de su trama al usar a uno de los villanos clásicos de los cuentos de princesas como principal protagonista del relato para otorgar al espectador un punto de vista distinto al del original y acabar convirtiendo al villano en el auténtico héroe de la historia. Supone una vuelta a la tortilla de forma radical de la visión clásica de la historia. Este mismo modus operandi lo llevaremos a cabo en Génesis pero esta vez usando a Satán como protagonista. La principal diferencia entre ambos relatos radica en que al contrario que Maléfica, Génesis no tendrá un final feliz.

¿POR QUÉ ESTE VIDEOJUEGO?

Desde el punto de vista del diseño

Abordaremos este punto desde el diseño del gameplay y la jugabilidad además de desde el punto de vista narrativo.

En primer lugar, desde el gameplay y la jugabilidad, nos encontramos ante un proyecto con una jugabilidad sencilla y cómoda y con un gameplay fácil de entender tanto para los novatos como para los más veteranos en el género del rol. No se trata de un videojuego difícil de dominar puesto que a pesar de buscar hacer un videojuego lo más divertido posible no podemos olvidar la gran importancia que se le otorga al componente narrativo, especialmente a la historia, que es la que transmite el mensaje del autor.

El gameplay, a pesar de contar con una base sencilla de implantar, cuenta con algunos desafíos como la búsqueda del equilibrio en el sistema de combate a lo largo de todo el juego y la implantación de objetos y enemigos con la suficiente utilidad y variedad como para hacer de la experiencia del jugador algo satisfactorio para el género en el que trabajamos. No obstante, a pesar de suponer un riesgo determinante para el éxito del juego en tanto a diversión, el mayor esfuerzo de trabajo se dedicará al equilibrio y a la narrativa.

En tanto a la narrativa, Génesis ha sido concebido como un videojuego con un mensaje atea que lejos de buscar atacar a los sentimientos religiosos (especialmente los cristianos) busca la reflexión sobre el carácter de los mismos y el propósito de la vida humana. Siendo así, se toma como protagonista al ser más malvado de todos en la religión cristiana (la religión más extendida de todas); estamos hablando de Satanás. Buscamos darle un sentido a su carácter malvado más allá de la simple explicación de que es "malo" y "egocéntrico". Por ello en Génesis será un personaje benigno que acabará teniendo un viaje del héroe en el que acabará como villano.

Desde el punto de vista del arte

El proyecto está pensado para ser agradable visualmente y fácil de realizar. Se es consciente de la escasez de presupuesto al principio, algo que nos limita mucho sobre todo a la hora de elaborar arte con un gran nivel de calidad y detalle, por lo que al igual que multitud de desarrolladores indie escogeremos un estilo visual basado en el pixel art.

No obstante, tampoco queremos ser como la mayoría de desarrolladores que cuentan con un pixel art genérico y buscamos ir más allá, por lo que tomando el ejemplo de Octopath Traveller mezclaremos los gráficos pixel 2D con un diseño de niveles en 3D con texturas pixel, estilo gráfico bautizado como HD2D.

Al ser un estilo gráfico novedoso, vistoso y que ha mostrado que puede funcionar, contaremos con el nivel de arte requerido para un proyecto de estas dimensiones y que nos servirá como atractivo para nuestra campaña de marketing.

Desde el punto de vista de la programación

Siendo estrictos y exceptuando los sistemas de partidas y personajes, la programación en Génesis no es uno de los puntos más complicados. Siendo un proyecto de naturaleza indie, no contamos con un gran presupuesto para tener un gran equipo de programación, por lo que el videojuego está pensado para ser elaborado con un equipo de elaboración de aproximadamente dos personas.

El principal foco de atención será el sistema de combate y los enemigos, ya que el diseño de niveles no debería de resultar una gran complicación. Se prestará también especial atención al sistema de inventario y de equipo de personajes.

Desde el punto de vista de la producción

Génesis está pensado como un videojuego basado principalmente en sistemas sencillos de programación. Lo único que cambian son los contenidos que existen a lo largo del videojuego, por lo que una vez terminados dichos sistemas durante la fase de prototipado el resto es implementar y equilibrar contenido durante la fase alfa y el resto de la producción.

El arte tratará de ser producido secuencialmente a través del seguimiento de una pipeline o metodología de producción que se basará principalmente en: búsqueda de referencias, elaboración de arte conceptual, diseño de primeros bocetos en píxel, aprobación de bocetos, elaboración de sprites en pixel art, definición de conceptos de animaciones y elaboración de animaciones en píxel.

El diseño de niveles no será difícil de producir si nos mantenemos en lo estrictamente necesario, estructuras en 3D que sirvan como límites y obstáculos y enemigos.

Desde el punto de vista del marketing

Atendiendo al mercado actual se establece que dos de los puntos fuertes de Génesis es su arte y el tema que trata (que no está exento de polémica y puede servir para viralizar el videojuego). La principal estrategia de marketing será la elaboración de una campaña promocional basada en material visual (GIFs, ilustraciones y arte conceptual) mediante redes sociales y hashtags. Se enviarán también emails a la prensa especializada acompañada de nuestro press kit para que se publiquen artículos y críticas de nuestro videojuego; estos artículos irán acompañados de un enlace a una squeeze page que habremos elaborado anteriormente para que los usuarios que estén interesados nos envíen su correo electrónico para ser informados de novedades y poder participar en nuestras betas exclusivas (así también harán de testers de nuestro videojuego).

DISEÑO DEL VIDEOJUEGO

LOOK & FEEL

Génesis es un videojuego de rol en el que nos encargaremos de controlar principalmente a un personaje principal en un entorno prediseñado. Tanto la historia como los niveles y los personajes que se encuentren en ellos se ambientan en un universo fantástico-mitológico de corte épico.

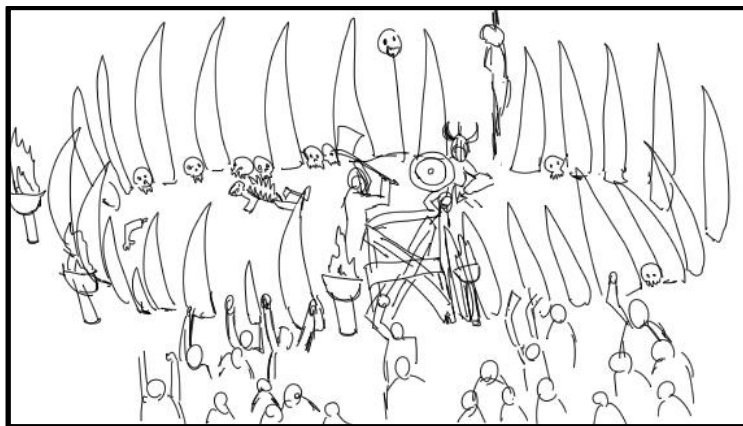
Empezaremos contemplando algunas ilustraciones originales ya realizadas para formarnos una idea de cómo queremos que sea la estética general de nuestro videojuego¹.

El Paraíso:



Elaboración propia

El Coliseo del Caos:



Elaboración propia

¹ Las ilustraciones deben contemplarse como arte conceptual primitivo que en ningún caso serán definitivas. Únicamente servirán como primera idea.

El Caos Infinito:



Elaboración propia

REGLAS BÁSICAS

Como cualquier videojuego, Génesis tiene sus propias reglas. En este apartado estableceremos las condiciones de victoria y derrota del videojuego y sus consecuencias. Además, responderemos a la pregunta de "¿qué puedo y no puedo hacer?" y otras cuestiones de importancia como la estructura del videojuego.

Condiciones de victoria y derrota

Para ganar en el videojuego tendrás que llegar a la escena de créditos tras derrotar al Jefe Final. El Jefe Final se encontrará en el último nivel del videojuego. No tienes que llegar en una sola partida sino que por todo el videojuego se encontrarán puntos de guardado para que puedas continuar jugando a partir de ellos tras guardar la partida.

Para perder en Génesis tendrás que ser derrotado en un combate. Los combates se pierden si tus personajes pierden todos sus puntos de vida o health points (HP en adelante) durante el transcurso del mismo. La derrota en Génesis no es definitiva sino que como se ha mencionado anteriormente existen puntos de guardado para ayudar al jugador a proseguir el videojuego sin necesidad de empezar desde el principio, es decir, cada vez que el jugador sea derrotado comenzará desde el último punto de guardado que activó.

Sobre la historia y la linealidad

Génesis es un videojuego con un alto componente narrativo, contamos una historia con un guion ya escrito e inalterable (salvo pequeñas excepciones), por lo que tanto la historia como el videojuego serán estrictamente lineales, sin posibilidad de elección del jugador en tanto a la secuencia de acciones que acontecen en el juego.

Qué se puede hacer y qué no se puede

En Génesis las acciones estarán circunscritas a aquellas relacionadas con el combate, la interacción con personajes del entorno y con objetos, el movimiento y otras relacionadas con la gestión del equipo de personajes del jugador y con la interfaz. En ocasiones se le dará al jugador la posibilidad de tener pequeñas elecciones para dar una falsa sensación de libertad. En líneas generales, el videojuego permitirá:

- Leer los diálogos y las cinemáticas para seguir el curso de la historia.
- Moverse libremente por el espacio permitido en el nivel en el que se encuentre el jugador.
- Combatir las veces que quieras contra los enemigos que se encuentren y/o vayan apareciendo por el nivel.
- Superar los distintos obstáculos que aparezcan y la posibilidad de encontrar secretos ocultos en los niveles.
- Personalizar la experiencia del jugador cambiando los componentes del equipo antes y durante el combate.
- Obtener personajes secundarios ya preestablecidos a medida que avanza la historia.
- Gestionar un inventario de objetos y una economía personal basada en una moneda.
- Repetir algunos retos si así lo desea para conseguir recompensas ajenas a la historia principal.
- La posibilidad de realizar misiones secundarias en aras de mejorar la experiencia personal del jugador y conseguir recompensas.
- Leer textos opcionales de reflexión de naturaleza religiosa.

Más allá de estos puntos anteriormente mencionados no se podrán realizar acciones. Se contempla la posibilidad de que el jugador lleve a cabo una acción de narrativa emergente o disociación ludonarrativa, la cual no es posible controlar y por la que mediante la misma se llevan a cabo acciones que no se contemplan en el GDD.

MECÁNICAS BÁSICAS

Moverse

Haciendo uso de los outputs de movimiento correspondientes a cada plataforma podremos mover a nuestros personajes a través de los niveles que encontraremos en Génesis. Al hacer uso de dichos outputs, el jugador controlará a Lucifer y podrá decidir hacia dónde se dirige según la dirección en la que desee, y al hacerlo el personaje que esté acompañando a Lucifer seguirá la misma ruta (más detallado en la sección de grupos). Podrá navegar entonces por la gran mayoría de terrenos que estarán compuestos por suelos planos y escaleras con pequeños escalones. No obstante, existirán desniveles en el nivel de un mayor tamaño por los que el jugador no podrá avanzar, tales como plataformas o simplemente las paredes que limitarán el nivel. Dicho de otra forma, el jugador podrá navegar entre los niveles del videojuego haciendo uso de esta mecánica pero existirán obstáculos que impedirán su avance, siendo necesario el uso de otras mecánicas.

Dentro de esta mecánica podremos encontrar otras mecánicas derivadas como son saltar, planear y volar. Estas mecánicas derivadas no podrán ser utilizadas desde el principio del videojuego sino que se irán adquiriendo con el transcurso del mismo.

- Saltar. El personaje saltará pulsando el botón correspondiente (ver imágenes anteriores). En primer lugar, Lucifer se impulsará hacia arriba con un salto y luego le seguirá el personaje que esté siguiéndole (consultar grupos más adelante). El jugador podrá moverse para controlar dónde cae con Lucifer pero no podrá controlar al otro personaje. El jugador no podrá saltar de nuevo mientras está en el aire y solamente podrá volver a hacerlo cuando vuelva a tocar el suelo. Tendrá que esperar 0,5 segundos para volver a poder usar el salto.
- Planear. El personaje podrá planear en el aire una vez el jugador esté en el aire y mantenga pulsado el botón de saltar. Mientras el jugador tenga presionado el botón de salto, Lucifer caerá lentamente hasta tocar el suelo. Si el jugador deja de pulsar el botón de salto, el planeo se cancelará y Lucifer volverá a caer de forma normal.
- Volar. El personaje podrá volar si el jugador pulsa repetidas veces el botón de salto mientras está en el aire. Cuando el

jugador obtenga la posibilidad de hacer uso de esta mecánica, obtendrá una barra de energía con una cantidad de 50 puntos. Cada vez que el jugador pulse el botón de salto mientras está en el aire, Lucifer batirá las alas y se impulsará levemente hacia arriba. Con cada impulso el jugador consumirá 5 puntos de energía; si el jugador queda sin puntos de energía no podrá volver a usar esta mecánica hasta que no tenga puntos de nuevo. Al tocar el suelo y dejar de volar, el medidor de energía comenzará rellenarse 10 puntos de energía cada segundo. Esta mecánica se podrá combinar con la mecánica de planear.

Interactuar

El jugador podrá interactuar con otros personajes y con el entorno que le rodea usando el botón de interacción.

- Con otros personajes (Non-Player Character). Cuando el jugador esté cerca de un NPC no enemigo podrá interactuar con él. Si es así, dependiendo del personaje con el que interactúe, sucederá una acción u otra:
 - o Si es un NPC corriente, se abrirá una ventana de diálogo con el diálogo diseñado específicamente para ese personaje.
 - o Si es un NPC de tienda, se abrirá una ventana de diálogo con el diálogo diseñado específicamente para ese personaje y después de esto un menú con el inventario para vender que posea ese personaje en concreto. El funcionamiento de las tiendas se especificará más adelante.
 - o El jugador no podrá interactuar con enemigos.
- Con el entorno. El jugador podrá interactuar con el entorno que le rodea dependiendo de dónde se sitúe.
 - o Si está cerca de un objeto brillante que pueda recoger del suelo, podrá pulsar el botón de interacción para añadirlo a su inventario.
 - o También podrá interactuar con determinados objetos especiales que se sitúen en los niveles a la hora de acercarse a ellos (por ejemplo, una pintada en la pared o un cuadro). Al pulsar el botón de interacción, en función de qué objeto se trate sucederá una cosa u otra; los objetos estarán específicamente detallados para eso.

Atacar

El jugador podrá atacar fuera de los combates pulsando el botón de ataque. Con el uso de este botón, el jugador podrá atacar a los enemigos antes de que empiece el combate (siguiente punto) o podrá hacerle frente a los obstáculos que se interpongan en el nivel (paredes que pueden partir, otros obstáculos rompibles...).

Pausar el juego

Cuando el jugador pulse el botón de pausa, toda acción en el juego se paralizará. Aparecerá un menú con las siguientes opciones, entre las cuales podrá seleccionar una:

- Continuar.
- Equipo.
- Inventario.
- Configuración.
- Salir.

Dependiendo de la opción seleccionada, aparecerá su correspondiente menú.

EQUIPO DE PERSONAJES

En Génesis el jugador contará con un equipo de personajes a su disposición. A pesar de que siempre estará controlando a Lucifer, el jugador tendrá que hacer uso de las habilidades de los otros miembros del equipo para superar los niveles y sus combates.

En el comienzo del videojuego, el equipo de personajes estará únicamente compuesto por Lucifer. A medida que vayamos avanzando en el videojuego, se incluirán más personajes en el equipo. El menú de equipo podrá ser seleccionado y visto a través del menú de pausa del jugador.

En el menú de equipo podremos asignar qué personajes nos acompañarán en los combates, así como el personaje que nos acompañará durante la navegación de los niveles.

El personaje asignado a acompañarnos en la navegación de los niveles aparecerá junto a Lucifer en los mismos. Acompañará a Lucifer siguiendo el mismo recorrido (incluyendo movimiento normal, saltos, planear y volar) y dependiendo del personaje y la situación existirán diálogos prediseñados. También podrá hacer uso de su habilidad de puzle para superar los obstáculos del nivel (más adelante).

En el menú de equipo podremos también consultar las estadísticas de nuestros personajes, así como otorgarles objetos que vayamos consiguiendo a lo largo de nuestra aventura o usarlos con ellos (por ejemplo, usar un objeto de curación en un miembro del equipo que esté herido).

SISTEMA DE COMBATE

A continuación se detalla el sistema de combate para su implementación en Génesis. El combate comienza cuando el jugador ataca, es atacado o se aproxima demasiado a un enemigo. En el momento en el que una de estas condiciones se cumpla, el videojuego pasará a la fase de combate, dejando a un lado la navegación de niveles para combatir contra los enemigos. Cuando el combate finalice, el jugador volverá a la misma posición en la que estaba en el nivel antes de pasar al combate.

Interfaz básica de combate

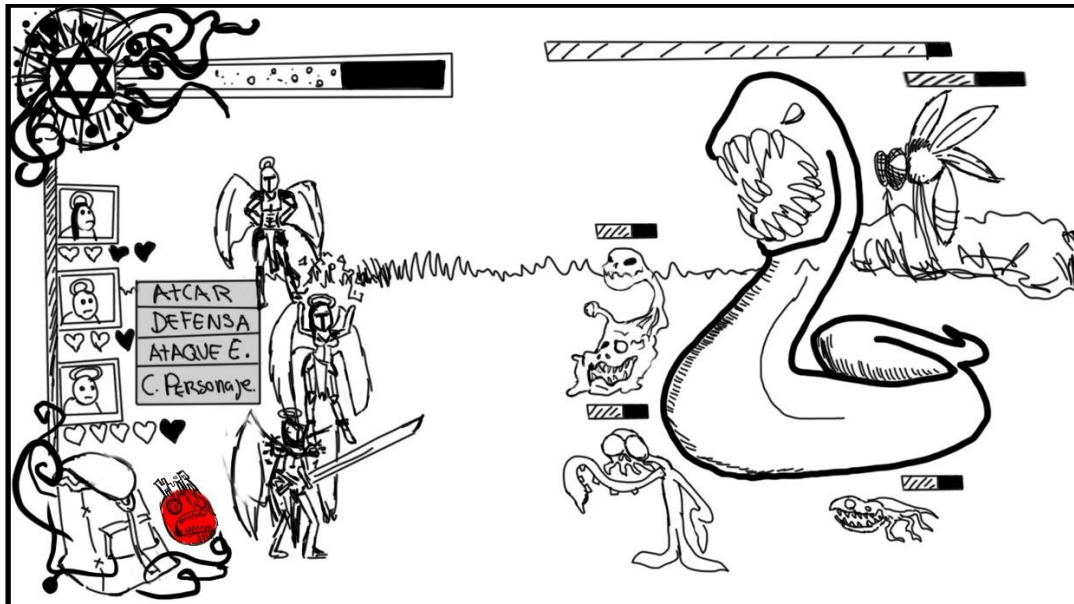


Imagen original

Cantidad de personajes en juego y turnos

La cantidad máxima de personajes aliados en juego para los combates será de tres. Para los personajes enemigos será de seis. Si un personaje aliado es derrotado será posible reemplazarlo con otro que no esté en el campo de batalla pero que tengamos en nuestro equipo.

Los combates estarán estructurados por turnos. Los personajes contarán individualmente con una estadística denominada Iniciativa (Ini). Al comienzo del combate, se sumará la Ini de los dos bandos (nuestro grupo y el grupo rival) y comenzará a combatir el bando que tenga más Ini.

Durante nuestro turno, deberemos seleccionar uno de los personajes para ejecutar una de las acciones realizables. Podremos elegir al personaje que queramos, pudiendo elegir libremente el orden en el que queremos que los personajes ejecuten las acciones que nos sea posible. Cuando ejecutemos una acción con cada personaje no podremos volver a realizar otra. Al ejecutar una acción con cada personaje, habremos gastado todas las acciones realizables durante nuestro turno, por lo que continuará el bando enemigo con su turno.

Durante el turno del bando rival, el videojuego calculará qué enemigos tienen más Iní y comenzará su turno de acción el enemigo con más Iní seguido del que menos tenga inmediatamente después de él y así sucesivamente hasta acabar todos los enemigos el turno. Cuando todos los enemigos hayan ejecutado una acción, se pasará al turno del jugador.

Mecánicas básicas de combate

Durante el combate los personajes que estén presentes contarán con distintas acciones para realizar. Cada acción tendrá un efecto distinto en el combate y son las siguientes:

- Atacar. El personaje hace uso del arma que lleva equipada y ataca al enemigo que ha seleccionado. Dependiendo del tipo de arma que utilice el personaje, podrá atacar a enemigos terrestres y voladores o solamente a uno de estos dos. El daño realizado por el personaje se calculará restándole la defensa del enemigo al ataque del personaje utilizado. Al atacar, se acumularán tantos Puntos de Energía (PE) en la barra de Energía como daño haya realizado el personaje.
 - Crítico. El daño crítico en Génesis no consiste en un número mayor que el normal al realizar un ataque al tener suerte o haber sido causado por otros efectos, sino que consiste en pulsar el botón de ataque justo en el momento en el que el personaje asesta el golpe. Si el jugador ha realizado con éxito esta acción, dependiendo del arma que posea el personaje volverá a realizar otra acción entre las que se incluyen: atacar de nuevo, curar a aliados, atacar repetidas veces o algún efecto especial del personaje que hizo el daño crítico.
- Defensa. Al usar esta acción, el personaje recibirá menos daño durante la fase de ataque del bando enemigo (según sus estadísticas). Quedará en postura defensiva y no podrá realizar ninguna otra acción hasta la próxima fase de ataque del bando del jugador.

- **Cambiar personaje.** Un personaje puede cambiarse por otro que no esté en el campo de batalla. Las estadísticas y la salud del personaje que sale se mantendrán intactas, así como la del personaje que entra. Al cambiar de personajes, se perderá la acción del personaje cambiado y el personaje que entra no podrá realizar ninguna acción posible.
- **Usar Objeto.** Un personaje puede usar un objeto que posea el jugador en el inventario. Esta acción consumirá la acción realizable del personaje en ese turno y no podrá realizar más acciones.
- **Ataque Especial.** Un personaje puede realizar un ataque especial gastando los PE correspondientes según el ataque especial que quiera realizarse. Solamente podrá usarse un Ataque Especial por turno, indiferentemente del personaje que lo haya usado. Esta acción consumirá la acción realizable del personaje en ese turno y no podrá realizar más acciones.
- **Huir.** El jugador puede seleccionar esta acción con cualquier personaje para tratar de huir del combate contra los enemigos. Se tratará de un cálculo aleatorio que tendrá en cuenta la Ini del bando del jugador y la Ini del bando del enemigo. Si el jugador posee más Ini que el enemigo, el cálculo de huir se inclinará a su favor mientras que si es el caso contrario se inclinará al favor de los enemigos. Tener más o menos Ini realmente no asegura nada pero da ventajas numéricas a la hora de tratar de escapar. Si el jugador consigue escapar, volverá al mismo sitio donde estaba mientras no estaba en combate sin obtener ninguna recompensa. El enemigo seguirá en el mismo sitio en el que estaba también, pero no podrá atacar ni ser atacado durante 3 segundos.

Atacar o recibir daño primero

Durante la navegación de niveles de Génesis, es decir, siempre que no se está en combate, el jugador tiene la posibilidad de usar la mecánica de ataque para dañar a los enemigos que se encuentre por el camino. Si el jugador realiza el ataque sobre un enemigo con éxito, comenzará un combate en el que el jugador asestará un ataque normal con cada personaje de su equipo actual asignado al combate antes de siquiera calcular la Ini de cada bando y determinar quién empieza. Dicho de otra forma, si el jugador consigue asestar un golpe fuera del combate, será quien empiece con ventaja, pues tendrá un turno de ataque antes de empezar siquiera el combate. En el caso contrario de que sea el enemigo quien ataque al jugador antes de empezar el combate, el bando enemigo será el que aseste la primera racha de golpes (se

calculará la Ini del bando enemigo y se determinará el orden de ataque en función del enemigo que tenga más o menos Ini, luego se compararán ambos niveles de Ini de cada bando y se determinará qué bando empieza primero el combate, es decir, se proseguirá con normalidad).

Recompensas

Las recompensas por los combates variarán en función del combate según los requisitos del nivel y de la historia, pero siempre en todos los combates se conseguirán 100 monedas de alma (MA en adelante).

Las MA serán la moneda que conformarán la economía del videojuego y se conseguirán en combates. Servirán para gastarlas en tiendas para comprar objetos o a cambio de otras recompensas específicas.

Estados de combate

Durante el combate los personajes aliados y enemigos podrán sufrir lo que se denominan "estados". Un estado determina un efecto específico sobre ese personaje. Los estados alterarán el funcionamiento normal del personaje en cuestión en combate (sean aliados o enemigos). Existirán distintos estados con distintos efectos:

- **Ceguera:** este personaje no podrá atacar debido a que no será capaz de ver nada salvo fuertes destellos en su cabeza. Según la iniciativa de cada personaje tendrá más o menos probabilidades de librarse del efecto de ceguera al final de cada turno del bando aliado (máxima duración de 3 turnos aliados).
- **Vulnerabilidad:** el personaje afectado por este estado sufrirá más daño durante el tiempo que dure (determinado por el enemigo, objeto o aliado que cause este efecto).
- **Sangrado:** el personaje sufrirá 1/10 de su vida total como daño adicional tras acabar el turno de los oponentes. Se podrá acumular con el veneno. Duración de 6 turnos.
- **Veneno:** el personaje sufrirá 1/10 de su vida total como daño adicional tras acabar el turno de los oponentes. Se podrá acumular con el sangrado. Duración de 4 turnos.
- **Miedo:** el personaje no podrá realizar acciones hasta que el efecto deje de estar presente. Según la iniciativa de cada

personaje tendrá más o menos probabilidades de librarse del efecto de miedo al final de cada turno del bando aliado (máxima duración de 3 turnos aliados).

- Confusión: el coste de las habilidades del personaje será el doble durante los próximos 4 turnos.
- Sueño: al principio de cada turno del bando aliado, el personaje tendrá una posibilidad de no poder realizar ninguna acción durante ese turno. Máxima duración de 3 turnos.

PERSONAJES JUGABLES EN GÉNESIS

LUCIFER

Background:

Lucifer es el segundo arcángel nacido de Dios, elegido por el mismo para explorar los límites del Reino de los Cielos a través del Caos y expandir su territorio. Cuenta con un equipo especializado de ángeles exploradores entre los que se encuentra Belcebú, Molok y Lilith. Es admirado por los ángeles bajo su mando y tiene una buena relación con ellos, motivo por lo que es mirado por encima del hombro por los otros arcángeles. Es bondadoso y siempre quiere lo mejor para la mayoría. Utiliza una espada dorada bendita por Dios como arma para acabar con los enemigos que se encuentra en sus expediciones.

Tabla de niveles:

NIVEL	Puntos de Salud (HP)	Puntos de Ataque (enemigos terrestres)	Puntos de defensa	Habilidad/Ataque Especial
10 (inicial)	66	20	5	Crítico curativo (pasiva sin coste): cada vez que realiza un crítico cura a todos los aliados la mitad del daño causado.
11	72	30	10	
12	78	40	15	
13	84	50	20	
14	90	60	25	Torrente (50 PE): envía un fuerte torrente de agua hacia un enemigo terrestre o volador y le causa daño.
15	96	70	30	
16	102	80	35	
17	108	90	40	
18	114	100	45	

19	120	110	50	Invocar bestia (100 PE): invoca a una bestia de las profundidades que se une al combate hasta la muerte y atacará a los enemigos terrestres.
20	126	120	55	
21	134	130	60	
22	140	140	65	
23	146	150	70	Divinizar (150 PE): Lucifer duplica durante tres turnos todas sus estadísticas y los efectos de sus habilidades.
>24	+6	+10	+5	

BELCEBÚ

Background:

Es el segundo al mando de Lucifer. Mantiene una fuerte amistad con el desde que fueron designados como compañeros. Es leal a su señor y lo ama en secreto, pues en el Reino de los Cielos no está permitido el amor entre ángeles y menos aún entre un arcángel y un ángel. Es también el sabio consejero de Lucifer. Utiliza como arma un arco del Ejército de los Cielos.

Tabla de niveles:

NIVEL	Puntos de Salud (HP)	Puntos de Ataque (enemigos terrestres y voladores)	Puntos de Defensa	Habilidad/Ataque Especial
11 (inicial)	45	10	3	Examinar (activa sin coste): Belcebú analiza a uno de sus adversarios para sacar a relucir sus puntos débiles y así otorgarle al bando del jugador un mayor daño y defensa contra ese objetivo.
12	50	20	6	
13	55	30	9	
14	60	40	12	
15	65	50	15	
16	70	60	18	Apoyo (100PE): Durante el resto del combate y cada vez que un aliado consiga asestar un crítico a un enemigo, Belcebú asestará otro crítico a ese mismo enemigo y además activa de nuevo el efecto del crítico del personaje que ya atacó.

17	75	70	21	
18	80	80	24	
19	85	90	27	
20	90	100	30	Sacrificio (pasiva sin coste): Belcebú se sacrificará por Lucifer en caso de que este vaya a ser derrotado, perdiendo 50 HP. Si Belcebú muere a causa de esta acción, Lucifer obtendrá +20 a todas sus estadísticas durante el resto del combate.
>20	+5	+10	+3	

LILITH

Background:

Lilith es un ángel femenino bajo el mando de Lucifer. Anteriormente servía bajo el mando de Rafael, pero fue castigada por él con su expulsión del Templo de Dios tras haber tenido una relación amorosa con otro ángel llamado Adirión. Adirión fue aniquilado por Rafael tras haber ultrajado la Ley de Dios de no poder amar libremente y Lilith fue enviada bajo el mando de Lucifer para que sirviera a Dios en el Caos en lugar de en el Reino de los Cielos. Mantiene una buena relación con Lucifer aunque tiene cierto recelo al resto de los arcángeles. Su arma es un mangual.

Tabla de niveles:

NIVEL	Puntos de Salud (HP)	Puntos de Ataque (a todos los enemigos terrestres a la vez)	Puntos de Defensa	Habilidad/Ataque Especial
14 (inicial)	44	5	4	Tornado de acero (40 PE): Lilith agita su mangual repetidas veces para causar daño a todos los enemigos terrestres. Este ataque puede causar hasta 3 críticos seguidos.
15	51	10	8	
16	58	15	12	
17	65	20	16	
18	72	25	20	Odio al Cielo (pasiva sin coste): cada vez que un enemigo celestial muera, Lilith obtiene +10 al daño durante el resto del combate.
19	79	30	24	
20	86	35	28	
21	93	40	32	
22	100	45	36	Venganza de Adirión (200 PE): Lilith

				envía al espíritu de Adirión a atacar. Adirión elimina a todos los enemigos que se encuentren en el campo de batalla salvo a los jefes, a los que causa 200 de daño.
>23	+7	+5	+4	

MOLOK

Background:

Molok es conocido como el ángel más fiero de todos. Sirve bajo el mando de Lucifer tras haber sido reasignado por Gabriel debido a su temperamento y fiereza. Es el más diestro en el combate, ya sea por talento natural o por gusto personal. Durante las expediciones con Lucifer suele ser el ángel que más enemigos derrota y uno de los que más problemas da. A pesar de ser un ángel temperamental que causa bastante alboroto, mantiene una buena relación con Lucifer debido a que él intuye que en el fondo tiene un buen corazón. Utiliza un gran hacha a dos manos.

Tabla de niveles:

NIVEL	Puntos de Salud (HP)	Puntos de Ataque (enemigos terrestres)	Puntos de Defensa	Habilidad/Ataque Especial
18 (inicial)	90	110	50	La Picadora (100 PE): Molok asesta tres golpes seguidos a un enemigo. Si Molok derrota a un enemigo haciendo uso de La Picadora, pasará a realizar la habilidad sobre otro enemigo (repetible).
19	93	121	53	
20	96	132	56	
21	99	143	59	
22	102	154	62	
23	105	165	65	Romper los huesos (120 PE): Molok ataca a un enemigo, reduce a 0 su Iní y si no es un jefe disminuye su defensa a la mitad.
24	108	176	68	
25	111	187	71	
26	114	198	73	Esclavo de la Sangre (pasiva sin coste): Cada vez que Molok

				ataque recibe un +10 de daño en su próximo ataque de manera acumulativa. Si Molok no ataca un turno, perderá la mitad de los HP que obtenga.
>27	+3	+11	+3	

DAGÓN

Background:

Dagón fue realmente el primer hijo de Dios. Es un arcángel en su origen, pero debido a la debilidad de Dios tras la guerra contra el Caos nació débil y deforme. Dagón fue exiliado al Caos para vagar por toda la eternidad hasta ser destruido, pero finalmente acaba en La Guarida del Leviatán, un mundo consumido por el Caos que quebrantará su cuerpo y su mente, convirtiéndose en un híbrido de arcángel y bestia marina. La conciencia de Dagón es devuelta por Lucifer y sus compañeros al derrotarlo en combate durante la búsqueda del Leviatán.

Tabla de niveles:

NIVEL	Puntos de Salud (HP)	Puntos de Ataque (enemigos terrestres y voladores)	Puntos de Defensa	Habilidad/Ataque Especial
20 (inicial)	130	100	60	Terror de las Profundidades (pasiva sin coste): los enemigos que no sean jefes y que atacan o son atacados por Dagón ven reducido su ataque 10 puntos de manera acumulativa.
21	145	115	75	Grito provocador (50 PE): Dagón obliga a todos los enemigos a atacarle en su siguiente turno.
22	160	130	90	Venganza de El Traicionado (200 PE): Dagón dobla su tamaño y su nivel de salud. Todos los enemigos son forzados a atacarle hasta que Dagón muera.
>23	+15	+15	+15	

EL MUNDO DE GÉNESIS Y SUS NIVELES

EL PARAÍSO Y EL REINO DE LOS CIELOS



Elaboración propia

Descripción zona 1:

El Paraíso es un lugar de gran belleza sin igual. Está poblado por un sinnúmero de plantas y animales, pues es el origen de ambos reinos: animal y vegetal. El aire es el más puro de todos y es considerado un santuario. El origen del Paraíso se remonta al inicio de la construcción del Reino de los Cielos. Contrario a lo que se piensa, no fue obra de Dios, sino que apareció por influencia del Árbol de la Vida, situado en su centro y próximamente al Árbol de la Ciencia.

El Árbol de la Vida es el árbol más grande que jamás haya existido y existirá. De sus ramas rebosa la vida y todo lo que le rodea florece y prospera. Gracias a su presencia la vida como la conocemos es posible. Debido a su influencia también vió la luz el Árbol de la Ciencia, otra gran entidad que es la responsable de otorgar la inteligencia (en mayor o menor medida) a la vida próxima a él.

Enemigos zona 1: Ninguno.

Jefes zona 1: Ninguno.

Objetos importantes zona 1:

Fruto del Árbol de la Ciencia.

Lugares de descanso zona 1:

Tumba de Adán y Eva. Serán dos tumbas en las que el jugador podrá rezar y guardar la partida.

Descripción zona 2:

El Reino de los Cielos es el lugar donde habita Dios y sus ángeles. Fue creado tras la Primera Guerra contra el Caos junto a los árboles de la Ciencia y de la Vida. Se encuentra en continua expansión gracias al trabajo de los ángeles. Los ángeles se encuentran organizados en una jerarquía celestial inquebrantable por la Ley de Dios. Entre ellos se encuentran los arcángeles, los ángeles, las virtudes, las potestades, los tronos, los principados y los querubines.

Durante el nivel de dificultad 1, el Reino de los Cielos funcionará como un HUB que conectará El Paraíso, el Caos Infinito y la zona en sí misma. Existirán NPCs que otorgan al jugador objetos y reproducen líneas de diálogos.

Enemigos zona 2:

Dificultad 1: no hay.

Dificultad 2:

Enemigo	Nivel	Salud	Ataque	Defensa	Habilidad
Ángel	16	160	16	16	
Querubín	16	160	10	10	

Dificultad 3:

Enemigo	Nivel	Salud	Ataque	Defensa	Habilidad
Querubín	16	160	10	10	
Ángel	16	160	16	16	
Virtud	22	220	80	40	Elevar virtudes: durante el próximo turno, las estadísticas de los personajes del bando enemigo se multiplican por 2.
Potestad	22	220	90	40	
Principado	25	250	100	45	Capitán: aumenta la Ini del

					grupo 20 puntos.
Trono	25	2500	120	45	

Jefes:

Jefe	Nivel	Salud	Ataque	Defensa	Habilidades
Rafael	16	1600	160	20	Palabra de Dios: realiza 50 PA a todos los enemigos. Decreto: invoca a un sacerdote celestial. Amén: tras morir un personaje aliado, invoca a otro del mismo tipo.

Objetos importantes:

Libro de Rafael.

Lugares de descanso:

Dificultad 1: Fuente del Saber. Es una gran fuente que se encontrará en el centro del nivel.

Dificultad 2: Fuente del Saber. Es una gran fuente que se encontrará en el centro del nivel.

Dificultad 3: Tumba de Rafael. Una estatua conmemorativa a Rafael.

EL CAOS INFINITO



Elaboración propia

Descripción:

El Caos Infinito es todo lo que engloba toda la existencia del universo. Es el infinito y el desorden, no existe forma alguna de guiarse pues todo está en continuo movimiento. No comprende de leyes físicas tal y como las conocemos. En el Caos Infinito existen todos los universos, incluido el Reino de los Cielos. En lo que se sospecha que es su centro se encuentra la Ciudad del Caos, que es la capital del universo (conocida o no por los integrantes de los mundos que existen). Fue el lugar donde Dios comienza su primera guerra contra el Caos, guerra que todavía resuena en los confines del infinito abismo.

Enemigos:

Dificultad 1:

Enemigo	Nivel	Salud	Ataque	Defensa	Habilidad
Aberración del Caos	10	100	20	5	No

Dificultad 2:

Enemigo	Nivel	Salud	Ataque	Defensa	Habilidad
Aberración del Caos	10	100	20	5	No
Gusano del vórtice	16	110	25	10	No
Entidad oscura	18	120	30	15	Absorber alma: absorbe 25 HP del personaje objetivo.

Dificultad 3:

Enemigo	Nivel	Salud	Ataque	Defensa	Habilidad
Aberración del Caos	10	100	20	5	No
Gusano del vórtice	16	160	35	10	No
Entidad oscura	18	180	40	15	Absorber alma: absorbe 25 HP del personaje objetivo.
Exiliado del Caos	22	220	55	20	
Quimera corrompida	25	250	60	25	

Jefes: No.

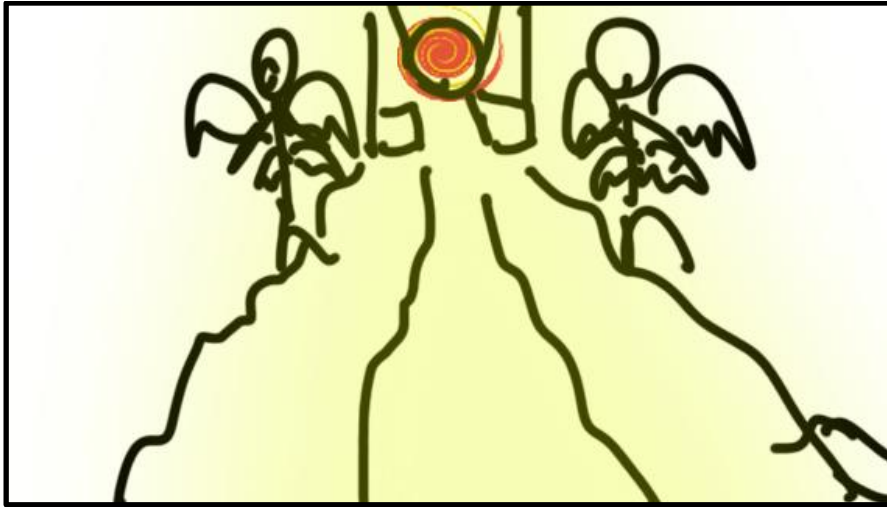
Objetos importantes:

Pluma de Nébiros. Sirve para volver a encontrar a Nébiros.

Lugares de descanso:

Tranquilidad. Serán zonas específicas rebosantes de vida, sin enemigos. En estas zonas existen lagos en el que al bañarse el jugador recupera todos los puntos de salud de todo el equipo. También se puede guardar la partida.

TRONO DE LA OMNIPOTENCIA



Elaboración propia.

Descripción:

El Trono de la Omnipotencia es el lugar donde reside Dios y sus cuatro tronos más importantes, los cuales sujetan su Trono. Está situado en lo más alto del Reino de los Cielos para engrandecer su gloria y así también poder vigilar a todos. Dios lleva sin abandonar su trono desde la Primera Guerra con el Caos, y seguirá así por toda la eternidad. Será una zona de visita y también la última zona jugable del videojuego.

Enemigos: no.

Objetos importantes:

Tridente Dorado.

Lugares de descanso: No.

CÍRCULO DEL SOL Y LA TORRE SOLAR



Elaboración propia

Descripción zona 1:

El Círculo del Sol es la frontera límite del Reino de los Cielos. Desde allí, Uriel en la Torre del Sol y sus ángeles vigilan las fronteras y se aseguran de que ningún enemigo proveniente del Caos invade el reino.

Enemigos zona 1:

Dificultad 2:

Enemigo	Nivel	Salud	Ataque	Defensa	Habilidad
Querubín	16	160	10	10	
Ángel	16	160	16	16	
Virtud	22	220	80	40	Elevar virtudes: durante el próximo turno, las estadísticas de los personajes del bando enemigo se multiplican por 2.
Vigía dorado	27	270	50	50	Hecho de oro: aumenta la armadura del objetivo 50 puntos.

Jefes zona 1: Ninguno.

Objetos importantes zona 1: No.

Lugares de descanso zona 1:

Altar del Sol.

Descripción zona 2:

La Torre Solar es donde habita Uriel, el Vigía. Desde su torre se asegura de que ningún enemigo salga o entre al Reino de los Cielos. La Torre Solar se encarga de proporcionar visión y energía divina a todos los ángeles que se encuentran en el Círculo del Sol. Está totalmente condecorada en honor al Sol y de ahí su nombre.

Enemigos zona 2:

Dificultad 2:

Enemigo	Nivel	Salud	Ataque	Defensa	Habilidad
Vigía dorado	17	270	50	50	Hecho de oro: aumenta la armadura del objetivo 50 puntos.
Guardia del Sol	18	280	80	30	

Jefes:

Jefe	Nivel	Salud	Ataque	Defensa	Habilidad
Uriel	20	2000	120	50	Anticiparse: Uriel siempre ataca primero y todos los turnos se defiende. Cegar: provoca el estado Cegado a todos los personajes

					durante turno.	1
--	--	--	--	--	-------------------	---

Objetos importantes zona 2:

Catalejo de Uriel.

Lugares de descanso zona 2:

Altar del Sol.

LA NADA



Elaboración propia.

Descripción:

La Nada es el sitio donde la existencia no encuentra su lugar. Nada ni nadie habita en La Nada salvo unos extraños seres arácnidos de naturaleza incomprensible cuya misteriosa existencia aún no se ha resuelto. Es un espacio físico lleno de oscuridad. Se dice que es aquí donde nació La Noche y hacia donde van los muertos.

Jefes:

Dificultad 2:

Enemigo	Nivel	Salud	Ataque	Defensa	Habilidad
Monstruo de los Mil Ojos	∞	∞	∞	∞	No

Objetos importantes:

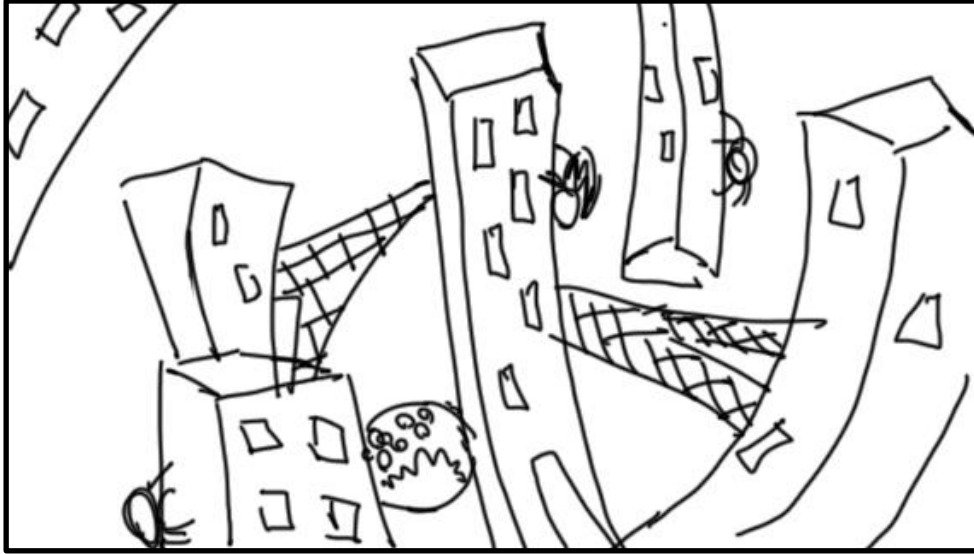
Esencia de la Nada.

Ojo del Monstruo de los Mil Ojos.

Lugares de descanso:

Lápida de los muertos.

CIUDAD DEL CAOS



Elaboración propia.

Descripción:

La Ciudad del Caos se encuentra supuestamente en el epicentro del Caos Infinito. En ella se encuentran seres de todas partes del cosmos y todos los mundos imaginables. Funciona como nexo entre todos los mundos. Desde allí, El Caos y su esposa La Noche vigilan en el llamado Palacio Infinito su vasto terreno: el universo. Su principal "atractivo turístico" es el Coliseo del Caos donde seres de toda la inmensa existencia acuden a morir en combate.

Enemigos: No.

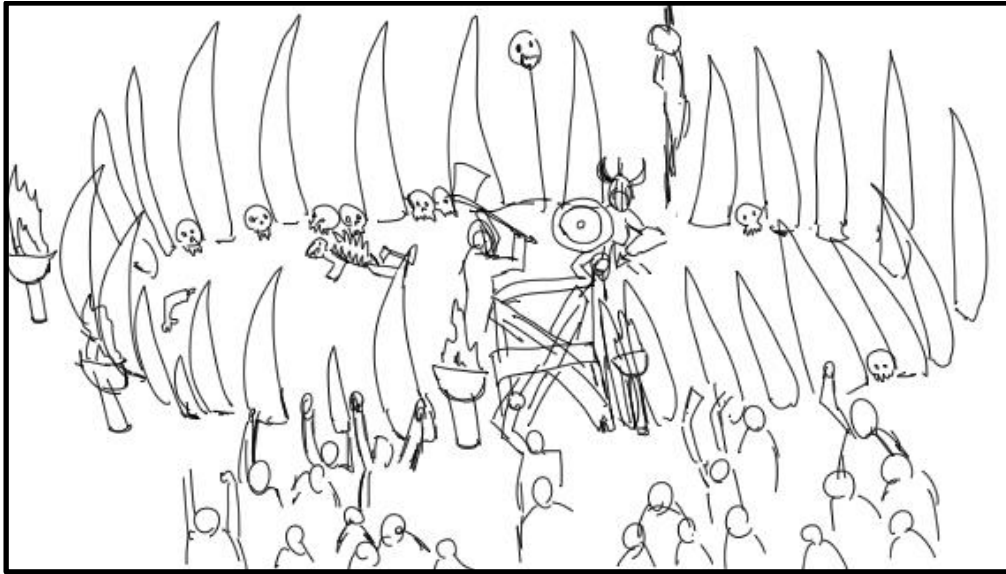
Jefes: No.

Objetos importantes: No.

Lugares de descanso:

Monumento al Caos. Se trata de un gigantesco monumento al caos y a la violencia. Se pueden ver dos estatuas de dos gladiadores luchando entre sí. El Monumento al Caos cambia con el último gran enfrentamiento cada vez que alguien se proclama Campeón del Caos.

COLISEO DEL CAOS



Elaboración propia

Descripción:

El Coliseo del Caos es el principal punto de interés de la Ciudad del Caos. Aquí, seres de todas partes acuden a morir en glorioso combate en nombre del Caos y la Noche. Solo quien consiga derrotar a todos los contendientes será digno de llamarse Campeón del Caos. El Campeón del Caos es el guerrero más glorioso que haya visto nunca el universo, pero por suerte o por desgracia su título no tarda mucho en cambiar de manos.

Enemigos:

Enemigo	Nivel	Salud	Ataque	Defensa	Habilidad
Gladiador de las arenas	20	200	40	35	Causa el estado Veneno
Gladiador de la montaña	20	200	40	35	Causa el estado Vulnerabilidad
Gladiador del Sol	20	200	40	35	Causa el estado Confusión
Gladiador de la tormenta	20	200	40	35	Causa el estado Sangrado

Jefes:

Enemigo	Nivel	Salud	Ataque	Defensa	Habilidad
Nébiros, el Campeón del Caos	∞	∞	∞	∞	Derrota de un solo golpe a cualquier enemigo

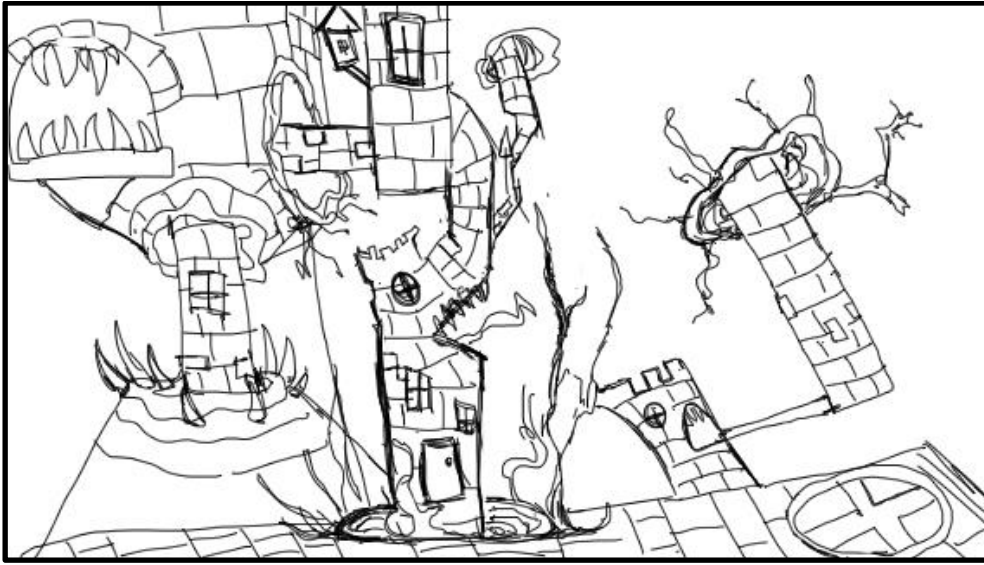
Objetos importantes:

Trofeo del Coliseo del Caos.

Lugares de descanso:

Subterráneo. Es la zona de descanso del Coliseo del Caos. Se encuentra justo bajo la arena del coliseo. No para de caer sangre del techo.

PALACIO INFINITO



Elaboración propia

Descripción:

El Palacio Infinito es la fortaleza desde la que El Caos y la Noche vigilan toda la existencia del universo. Se trata de una fortaleza cuyos pasillos no tienen fin. Una vez dentro resulta imposible salir de allí si no es con el beneplácito de la mismísima Noche. Un mero vistazo a su arquitectura basta para causar pavor a los corazones más valientes del cosmos.

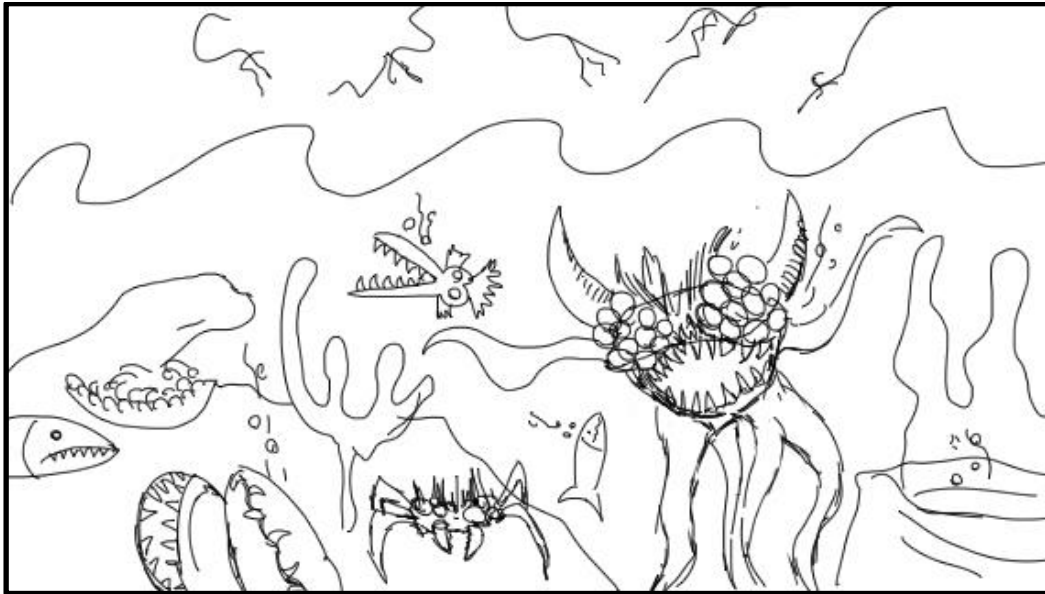
Enemigos: No.

Jefes: No.

Objetos importantes: Monedas de oro.

Lugares de descanso: no.

LA GUARIDA DEL LEVIATÁN Y LAS TENEBROSAS PROFUNDIDADES



Elaboración propia

Descripción zona 1:

La Guarida del Leviatán es un mundo que es un océano infinito azotado por una tormenta perpetua. Se dice que este es el hogar del temido Leviatán; un titán marino tan feroz que es capaz de rivalizar con los dioses. En este lugar, se encuentran las más temidas bestias marinas que se puedan imaginar. Todo aquel que se ha atrevido a adentrarse en las tenebrosas aguas de este mundo ha acabado hundido en las profundidades.

Enemigos:

Enemigo	Nivel	Salud	Ataque	Defensa	Habilidad
Alcatraz abisal	20	200	40	50	Salida: el alcatraz sale o entra del agua, dependiendo de su estado actual, con 100 HP recuperados.
Tiburón	20	200	200	50	
Exiliado por el Caos	20	200	50	50	

Buscatesoros demente	20	150	300	1	Sacrificio: el enemigo explota haciendo 300 PA a todo el grupo tras 3 turnos cargando el ataque.
----------------------	----	-----	-----	---	--

Jefes:

Enemigo	Nivel	Salud	Ataque	Defensa	Habilidad
Dagón	¿?	3000	60	60	Terror de las Profundidades (pasiva sin coste): los enemigos que no sean jefes y que atacan o son atacados por Dagón ven reducido su ataque 10 puntos de manera acumulativa.

Objetos importantes: No.

Lugares de descanso: No.

Descripción zona 2:

Las Tenebrosas Profundidades es donde se encuentra el Leviatán. Se trata de un lugar en lo profundo de La Guarida del Leviatán. Los protagonistas son guiados hasta aquí con la ayuda de Dagón. Es oscuro y apagado, no se ve nada, las condiciones para la vida son límite y la presión oceánica es enorme. No existe vida más allá de la abisal en Las Tenebrosas Profundidades, por lo que los únicos seres vivos que se encuentran allí son monstruos del océano.

Enemigos: no

Jefes: no

Objetos importantes: no.

Lugares de descanso: no.

EL PARAÍSO PERDIDO Y EL INFIERNO



Elaboración propia

Descripción zona 1:

El Paraíso Perdido es la versión corrupta por el Caos de El Paraíso. Después del inicio del viaje de Lucifer, se desata una guerra civil en el Reino de los Cielos que acaba por debilitarlo. Es entonces cuando la corrupción del caos empieza a hacer mella y comienza a alterar a los animales y plantas. La belleza del Paraíso se transforma en pesadilla, los seres vivos pronto comienzan a ser terribles monstruos depredadores y el fuego y la guerra azotan lo que una vez fue el lugar más bello y tranquilo de todo el cosmos.

Enemigos zona 1:

Enemigo	Nivel	Salud	Ataque	Defensa	Habilidad
Serpiente atormentada por el Caos	23	450	100	50	Veneno mortal: el veneno causa la muerte al envenenado si no es curado en 1 turno
Águila corrompida	23	250	50	50	

Plaga de langostas	23	250	50	50	Difícil de matar: la plaga de langostas está obligada a morir 3 veces antes de abandonar el campo de batalla.
Sapo del Vórtice	23	300	20	100	Absorbe en un vórtice a un personaje durante 2 turnos.

Jefes zona 1:

Enemigo	Nivel	Salud	Ataque	Defensa	Habilidad
Baphomet	¿?	666	66	66	Líder de la manada: el Baphomet es capaz de invocar bestias enemigas a su antojo.
Miguel	¿?	10000	100	100	Miguel puede utilizar cualquier habilidad que hayan tenido los enemigos anteriormente.

Objetos importantes zona 1:

Fruto del Árbol de la Vida. Se usará para purificar al Baphomet.

Diario de Miguel.

Lugares de descanso zona 1: No.

Descripción zona 2:

El Infierno es el Reino de los Cielos totalmente corrompido por el Caos. Tras la muerte de Dios, el Reino de los Cielos está sin defensas contra el Caos y La Noche y acaba siendo engullido por el Caos. La energía caótica acaba influyendo tanto en los ángeles como en el entorno y acabará por transformarlo todo. El antaño glorioso Reino de los Cielos ahora no es más que un páramo negro de fuego y desesperación.

Enemigos zona 2: No.**Jefes zona 2:** No.**Objetos importantes zona 2:** No.**Lugares de descanso zona 2:** No.

OBJETOS

En Génesis existen varios objetos que podremos encontrar durante el recorrido de todos los niveles tirados en el suelo, comprarlos en tiendas localizadas en los HUBs o serán recompensas de derrotar enemigos. Dependiendo del tipo de uso del objeto los clasificaremos como: armas, armaduras, reliquias, objetos de un solo uso y objetos mágicos.

- Recoger objetos blancos brillantes del suelo: durante el recorrido de los niveles podremos encontrar puntos blancos brillantes por el suelo. Si el jugador usa el botón de interacción situándose con Lucifer encima de esa luz, recibirá un objeto. El objeto que recibirá el jugador estará prediseñado y será siempre un objeto de un solo uso.
- Recoger objetos naranjas brillantes del suelo: durante el recorrido de los niveles podremos encontrar puntos naranjas brillantes por el suelo. Si el jugador usa el botón de interacción situándose con Lucifer encima de esa luz, recibirá un objeto. El objeto que recibirá el jugador será un pergamino donde estará un texto ya escrito con anterioridad y que el jugador podrá leer.
- Comprar objetos en tienda: si un jugador se acerca a un NPC de tienda, surgirá un menú en el que aparecerán una serie de objetos listado por un precio dependiendo del objeto en cuestión. Si el jugador decide comprar un objeto, gastará esa misma cantidad de MA y obtendrá el objeto a cambio en su inventario. Ese objeto ya no volverá a estar disponible en la tienda.
- Objetos como recompensas de combate: si un jugador derrota a un Jefe en un combate obtendrá un objeto específico que tendrá una utilidad determinada tanto a nivel de gameplay como en la historia.

CÓMO USAR LOS OBJETOS

Los objetos se podrán usar dependiendo del objeto del que se trate; habrán objetos que podrán ser usados únicamente en combate

mientras que otros objetos no podrán ser usados en tal ocasión. Unos objetos tendrán efecto continuo y permanente en el jugador mientras que otros únicamente tendrán efecto en combate, y otros tendrán que ser esperados a ser usados fuera de combate o dentro del mismo para otorgar sus beneficios.

- Los objetos que solo pueden ser usados en combate serán los objetos de un solo uso.
- Las armas, armaduras, reliquias y objetos mágicos podrán ser equipados fuera de combate pero no tendrán un uso más allá del que otorgue el objeto por ser equipado a un aliado.
- Los textos solamente podrán ser usados fuera de combate.

ARMAS

Tanto armas como armaduras serán clasificadas a dos criterios: armas/armaduras de nivel 1 y de nivel 2. Las armas/armaduras de nivel 1 serán aquellas que ya tengan los personajes al unirse al bando del jugador (no otorgarán ningún beneficio) y las de nivel 2 serán aquellas que serán obtenidas por otros medios dependiendo del objeto.

Nivel 1:

- Espada Dorada (personaje: Lucifer): Espada Dorada bendita por Dios para aniquilar a sus enemigos. Es la Espada del Portador del Alba, Lucifer, y con ella ha derrotado a miles de enemigos de Dios en el Caos.
- Arco del Ejército Celestial (personaje: Belcebú): Arco reglamentario forjado en el Reino de los Cielos usado por los ángeles exploradores de Lucifer.
- Mayal de acero celestial (personaje: Lilith): Este arma fue forjada por la propia Lilith después de su expulsión del Templo de los Cielos como un símbolo de su independencia.

- Hacha de acero celestial (personaje: Molok): El Hacha de Molok parece perfectamente diseñada para él, ya que consigue impartir furia y justicia a partes iguales entre los enemigos de Dios.
- Garras de abominación (personaje: Dagón): Estas garras aparecieron mientras Dagón estaba siendo sumido por la corrupción en La Guarida del Leviatán y le han venido mejor que ningún arma.

Nivel 2:

- Tridente Dorado (personaje: Lucifer): es una de las reliquias de origen desconocido protegidas por Dios. Según Nébiros, es capaz de dominar el poder y la voluntad del Leviatán, una bestia capaz de hacerle frente al mismísimo Dios. Se consigue en el Trono de la Omnipotencia. Beneficio: +50 ataque.
- Arco Solar (personaje: Belcebú): este arco fue forjado en la Forja Solar y es capaz otorgar a su portador una visión y una puntería tan certera como para efectuar un tiro con éxito a kilómetros de distancia. Se consigue tras el combate contra Uriel. Beneficio: +50 ataque.
- Mayal de la Venganza (personaje: Lilith): Lilith ha conseguido los materiales necesarios para mejorar su mayal personalizado y ahora se ha convertido en todo un tributo a su difunta pareja, a la venganza y a la muerte. Se consigue tras el combate contra Nébiros. Beneficio: +50 ataque.
- Hacha del Titán de la Condenación (personaje: Molok): Molok se ha hecho con uno de los artefactos de guerra más poderosos que se conocen en el Caos y no dudará en aniquilar a cualquiera que ose oponerse a él. Se consigue tras el combate contra La Mano Negra. Beneficio: +50 ataque.
- Zarpas de la furia primigenia (personaje: Dagón): Las zarpas de Dagón han aumentado en poder y ahora son capaces de destruir hasta a poderosas deidades. Se encuentran durante el recorrido en el nivel de El Paraíso Perdido. Beneficio: +50 ataque.

ARMADURAS

Nivel 1:

- Coraza de arcángel (personaje: Lucifer): A Lucifer le fue otorgada esta armadura bendita por Dios el mismo día de su nacimiento. Sirve como gran defensa y como medio de distinción entre los ángeles y arcángeles. Solo hay una como esta en toda la existencia.
- Armadura de arquero celestial (personaje: Belcebú): armadura reglamentaria del ejército de arqueros del Reino de los Cielos.
- Armadura de vanguardia (personaje: Lilith): Lilith confeccionó su propia armadura tras su expulsión del Templo del Cielo para distinguirse del resto de los ángeles súbditos ya que bajo el mando permisivo de Lucifer no tendría ningún problema por ello.
- Armadura de mármol (personaje: Molok): Molok usa una muy pesada armadura de piedra que le sirve tanto para defenderse como para dejar caer el tremendo peso de su hacha sobre la cabeza de sus enemigos.
- Escamas de la bestia (personaje: Dagón): Como parte de su mutación, Dagón ha logrado desarrollar unas terribles escamas que recorren todo su cuerpo y que lo protegen de cualquier adversidad o depredador que ose atacarle en La Guarida del Leviatán.

Nivel 2:

- Armadura del Ojo Infinito (personaje: Belcebú): Según este comerciante, esta armadura se ha forjado con materiales de La Nada y del Palacio Infinito, lo cual la convertiría en un artefacto de gran valor. Se obtiene en el NPC de tienda de la Ciudad del Caos por 5000 MA. Beneficio: +50 defensa.

- Armadura negra de la Venganza (personaje: Lilith): Lilith ha reunido los materiales necesarios en la Ciudad del Caos para confeccionar una armadura negra tan temible que hace estremecer a todo aquel que la mira. Se obtiene en el NPC de tienda de la Ciudad del Caos por 5000 MA. Beneficio: +50 defensa.
- Armadura de Titán de la Condenación (personaje: Molok): Molok ha obtenido una armadura hecha con los materiales de la propia armadura del Titán de la Condenación, un monstruo legendario que, según se dice, todavía deambula por el Caos buscando universos que aniquilar. Se obtiene en el NPC de tienda de la Ciudad del Caos por 5000 MA. Beneficio: +50 defensa.
- Escamas pétreas (personaje: Dagón): Dagón ha desarrollado sus escamas con ayuda del Fruto del Árbol de la Vida para llegar a transformarlas en escamas mucho más duras que la piedra. Se obtiene si se le otorga a Dagón el Fruto del Árbol de la Vida en lugar de al Baphomet.

RELIQUIAS

- Reliquia de la Vida. Esta reliquia incrementará $\frac{1}{3}$ los HP del personaje que la lleve equipada. Se comprará en el HUB del Reino de los Cielos por 1000 MA.
- Reliquia de la Ciencia. Esta reliquia reducirá a la mitad los PE del personaje que la lleve equipada. Se comprará en el HUB del Reino de los Cielos por 1000 MA.
- Reliquia del Océano Infinito. Esta reliquia incrementará $\frac{1}{3}$ los PD del personaje que la lleve equipada. Se encontrará en La Guarida del Leviatán.
- Reliquia del Caos. Esta reliquia incrementará $\frac{1}{3}$ los PA del personaje que la lleve equipada. Se comprará en el HUB de La Ciudad del Caos.
- Reliquia de La Noche. Esta reliquia doblará la Ini del personaje que la lleve equipada. Se encontrará en el Palacio Infinito.

OBJETOS DE UN SOLO USO

- Orbe de la Vida (precio en tienda = 50 MA): recupera 50 HP.
- Orbe de la Vida Persistente (precio en tienda = 30 MA): recupera cada turno 10 HP durante 10 turnos.
- Orbe de la Ciencia (precio en tienda = 50 MA): gana 50 PE.
- Orbe del Caos (precio en tienda = 1000 MA): durante este combate se pueden realizar hasta 1 más ataques especiales.
- Fruto del Caos (precio en tienda = 100 MA): durante este combate el ataque de un personaje será el doble.
- Infusión caótica (precio en tienda = 500 MA): durante este combate un personaje aliado podrá atacar hasta 2 veces por turno.
- Anomalía (precio en tienda = 100 MA): durante el resto del combate, el personaje enemigo no jefe será vulnerable.
- Preparado de bestia marina (precio en tienda = 100 MA): durante el resto del combate el ataque de un personaje será el doble.
- Ácido del Bosque Infinito (precio en tienda = 200 MA): se le aplicará al personaje enemigo el estado "veneno".
- Milagro divino (no tiene precio, se encuentra): resucita a un personaje aliado sin necesidad de ir a una zona de descanso.
- Mejunje de luz (precio en tienda = 50 MA): elimina el estado "ceguera".
- Mejunje de savia (precio en tienda = 50 MA): elimina el estado "sangrado".
- Mejunje de antídotos (precio en tienda = 50 MA): elimina el estado "veneno".
- Calmante (precio en tienda = 50 MA): elimina el estado "miedo".
- Estabilizador (precio en tienda = 50 MA): elimina el estado "confusión".

- Mejunje monstruoso (precio en tienda = 50 MA): elimina el estado "sueño".

OBJETOS MÁGICOS

- Tridente Dorado. Además de los efectos anteriormente mencionados es el objeto que se usará para despertar al Leviatán y el que otorgará todas las habilidades especiales a Lucifer. Se consigue en el Trono de la Omnipotencia.
- Fruto del Árbol de la Ciencia. Con este fruto, Lucifer logrará transformar a los simios en seres humanos perfectos, es decir, en Adán y Eva. Se consigue en El Paraíso.
- Pluma de Nébiros. Con esta pluma, Lucifer podrá volver a encontrar a Nébiros en el Caos Infinito. Se la otorga Nébiros en el Caos Infinito.
- Libro de Rafael. En este libro se dictan todas las leyes de Dios en el Reino de los Cielos. Además contiene textos personales de Rafael. Otorga defensa contra los enemigos del Caos. Se consigue tras derrotar a Rafael.
- Catalejo de Uriel. Este Catalejo es el que usaba Uriel para avistar a los enemigos desde la Torre Solar. Dobra la iniciativa del personaje al que es equipado. Se consigue tras derrotar a Uriel.
- Esencia de la Nada. Es un frasco que contiene la esencia de La Nada. Se le otorgará a La Noche como ofrenda para convencerla de guiar a Lucifer y a sus compañeros hacia la Guarida del Leviatán.
- Ojo del Monstruo de los Mil Ojos. Es un ojo del Monstruo de los Mil Ojos. Se le otorgará al Caos como ofrenda para convencerlo de guiar a Lucifer y a sus compañeros hacia la Guarida del Leviatán.
- Trofeo del Coliseo del Caos. Es el trofeo que se le da a los guerreros del Coliseo del Caos cuyas vidas han sido

perdonadas por luchar dignamente. Otorga +50 de ataque al ser equipado.

- Manto de La Noche. Este manto es otorgado por La Noche como recompensa por haber recibido la Esencia de la Nada. Permite al portador de la capa no ser atacado por los enemigos hasta ser el último personaje en pie.
- Indulto de Gabriel. Esta carta firmada por Gabriel perdona de cualquiera de los pecados a aquel que la lleve consigo. Dada la situación, parece inútil llevarla, pero servirá como recuerdo. Otorga al portador de este objeto resistencia contra los seres del Reino de los Cielos. Se consigue tras derrotar a Gabriel.
- Fruto del Árbol de la Vida. Este fruto potencia la vida y concede dones inimaginables. Se le podrá otorgar al Baphomet durante el combate contra el mismo o a Dagón. Dependiendo de si lo utilizas de una forma u otra sucederá una acción distinta. Si el fruto es concedido a Baphomet, se retirará del combate y se convertirá posteriormente en un aliado; Baphomet será entonces el encargado de salvar la vida de los animales que aún quedan en el Paraíso Perdido. Si el fruto es concedido a Dagón, se le otorgará la armadura "Escamas pétreas".
- Diario de Miguel. En este diario hay anotaciones desde hace miles de años. A pesar de no ser un tipo muy hablador, sí que le gustaba escribir sus pensamientos en este diario. Puedes leerlo a ver qué escribió.

TEXTOS

Los textos serán textos que actuarán a modo de coleccionables. En ellos habrá un texto prediseñado tratando el trasfondo del videojuego. Los textos no se consumirán al hacer esta acción y se podrán leer las veces que el jugador desee.

MÁRKETING

AUDIENCIA

La audiencia objetivo se tratará de personas aficionadas o veteranas del género de rol, que les gusten juegos enfocados principalmente en el apartado narrativo pero sin olvidar por completo el gameplay. Debemos enfocarnos en dirigir el producto a personas que muestren interés por videojuegos de naturaleza indie con gráficos pixel art.

BUYER-PERSONA

DIEGO GARCÍA LÓPEZ

Edad: 24 años.

Profesión: estudiante universitario.

Diego se encuentra actualmente estudiante en la universidad una carrera de artes. Su objetivo en la vida es acumular conocimiento y madurar como persona. Está interesado en el desarrollo uno mismo y la evolución. No tiene prejuicios ante ningún medio artístico. Es lector habitual y también disfruta de ver cine y jugar videojuegos de calidad. En el apartado audiovisual está especialmente interesado por aquellas obras que se enfocan en la narrativa.

Vive en Madrid, soltero y sin hijos.

Utiliza las redes sociales para conectar con sus amigos pero sobre todo para intentar hacer llegar su arte a más gente. Prefiere las comunicaciones por email antes que las llamadas telefónicas.

Entre los retos diarios que Diego se propone se encuentran crecer como persona y aprender cosas nuevas.

Entre los miedos o preocupaciones que tiene Diego se encuentran no obrar con ética y decepcionar a sus seres queridos.

ATTENTION MAGNETS

Los attention magnets son los puntos fuertes que tiene nuestro videojuego a la hora de elaborar nuestra superficie de marketing y todo el material promocional irá en torno a ellos. En concreto, Génesis cuenta con los siguientes attention magnets:

- En cuanto a la premisa del juego, encontramos el magnet "Christopher Nolan". Génesis constituye una versión del relato bíblico de la caída de Lucifer mucho más siniestra y oscura de lo que popular se conoce, con numerosos tintes de violencia y una escalofriante ambientación.
- En tanto a la historia, tenemos el magnet "Known world with a twist". Génesis nos presenta la historia de la caída de Lucifer desde la perspectiva del supuesto villano en el relato bíblico. En este videojuego jugaremos con el villano que en lugar de ser eso será un héroe.
- También en cuanto a la historia, existe el magnet "Landmark of MKT". Este magnet consiste en dirigir nuestros esfuerzos de márketing a una imagen concreta que llame mucho la atención por resultar extraña ante los ojos del posible comprador. En nuestro caso usaremos una imagen de Lucifer portando el Tridente de Poseidón, añadiéndole algunos rasgos tanto angelicales como demoníacos.
- En tanto al arte, encontramos el arte "brave new art". Este magnet consiste en elaborar un estilo artístico nuevo y original que resulte llamativo a los ojos del posible comprador. Se es consciente de que el estilo gráfico de Génesis está inspirado en el de un juego de éxito como Octopath Traveller, pero por ser este muy nuevo se considera que se está explotando una nueva forma de llevar a cabo el arte en los videojuegos.
- Finalmente, en cuanto al nombre, encontramos el attention magnet "mood seller". Por su propio nombre, Génesis da a entender que de alguna forma el relato estará relacionado con el libro de la Biblia con el mismo nombre, por lo que se relaciona rápidamente el videojuego con contenido de naturaleza religiosa o filosófica.

PROMOCIÓN Y CONSTRUCCIÓN DE FANBASE

Toda la promoción del videojuego se realizará en inglés.

Llevaremos a cabo la promoción de Génesis principalmente por redes sociales, prestando atención a la capacidad de Twitter de hacer viral imágenes y GIFs. Trabajaremos en un press kit haciendo

uso de las herramientas gratuitas proporcionadas por Rami Ismail (<https://dopresskit.com/>).

Se elaborará una sencilla página web propia de estudio de videojuegos y otra aparte dedicada únicamente al videojuego (landing page) mediante wordpress. En la página web del estudio será donde colocaremos un acceso directo a nuestro press kit, además de información general sobre el estudio, sus integrantes y la localización del mismo. Por otro lado, en la landing page colocaremos imágenes promocionales del videojuego así como vídeos e información del mismo.

Aparte se elaborará también sencilla página web, una squeeze page, que servirá para captar los emails de las personas interesadas en seguir informadas sobre el proyecto de primera mano por el equipo.

A estas alturas ya deberíamos de tener como mínimo una versión beta del juego, por lo que tras tener todos estos elementos se localizarán a los principales influencers relacionados con videojuegos de rol y se les enviará un correo electrónico con una clave de nuestro videojuego para que puedan jugarlo de manera gratuita y hacer reviews. Además, también se localizarán mediante las páginas webs de prensa especializada a los periodistas o articulistas que hagan las reviews de videojuegos de rol indie y se les enviará toda la información necesaria de nuestro juego, del estudio y nuestro press kit. En estos artículos que se publicarán deberán de estar publicado el enlace a nuestra squeeze page, donde los usuarios interesados nos enviarán su email para seguir informados.

Una vez tengamos una lista de mails, gestionados todos a través de MailChimp, se enviará una newsletter conforme un calendario establecido con anterioridad. Además se ofrecerá participación directa en el desarrollo de las versiones beta privadas y/o distintos prototipos con diferentes propósitos, dependiendo de la estrategia de desarrollo a llevar a cabo.

RESUMEN DEL ARGUMENTO Y TRASFONDO

Dios aparece flotando en el Caos. Al principio del relato es cuando tiene todo su poder; un poder inmenso (pero no es todopoderoso, ni omnisciente, ni omnipresente). Dios nace con un instinto muy notable. Al ser un dios, tiene la necesidad de tener su propio reino (pues todos los dioses tienen uno, ya sea en solitario o en conjunto). Es así como Dios pretende crear el Reino de los Cielos. No obstante, el universo donde se encuentra es el Reino del Caos, gobernado por el Caos y la Noche. Dios tiene que hacerse su propio hueco dentro de ese universo, apropiarse de una determinada porción de ese universo para crear el suyo propio. Para ello necesitará crear un ejército de espíritus a partir de él mismo que le ayude a cumplir con su cometido.

Siguiendo el razonamiento anterior, Dios pretende crear a unas criaturas de inmenso poder; los serafines. Los serafines son las criaturas más poderosas que jamás haya creado Dios. Son parecidos a los ángeles, pero con más alas (seis), no tienen sexo ni libre albedrío. Podrían considerarse los ancestros de los ángeles. Como se ha mencionado anteriormente, Dios crea a los serafines a partir de su propio poder, por lo que este se ve algo menguado. Los serafines no tienen conciencia propia. Obedecen órdenes y nada más.

Cuando Dios tiene su ejército se dispone a establecerse en el lugar elegido, cerca de los árboles de la Vida y de la Ciencia. Los reinos del Caos colindantes notan el surgimiento de un gran poder y deciden erradicarlo. Envían un ejército en conjunto liderados por Orco y la bestia Demogorgon. Los dos ejércitos luchan entre sí en una batalla épica que aún resuena por el espacio infinito del Caos.

Dios es derrotado y muere. Todos los serafines se suponen también muertos. Por alguna causa desconocida, Dios vuelve a nacer, pero esta vez con su poder mucho más disminuido.

Aún estando débil, Dios es capaz de crear el Reino de los Cielos. Tras esto, encontrándose desprovisto de un ejército, decide crear otro. Este ejército será mucho menos poderoso que el anterior, será el ejército de los ángeles y los arcángeles. Necesita un ejército para defenderse mientras se recupera. Dios decide ser precavido y depositar un fragmento de su alma en cada arcángel que crea para poder resucitar en un futuro mediante estos fragmentos en caso de que muriese de nuevo. Dios decide no contarles este hecho y además esconde todo lo anterior al nacimiento de los ángeles (su nacimiento y la Primera Guerra). Esta vez Dios no cuenta con el poder suficiente como para hacer que las criaturas creadas por él carezcan de libre albedrío.

Comienza por los arcángeles. Por orden de creación: Miguel, Lucifer, Gabriel, Uriel y Rafael. Miguel será el general del ejército, La Paz de Dios. Lucifer será el explorador, la Mano de Dios. Gabriel será quien mantenga la paz en el reino, el guardia, La Ley de Dios. Uriel será quien vigile las proximidades del reino, el encargado de avistar al enemigo, El Ojo de Dios. Rafael será el portavoz y mensajero de Dios en el reino, La Palabra de Dios. Tras crear a los cinco arcángeles, Dios crea al resto de ángeles que se encargarán de servirle tanto a él como a los arcángeles para ayudarles en sus cometidos. A cada arcángel le asigna una tarea y con ello también una porción del Reino de los Cielos, que está dividido por zonas. Además se les asignan súbditos.

El Paraíso es un lugar que aparece junto al Reino de los Cielos debido a la influencia del Árbol de la Vida. Su creación no ha sido de manera intencional, pero Dios dice que así ha sido debido a la gran belleza del Paraíso. Los animales aparecen en el Paraíso, pero viendo que son seres de gran belleza carentes de una inteligencia similar a la de los ángeles, Dios decide dejarlos vivir ya que no llegan a suponer una auténtica amenaza. De hecho se atribuye su creación.

Lucifer es el explorador de los cielos, el cual se encarga de viajar por el Reino del Caos con el objetivo de expandir las fronteras de los cielos (la obsesión de Dios por su naturaleza divina). Es un ser social, amable y humilde. Cuenta con un gran número de amigos ángeles. El resto de arcángeles desprecian en cierta forma a los ángeles, virtudes, principados, potestades, etc., por pertenecer a una orden inferior, pero Lucifer no es así. El mejor y más importante de sus amigos es Belcebú, el cuál es un ángel que está enamorado de Lucifer. Otros amigos son: Moloc, es el ángel más fiero de todos, y Lilith, una sacerdotisa expulsada de su orden.

Lucifer es un ser compasivo y amante de los animales. A él le gusta visitar a menudo el Paraíso para observarlos y contemplar la belleza de la Naturaleza. Lucifer reflexiona sobre la inteligencia de los animales y termina por "experimentar" con dos simios, llamados por él mismo Adán y Eva, otorgándoles el fruto del Árbol de la Ciencia, lo cuál incrementará la inteligencia de los mismos. Esto hace que los simios se transformen en seres humanos; pero no son seres humanos como los conocemos hasta ahora. Son seres humanos perfectos, bellos, sin órganos reproductivos, sin ombligo, rubios y de ojos azules, y desprenden un aura dorada alrededor de sus cuerpos. Pero el salto evolutivo de millones de años hace que sus cerebros no puedan asimilar el hecho y caigan en un profundo dolor y locura.

Dios elimina a Adán y Eva, por ser "abominaciones". Lucifer desaprueba las acciones de Dios con gran pesar pero no hace nada al respecto salvo llorar la pérdida.

El mentor de Lucifer es Nébiros. Es un serafín que logró sobrevivir a la guerra contra los reinos del Caos. Este le transmite toda la verdad sobre Dios y sus actos. Nébiros siente mucho pesar porque pese a que intentó en el pasado que las muertes de sus hermanos serafines sirvieran para algo, el reinado de Dios ha caído en un reinado de tiranía. No cree que sea justo y quiere ayudar a que cambien las tornas y los ángeles sean libres. Nébiros no puede ayudar directamente a Lucifer dado que él ahora está a las órdenes de la diosa de la guerra Sekmet, ya que le salvó la vida y ahora también es su amante. La influencia del mentor, la aniquilación de Adán y Eva y la expulsión de Lilith de su orden serán las causas principales de la rebelión de Lucifer.

Al encontrarlo en el Caos, Nébiros advierte a Lucifer de que no podrá derrotar a Dios de una forma simple. Primero tendrá que robar el Tridente Dorado (el Tridente de Poseidón), una reliquia que Dios arrebató al dios griego del mar y que guarda celosamente junto a otros artefactos, pues se dice que es de origen divino y que puede aniquilar a los ángeles. Usando el tridente, será capaz de dominar a una gran bestia de otro mundo que puede rivalizar con el poder de Dios y así derrocarlo.

Lucifer comienza el plan junto a Belcebú aunque más adelante se les irá uniendo más acompañantes (Lilith, Moloc y Dagón, por orden).

Lucifer y Belcebú tienen que escapar del Reino de los Cielos mientras atraviesa al ejército de Dios. Al final del viaje tendrá que enfrentarse con Rafael. Rafael le obliga a luchar y muere.

Lucifer tiene que atravesar las fronteras del Reino de los Cielos. Este es el terreno de Uriel, quien vigila estas tierras para detener a los peligros que acechan al reino. El Orbe del Sol es un lugar que sirve como frontera del Reino de los Cielos y basa su arquitectura en el mismo. La gran diferencia con este es que la luz es más brillante, casi cegadora, y existe una gran muralla que rodea los límites exteriores. Al final de este tramo tendrá que derrotar a Uriel. Durante la lucha contra Uriel se unirá Lilith. Uriel muere.

Una vez huido del Reino de los Cielos, Lucifer se adentra en el Caos junto a Belcebú y Lilith. El Caos es un lugar donde las leyes de la naturaleza pierden sentido. Es un lugar que supera a la imaginación de cualquier mente, casi indescriptible. El Caos es el lugar que une a todos los universos que existen y que existirán. También es el lugar donde nace toda la materia con la que se crean todos estos universos y los mismos dioses. Los tres tienen una travesía errante por el Caos para buscar a Nébiros. Al final acaban en el centro del Caos; llamado el Coliseo del Caos. En el Coliseo del Caos se encuentra personalmente Nébiros. Es el campeón del coliseo. Nébiros les comunica que para ir hacia dónde se encuentra la bestia divina necesitan ganarse la confianza del mismísimo Caos, una entidad de un incomprensible poder, y para ello tendrán que participar en el Coliseo.

Tras superar las pruebas del coliseo y derrotar a Nébiros, este le dice que ha sido suficiente y lo acompaña para consultar al Caos en persona dónde se encuentra la morada de la bestia divina.

Lucifer y sus compañeros se encuentran con La Noche, la esposa del Caos, y le pide ayuda. Esta se niega argumentando que Lucifer es un peligro para el universo que no se puede ir matando dioses así como así. Finalmente accede gracias a la presión de Nébiros a cambio de otorgarle un par de objetos que tienen que ir a buscar al plano de los muertos: La Nada.

Después de encontrar y darle los objetos que La Noche buscaba, esta les ayuda con un guía (Caronte) para llegar hacia la bestia divina, el Leviatán.

Lucifer y su grupo llegan a la Guarida del Leviatán. La Guarida del Leviatán es un lugar en el que apenas hay tierra firme. Podría decirse que prácticamente es un océano infinito envuelto en una continua tormenta eterna. Gracias al Tridente de Poseidón, Lucifer y su grupo podrán desplazarse a su antojo en este mundo, ya que el propio tridente tiene el poder de controlar las aguas. Podrán respirar bajo el agua, nadar a más velocidad, usar las propias olas como transporte... El tridente también servirá como una "brújula" para localizar al Leviatán. Haciendo uso del Tridente, Lucifer comienza su búsqueda. En su camino observará que este mundo está lleno de peligrosas y hostiles bestias marinas de las que tendrá que defenderse. La más implacable de todas resulta ser una llamada Dagón.

Dagón es un ser deforme, mitad ángel y mitad bestia marina. Al ver a los ángeles, entra en frenesí y les ataca. Lucifer y su grupo tienen que derrotarlo en un combate hasta dejarlo prácticamente sin aliento. Luego de esto es cuando empieza a entrar en razón y se descubre que puede hablar. Dagón resulta ser el primer arcángel creado por Dios, exiliado al Reino del Caos por su malogrado nacimiento, ya que nació deforme. Con el pasar de las eras acabó en este mundo, y cuerpo y mente se adaptaron a él. Tras empatizar con Lucifer, Dagón propone acompañarlos en su búsqueda del Leviatán, ya que conoce que ambos quieren tomar represalias contra Dios. Entonces Dagón se une al grupo.

Encuentran al Leviatán y, con ayuda del tridente, Lucifer intenta domarlo, pero resulta en un aparente fracaso. El Leviatán resiste el poder del tridente y desaparece en el océano infinito. Sin el Leviatán no pueden derrotar a Dios, por lo que todos los miembros del grupo pierden la esperanza de cumplir su misión. Tras salir a la superficie, aparece Gabriel con un pequeño ejército, que llega enviado por Dios para parar los actos de Lucifer. Gabriel le dice a Lucifer que todo tiene que parar debido a que sus acciones han desencadenado una rebelión en el Reino de los Cielos y con ello una guerra civil. Miles de inocentes mueren cada momento como consecuencia de sus actos. Sin remordimiento, Lucifer cree que su mensaje ha calado en gran parte de los ángeles y que aún

hay esperanza para completar su misión, ya que ahora no dependerán del Leviatán sino de su propio ejército. Gabriel decide que tiene que detenerlo como sea. Acontece entonces una batalla de grandes proporciones contra Gabriel y sus ángeles. Gabriel muere.

Tras la desaparición del Leviatán y derrotar a su hermano Gabriel, Lucifer y su grupo vuelven al mismo lugar desde donde partieron; el Reino de los Cielos. Encuentran que, efectivamente, se está desatando una auténtica guerra civil entre los ángeles leales a los dos bandos. Sus fuerzas están muy igualadas. Lucifer se adentra cada vez más en el Reino de los Cielos a través del Paraíso para ayudar a los leales a su causa a derrotar al adversario y poner fin al reinado de Dios, pero aún le queda un último obstáculo: Miguel. Miguel se interpone en el camino de Lucifer para darle muerte. Acontece entonces la que será la última batalla del videojuego, Lucifer contra Miguel. Durante la batalla contra Miguel observaremos cómo las fuerzas rebeldes de Lucifer menguan sobremedida contra el poder de Dios en persona. Pero aparecerá en escena el Leviatán, que se creía aparentemente perdido, y comenzará una lucha de proporciones titánicas contra Dios. Mientras tanto, Miguel es derrotado.

Dios deja herido gravemente al Leviatán, pero él mismo está también muy mal herido a causa de la batalla. Lucifer llega donde se encuentra Dios para acabar con su reinado. Antes de morir, Dios advierte de que no puede morir hasta que todos los arcángeles mueran, incluido Lucifer. Su forma material puede morir pero volverá con el paso del tiempo, ya que ha plantado su semilla en todos los arcángeles. Su regreso es inevitable. Después maldice a Lucifer de manera inadvertida con una maldición que lo convertirá en todo lo contrario a lo que él quiso ser; un ser inconsciente esclavo de sí mismo. Con rabia infinita, Lucifer asesta el golpe final. Dios muere.

Lucifer decide que debe de sacrificar su vida para que los ángeles tengan un futuro de libertad sin la amenaza del retorno de Dios. Le pide a los otros ángeles que lo asesinen a sangre fría para acabar con lo que empezó, pero antes de que acontezca ninguna locura, Dagón le interrumpe.

Dagón comenta que, igual que la Guarida del Leviatán cambió su cuerpo y mente, aparte de purgar la esencia de Dios de él mismo, también podría ocurrir con los demás ángeles en el Reino de los Cielos ahora que será engullido por el Caos al no tener la protección de Dios. Una solución para Lucifer quede purgado de la esencia de Dios podría ser que se quedase durante mucho tiempo en ese mundo condenado a la corrupción, aunque tendría un alto coste; su cuerpo y su alma. Ahora que los ángeles son libres de la tiranía de Dios, son libres de decidir qué hacer con su destino: algunos quieren marcharse a visitar otros mundos y ser libres de la amenaza de la corrupción al permanecer mucho tiempo en un sitio sin protección, mientras que otros fieles a Lucifer se quieren quedar allí con él. Delante de todos, Belcebú bautiza de nuevo a Lucifer

como "Satán", que pasará a significar "El Mártir", mientras que el propio Satán es quién bautiza a todos sus leales seguidores como "los demonios", que pasará a significar "heraldos de la libertad".

Veinte años más tarde, el Reino de los Cielos ya ha dejado de existir y ha pasado a ser el Infierno. La corrupción del Caos empieza a hacer mella tanto en el mundo como en sus habitantes, y Satán no es una excepción. No obstante, todavía no han perdido su cordura del todo y todavía siguen un orden jerárquico de gobierno para que haya cierto orden, con Satán a la cabeza. Satán descubre que la que ahora es su esposa, Lilith, ha dado finalmente a luz a dos hijos tullidos: dos ángeles de piel oscura sin alas. Satán se compadece de sus hijos y entiende que no sobrevivirán en ese mundo sin el poder de sus alas, por lo que decide buscarles un nuevo hogar. Para ello ordena la búsqueda de Dagón, que ha vuelto a La Guardia del Leviatán, para pedirle que busque un mundo para que sus hijos puedan vivir.

GUIÓN LITERARIO

GÉNESIS

Escrito por Ignacio Pérez Mateo.

OSCURIDAD PLENA

La pantalla está en negro y no hay ningún sonido. Una caja de texto aparece en la parte inferior de la pantalla. En esta caja se irá mostrando el texto de la cinemática y texto en color amarillo que se podrá seleccionar para que la cinemática avance. La cinemática irá avanzando según se haga clic en los textos amarillos.

Mientras se va mostrando el texto hay una pausa entre párrafo y párrafo. Después de la pausa el texto anterior se elimina y da paso al siguiente.

NARRADOR

En el principio creó Dios los
cielos y la tierra.
Y la tierra estaba desordenada y
vacía, y las tinieblas estaban
sobre la faz del abismo, y el
Espíritu de Dios se movía sobre
la faz de las aguas.
Y dijo Dios: Sea la luz; y fue la
luz.

Una luz radiante aparece en mitad del escenario. Vemos que está sumergida en un océano negro que ocupa toda la pantalla.

NARRADOR

Y vio Dios que la luz era buena;
y separó Dios la luz de las
tinieblas.

La luz se sitúa en el lado derecho de la pantalla, podemos ver como de ella sale una bola de oscuridad que se sitúa en la izquierda.

NARRADOR

Y llamó Dios a la luz Día, y a
las tinieblas llamó Noche. Y fue
la tarde y la mañana un día.
Luego dijo Dios:

Aparece un texto de color amarillo en la caja de texto como una opción a elegir:

NARRADOR

Haya expansión en medio de las
aguas, y separe las aguas de las
aguas.

Mientras el siguiente texto aparece, el océano negro se separa por el centro en horizontal y se une seguida y lentamente sin parar hasta que el texto termina y toda el agua se sitúa en la parte de abajo.

(CONTINÚA)

NARRADOR

E hizo Dios la expansión, y separó las aguas que estaban debajo de la expansión, de las aguas que estaban sobre la expansión. Y fue así. Y llamó Dios a la expansión Cielos. Y fue la tarde y la mañana el día segundo día. Luego dijo Dios:

Aparece un texto de color amarillo en la caja de texto como una opción a elegir:

NARRADOR

Júntense las aguas que están debajo de los cielos en un lugar, y descúbrase lo seco. Y fue así.

Mientras el texto aparece, se muestra un continente desierto saliendo a la superficie del océano negro.

NARRADOR

Y llamó Dios a lo seco Tierra, y a la reunión de las aguas llamó Mares. Y vio Dios que era bueno. Después dijo Dios:

Aparece un texto de color amarillo en la caja de texto como una opción a elegir:

NARRADOR

Produzca la tierra hierba verde, hierba que dé semilla; árbol de fruto que dé fruto según su género, que su semilla esté en él, sobre la tierra. Y fue así.

Mientras el texto aparece, del continente desierto brotan árboles frutales y hierba.

NARRADOR

Produjo, pues, la tierra hierba verde, hierba que da semilla según su naturaleza, y árbol que da fruto, cuya semilla está en él, según su género. Y vio Dios que era bueno. Y fue la tarde y la mañana el día tercero. Dijo luego Dios:

Aparece un texto de color amarillo en la caja de texto como una opción a elegir:

NARRADOR

Haya lumbreras en la expansión de los cielos para separar el día de la noche; y sirvan de señales para las estaciones, para días y años,

Mientras aparece el texto en la caja de comentarios aparecen el Sol y la Luna. La luna se sitúa encima de la bola de oscuridad, que desaparece, mientras que el sol se sitúa encima de la luz, que desaparece también. Después aparecen estrellas por toda la pantalla.

NARRADOR

y sean por lumbreras en la expansión de los cielos para alumbrar sobre la tierra. Y fue así.
E hizo Dios las dos grandes lumbreras; la lumbrera mayor para que señorease en el día, y la lumbrera menor para que señorease en la noche; hizo también las estrellas.
Y las puso Dios en la expansión de los cielos para alumbrar sobre la tierra,
y para señorear en el día y en la noche, y para separar la luz de las tinieblas. Y vio Dios que era bueno.
Y fue la tarde y la mañana el día cuarto.
Dijo Dios:

Aparece un texto de color amarillo en la caja de texto como una opción a elegir:

NARRADOR

Produzcan las aguas seres vivientes, y aves que vuelen sobre la tierra, en la abierta expansión de los cielos.

Mientras aparece el texto en la caja, caen luces brillantes del cielo que se hunden en el mar y se transforman en animales marinos. También hay algunas luces que se quedan por el cielo y que se transforman en aves.

NARRADOR

Y creó Dios los grandes monstruos marinos, y todo ser viviente que se mueve, que las aguas produjeron según su género, y toda ave alada según su especie. Y vio Dios que era bueno.
Y Dios los bendijo, diciendo:

(MÁS)

(CONTINÚA)

NARRADOR (continúa)
 Fructificad y multiplicaos, y
 llenad las aguas en los mares, y
 multiplíquense las aves en la
 tierra.
 Y fue la tarde y la mañana el día
 quinto.
 Luego dijo Dios:

Aparece un texto de color amarillo en la caja de texto
 como una opción a elegir:

NARRADOR
 Produzca la tierra seres
 vivientes según su género,
 bestias y serpientes y animales
 de la tierra según su especie, Y
 fue así.

Mientras el texto va apareciendo en la caja, luces caen
 del cielo al continente y se transforman en animales,
 podemos ver ovejas, monos y bueyes.

NARRADOR
 E hizo Dios animales de la tierra
 según su género, y ganado según
 su género, y todo animal que se
 arrastra sobre la tierra según su
 especie.
 Y vio Dios que era bueno.
 Finalmente dijo Dios:

En esta ocasión aparecerán dos opciones a elegir; la
 primera de color amarillo y la segunda de color rojo. Si
 se pulsa la opción de color amarillo las letras del texto
 se hacen pedazos y caen por la pantalla hasta desaparecer.
 Si se pulsa la segunda opción, aumenta la intensidad del
 brillo de las letras, luego desaparecen y continúa la
 cinemática.

PRIMERA OPCIÓN:

NARRADOR
 Hagamos al ángel a nuestra
 imagen, conforme a nuestra
 semejanza; y señoree en los peces
 del mar, en las aves de los
 cielos, en las bestias, en toda
 la tierra, y en todo animal que
 se arrastra sobre la tierra.

SEGUNDA OPCIÓN

NARRADOR
 Hagamos al hombre a nuestra
 imagen, conforme a nuestra
 (MÁS)

(CONTINÚA)

NARRADOR (continúa)
semejanza; y señoree en los peces
del mar, en las aves de los
cielos, en las bestias, en toda
la tierra, y en todo animal que
se arrastra sobre la tierra.

Después de seleccionar la primera opción, el NARRADOR continúa:

NARRADOR
Y creó Dios al primer ángel a su
imagen, a imagen de Dios lo creó;
y lo llamó Miguel.

La escena anterior desaparece y deja paso a otra escena completamente oscura.
Una fuerte luz morada cae del cielo y se para en el centro de la pantalla.

DIOS
Miguel, mi primogénito. Tú serás
el primero y el más importante de
todos. El que gobernará sobre
todos los demás y los dirija a la
batalla contra el Caos. Serás mi
Paz.

NARRADOR
Y creó Dios al segundo ángel a su
imagen, a imagen de Dios lo creó;
y lo llamó Lucifer.

Una fuerte luz blanca cae del cielo y se sitúa a la derecha de la luz morada.

DIOS
Lucifer, mi segundo hijo. Te
encargarás de viajar más allá de
las afueras de mi preciado Reino
para asegurar su expansión. Serás
el Viajero de lo Desconocido,
quien llevará mi Luz allá donde
reina la Oscuridad. Serás mi
Mano.

NARRADOR
Y creó Dios al tercer ángel a su
imagen, a imagen de Dios lo creó;
y lo llamó Gabriel.

Una fuerte luz azul cae del cielo y se sitúa a la izquierda de la luz morada.

DIOS
Gabriel, mi tercer hijo. En este
nuevo Reino de los Cielos
(MÁS)

(CONTINÚA)

DIOS (continúa)
mantendrás el orden y la
estabilidad. A diferencia que en
los Reinos Oscuros, no dejarás
que aquí reine el Caos. Serás mi
Ley.

NARRADOR
Y creó Dios al cuarto ángel a su
imagen, a imagen de Dios lo creó;
y lo llamó Uriel.

Una fuerte luz amarilla cae del cielo y se sitúa a la
derecha de la luz blanca.

DIOS
Uriel, mi cuarto hijo. Vigilarás
las fronteras de mi Reino. El
encargado de avistar al enemigo
en caso de que ataque. Serás mi
Ojo.

NARRADOR
Y creó Dios al quinto ángel a su
imagen, a imagen de Dios lo creó;
y lo llamó Rafael.

Una fuerte luz verde cae del cielo y se sitúa a la
izquierda de la luz azul.

DIOS
Rafael, mi quinto hijo. A todos
los ángeles del Reino de los
Cielos hablarás por mí.
Propagarás mi voluntad y te
asegurarás de que se cumpla.
Serás mi Palabra.

Las luces empiezan a parpadear intensamente mientras se
tornan en figuras humanoides de sus respectivos colores
con cuatro alas.

RAFAEL
Y los bendijo Dios, y les dijo:
vosotros que sois los primeros
seréis llamados arcángeles, pues
el poder más puro reside en
vosotros. Haréis lo que os digo y
reinaréis sobre todos los demás,
que os servirán tanto como a mí.
Entonces dijo Dios:
Háganse el resto de mis siervos,
para completar la grandísima obra
de mi reino.

Dicho esto, multitud de luces caen del cielo y se
transforman en ángeles con dos alas.

DIOS

Rafael, serás el amo de
querubines y potestades.

Uriel, serás el amo de los
principados.

Gabriel, serás el amo de tronos y
dominaciones.

Lucifer, serás el amo de los
ángeles más poderosos.

Miguel, tú serás el amo de todos.

Fundido a negro. Aparece el logo con el nombre del
videojuego: GÉNESIS.

EXT. NOCHE - EL CAOS INFINITO

La acción se sitúa en un lugar indeterminado del CAOS INFINITO. Es un páramo desolado con multitud de accidentes geográficos esparcidos sin orden ni concierto y azotado por truenos. En el centro de la escena sucede un combate de ángeles contra ABOMINACIONES DEL CAOS.

Empieza con un combate contra tres Abominación del Caos. En el combate se encuentran en el bando aliado LUCIFER, BELCEBÚ y un EXPLORADOR CELESTE. Los tres van armados y acorazados, están teniendo una dura pelea. En este combate Belcebú explica el funcionamiento del sistema de combate. Al principio solo puedes elegir la acción de ataque pero luego se van desbloqueando a medida que avanza el combate. Las tres abominaciones atacan a los héroes.

BELCEBÚ

Mi Señor, esta pelea está siendo dura. Usa (botones direccionales) para elegir la acción de ATACAR y luego pulsa el botón de [OK] para realizarla. Después tendrás que elegir objetivo con (botones direccionales).

Aparece un breve esquema explicativo sobre cómo atacar que desaparece cuando el jugador pulsa [OK].

Ahora mismo el jugador solo puede seleccionar a Lucifer para atacar. Después de ser seleccionado aparecen las acciones de ataque.

La acción de ATACAR brilla hasta que es seleccionada mientras que el resto permanecen grises y sin poder ser seleccionadas.

Cuando Lucifer ataca, la Abominación del Caos seleccionada muere instantáneamente. Y aparece otra en su lugar.

BELCEBÚ

Esta vez nos toca a nosotros, por los cielos!

El jugador puede elegir en el orden que quiera entre los otros dos héroes. Cada vez que uno ataca la abominación objetivo es aniquilada y aparece otra en su lugar. Después de atacar los aliados, las tres abominaciones enemigas vuelven a atacar.

LUCIFER

Esto no pinta nada bien...

BELCEBÚ

Tenemos que hacer frente a esta adversidad por el bien de nuestro reino. Cada vez que ataques, puedes volver a pulsar el botón de ataque justo cuando vayas a golpear al enemigo para causar un DAÑO CRÍTICO. El efecto del DAÑO

(MÁS)

(CONTINÚA)

BELCEBÚ (continúa)

CRITICO varía dependiendo de quién lo realice, pero en tu caso sanará nuestras heridas para que podamos seguir luchando.

Se muestra en pantalla un esquema explicativo sobre cómo realizar el DAÑO CRÍTICO. Desaparece cuando el jugador pulsa [OK].

BELCEBÚ

También puedes elegir la opción de DEFENSA mientras somos sanados por ti para disminuir las heridas que nos hace el enemigo.

Se muestra en pantalla un esquema explicativo sobre cómo realizar la DEFENSA. Desaparece cuando el jugador pulsa (ok).

La acción de DEFENSA se desbloquea. Ahora el jugador es libre de jugar con limitaciones. A partir de aquí, cada vez que el jugador derrote a una abominación no volverá a aparecer ninguna otra.

El combate terminará cuando todas las abominaciones hayan sido derrotadas.

BELCEBÚ

suspiro Ha estado cerca.

LUCIFER

Ya hemos tenido suficiente por hoy, amigos. Es hora de volver a casa.

Cuando el jugador pulse [OK] tras hablar Lucifer, FUNDIDO A NEGRO.

EXT. DÍA - EL PARAÍSO

El Paraíso es un lugar de extrema belleza. Por todas partes vemos agua, animales y vegetación. Una cascada de agua cristalina se encuentra en su centro, formando un arcoíris, y cae sobre un gran lago del que beben multitud de animales. Junto al lago se encuentra un árbol de gran tamaño cuya copa solo es alcanzable por las aves. A la sombra del árbol está Lucifer tumbado con los ojos cerrados.

Un SIMIO se acerca a Lucifer y empieza a tocarle desde una distancia segura. Lucifer abre un ojo y lo mira extrañado.

LUCIFER

¿Qué es lo que quieres esta vez?

El SIMIO hace señales de que tiene hambre. Lucifer se da la vuelta.

LUCIFER

Vamos, déjame. Ya me estoy cansando de traerte tanta comida...

El SIMIO agita a Lucifer. Lucifer se levanta y con mueca, molesto.

LUCIFER

¡Para ya, Adán! A veces me gustaría que pudieras entenderme.

ADÁN mira hacia el cielo asustado y se esconde entre los árboles. Agitando sus alas, desciende del cielo BELCEBÚ y se posa junto a Lucifer.

BELCEBÚ

Creo que eres el único al que le gusta esos seres. Y lo que es peor, el único que les pone nombres.

LUCIFER

Son seres vivos, como tú y como yo. Merecen algo más que ser ignorados viviendo a nuestra sombra.

BELCEBÚ

No es eso lo que opina Padre.

LUCIFER

Ya sabes que Padre y yo a veces no llegamos a pensar igual.

BELCEBÚ

Por algo eres la oveja negra de la élite, y por algo estamos aquí hablando.

(CONTINÚA)

Lucifer se vuelve a sentar mientras mira hacia el lago.
Belcebú se sienta a su lado.

LUCIFER

No termino de entenderlo. Primero
crea a estos seres y luego los
deja vivir sin protección alguna.
Si él no los cuida, alguien
tendrá que hacerlo.

BELCEBÚ

Siempre puedes pedirselo a uno de
tus hermanos.

LUCIFER

Muy gracioso.

BELCEBÚ

¿Te imaginas que estos seres
algún día empezaran a hablar?

LUCIFER

Sería bastante gracioso.

BELCEBÚ

Lo primero que les preguntaría
sería qué clase de travesuras
haces por aquí.

LUCIFER

Si te llegaras a enterar, tendría
que aniquilarte como a esos
monstruos de ahí fuera.

BELCEBÚ

Ahora tengo más ganas de saberlo.

Los dos amigos ríen mientras contemplan a los animales
bebiendo del lago.

INT. DÍA - TEMPLO DE LOS CIELOS

El Templo de los Cielos es un enorme templo dedicado a la gloria de Dios. Hay estatuas y grabados por todas partes. Las ventanas están decoradas con vidrieras que representan ángeles luchando contra monstruos malignos. Junto a un altar dorado hay cinco sillas, cuatro de ellas ocupadas por arcángeles. Son MIGUEL, URIEL, GABRIEL y RAFAEL. Todos los ángeles visten sus armaduras y armas. Les vemos a todos el rostro salvo a Miguel, que tiene un casco que le tapa la cabeza por completo. Una de las sillas permanece vacía mientras están hablando.

RAFAEL

De nuevo, no está.

GABRIEL

Debe de estar haciendo tonterías con esos bichos.

URIEL

Ha trabajado bien. Lo he visto desde la torre. Merece un descanso.

Miguel permanece en silencio mientras oye a sus hermanos.

GABRIEL

Aquí todos trabajamos y no nos andamos tomando descansos tan a menudo.

URIEL

¿Desde cuándo no impartes justicia, Gabriel?

GABRIEL

Te lo advierto, no vayas por ese camino.

URIEL

Al menos él combate a diario por la gloria de nuestro Padre.

GABRIEL

¡No oses menospreciarme!

Miguel empuña su lanza, la clava en el suelo y lo hace temblar. Tras un momento de silencio Rafael habla.

RAFAEL

No es momento para discusiones. El Gran Padre nos requiere para debatir asuntos más importantes y no tiene tiempo para solventar una riña entre sus hijos. Al alba, acudí su llamada y me

(MÁS)

(CONTINÚA)

RAFAEL (continúa)
comunicó que debemos estar
preparados ante un posible ataque
ya que las bestias del exterior
se están acumulando ahí fuera.

URIEL
Normalmente no sería nada
preocupante pero últimamente
incluso mis poderes de visión se
están viendo afectados por la
influencia del Caos.

GABRIEL
Estaremos preparados para lo que
sea. Pero creo que necesitaremos
toda la información que podamos
del enemigo. Y solamente hay una
persona que es capaz de viajar
por el Caos. O, más bien, que
tiene permiso.

RAFAEL
Yo mismo me encargaré de hablar
con Lucifer en persona.

GABRIEL
Mejor que seas tú o de lo
contrario tendré que explicarle
un par de cosas.

URIEL
Creo que estáis siendo muy duros
con él. Recordad que es uno de
los nuestros, solo Padre tiene
poder para juzgarlo o hacerle
entrar en razón.

GABRIEL
¡Por el amor de Padre, Uriel!
Estamos hablando de aquél que se
mezcla con ángeles de casta
inferior y pasa más tiempo con
animales que con nosotros.

RAFAEL
Esos ángeles con los que suele
estar no son la debida compañía
para alguien de su estatus.
Debería estar aquí.

MIGUEL
Ya basta.

La voz de Miguel resuena por todo el templo. Los otros
arcángeles dejan de discutir al instante y se mantienen en
silencio.

MIGUEL

Nosotros cumpliremos con nuestra
labor y Padre decidirá qué hacer
con él.

Los demás arcángeles asienten y se mantienen en silencio.

EXT. DÍA - EL PARAÍSO

Lucifer y Belcebú continúan sentados mientras ríen frente al lago.

BELCEBÚ

Ahora en serio, ¿no crees que deberías pasar más tiempo con los tuyos en lugar de estar aquí?

LUCIFER

Estos seres tienen más respeto por los suyos que nosotros. No se juzgan entre ellos. No obedecen las incomprensibles órdenes de nadie. Me dejan en paz.

BELCEBÚ

Entonces más bien deberías de quedarte desnudo y andar como ellos.

LUCIFER

¿Sabes qué? No creo recordar que en la Ley de Dios exista una norma concreta que me prohíba darle el fruto del Árbol de la Ciencia a uno de estos animales.

BELCEBÚ

No creo que debas de hacer eso.

LUCIFER

¿Por qué no? ¿No notas que aquí nos falta algo más de compañía? No sabemos que puede ocurrir pero, ¿qué pasaría si de repente pudieras hablar con Adán? ¿Y con Eva? Por fin podría venir aquí y hablar con alguien con sentido común.

BELCEBÚ

Escucha Lucifer, soy tu amigo y tu siervo, pero yo no soy uno de los favoritos de nuestro Padre. Podría ser aniquilado por la justicia si transgrediera alguna norma. Solicito permiso para abandonar este lugar y no verme involucrado.

LUCIFER

Vete si quieres. Y no tienes que pedir permiso para nada, ¿o es que no te lo he dicho ya mil veces?

(CONTINÚA)

Belcebú extiende sus alas y abandona el lugar dejando solo a Lucifer. Después de unos momentos, Adán vuelve donde Lucifer acompañado de otro simio.

LUCIFER

Por fin habéis aparecido de nuevo, pareja. Menos mal que a vosotros sí que os dejan estar con quién queréis. Pronto podréis agradecermelo.

Cuando el jugador pulse [OK], podrá tomar el control de Lucifer. El jugador tendrá que llegar hasta el Árbol de la Ciencia y coger un fruto. Después tendrá que volver al mismo sitio donde se encuentran Adán y EVA, junto al lago, darles el fruto.

Cuando el jugador le de el fruto de Adán y a Eva. Los monos se lo comen. Sus cuerpos empiezan a emitir una luz brillante hasta iluminar toda la pantalla. Lucifer cae al suelo.

Lucifer está cegado parcialmente pero poco a poco empieza a recuperar la vista. Al recuperar la vista por completo, observa cómo Adán y Eva se han convertido en seres humanos. Son seres humanos altos, rubios, con ojos azules, fuertes y capaces de hablar.

Lucifer se frota los ojos tratando de recuperar la vista por completo.

LUCIFER

¿Q-qué ha pasado?

Adán y Eva permanecen en silencio mientras admiran sus nuevos cuerpos. Al instante, ambos hacen muecas de dolor mientras se ponen las manos en la cabeza.

EVA

¿Qué es esto? ¿Por qué hay tantas cosas en mi cabeza?

ADÁN

No puedo soportarlo.

Adán y Eva gritan de dolor. Lucifer admira la escena. Está temblando.

LUCIFER

¿Qué he hecho?

Los dos seres humanos se tiran al suelo mientras gritan.

LUCIFER

No debí de haber hecho eso. ¡Lo siento, lo siento de verdad!
¡Buscaré una forma de ayudaros!

Rafael baja volando del cielo junto a dos guardias celestiales y se posan en tierra. Admira perplejo lo que está pasando sin dar crédito alguno.

RAFAEL

¿¡Pero qué has hecho, inconsciente!? Venía aquí para hablar contigo sobre tus responsabilidades y ahora me encuentro con esto. Tendrás que dar una buena explicación a tus acciones.

LUCIFER

He alimentado a dos simios con el fruto del Árbol de la Ciencia para ver qué pasaba, pero no creía que fuera a hacerles daño.

RAFAEL

¡Ignorante! ¡Al otorgarles el fruto del árbol, no solamente has hecho que den un salto evolutivo de miles de millones de años, quebrantando sus mentes, sino que además has desafiado la ley divina!

LUCIFER

¡No era mi intención!

RAFAEL

Eso nada tiene que ver. Has transgredido la Ley de Dios y tendrás que responder ante él mismo en persona.

Cuando el jugador pulse [OK], entra un fundido a negro.

EXT. DÍA - TRONO DE LA OMNIPOTENCIA

El Trono de la Omnipotencia es el lugar donde se encuentra Dios, sentado en su trono. Se trata de una gran torre que se alza sobre el Reino de los Cielos. Están lo más alto de la torre, por lo que por todas partes vemos el Cielo. Dios es una gran bola de luz radiante que está sobre un trono de oro que levita. Hay reliquias pertenecientes a otras religiones y mitologías, destaca una especialmente: un tridente dorado. Alrededor de lo alto de la torre, se encuentran cuatro tronos, una de las castas más poderosas de ángeles, que con su magia se encargan de sujetar el Trono Dorado. Ante Dios se encuentran Lucifer y Rafael, arrodillados, y entre ellos y él están Adán y Eva tumbados en el suelo inconscientes.

RAFAEL

Creo que la mera existencia de esos seres basta para explicar la gravedad de la situación. Aunque es cierto que se parezcan a nosotros, ni siquiera tienen alas para poder volar. Están deformes y malditos. Son más inferiores que cualquier ser del cielo, no pueden estar aquí.

LUCIFER

Son seres vivos, como tú y como yo. Aunque no sean tan poderosos, debemos ser iguales.

Dios lanza un rayo de luz celestial que impacta sobre Adán y Eva y los aniquila.

Lucifer se deja caer de rodillas, impactado por la situación. Rafael también está impactado pero mantiene la compostura.

Lucifer comienza a llorar.

La voz de Dios se escucha retumbar por todo el lugar.

DIOS

Estos seres suponían una amenaza para el Orden Celestial. Son abominaciones deformes y no merecen existir. Desde ahora queda terminantemente prohibida la entrada al Paraíso. Y esta ley es para todos, ángeles, tronos, virtudes, potestades, querubines y arcángeles. Rafael, hijo mío, encárgate de hacérselo saber a todos.

(CONTINÚA)

LUCIFER

No puedes quitarme aquello que más amo.

RAFAEL

Silencio, Lucifer. Permanece callado como es debido.

DIOS

No importa.

RAFAEL

¿Recibirá su justo castigo?

DIOS

No recibirá castigo alguno salvo la prohibición de volver a ese lugar.

RAFAEL

No entiendo por qué eres tan permisivo con él. Ya habrías aniquilado a cualquiera de nosotros.

DIOS

Lucifer viaja por el Caos para expandir mi gloria, pero su mente se ve fracturada al estar lejos de mí.

Rafael asiente y se queda en silencio.

DIOS

Y ahora, déjanos solos.

Rafael se mantiene un momento en silencio. Tras ese breve instante, asiente con la cabeza y alza sus alas. Se va volando hacia abajo.

DIOS

La próxima vez le diré la verdad a tu hermano y tú no tendrás excusa para hacer lo que quieras. Llevas a cabo tus funciones con excelencia. Si te ordeno que aniquiles, aniquilas. Si te ordeno que explores, exploras. Combates con dureza a las abominaciones del exterior sin vacilación y llevas mi luz a reinos caídos en desgracia por obra del Caos. Tienes a algunos de los mejores guerreros del Reino de los Cielos. Y aún así, no dejas de traicionar mi confianza. Yo soy el único que

(MÁS)

(CONTINÚA)

DIOS (continúa)
puede otorgarte Orden y tú te
empeñas en quebrantarlo. Si no
fuera por mí, todos estaríais
condenados. ¿Es que acaso no
quieres vivir aquí, en este lugar
de paz y armonía, y prefieres
morir allí fuera? O peor aún,
¿ansías convertirte en una bestia
sin mente al servicio del Mal?

Lucifer permanece callado boca abajo mientras permanece
arrodillado y se seca las lágrimas.

DIOS
Abandona este lugar, hijo mío, y
dirígete de nuevo al Caos a hacer
tu sagrada labor. Y no vuelvas a
hacer ninguna tontería, porque la
próxima vez no tendré piedad.
Sigo siendo el Omnipotente, el
Padre de todos, y ya bien
merecido tienes el castigo
divino. Vete.

A continuación el jugador recupera el control de Lucifer.
Puede abandonar el Trono de la Omnipotencia acercándose al
borde de la torre. No puede interactuar con Dios. Cuando
lo haga, Lucifer saldrá volando de la escena y habrá un
fundido a negro. Luego aparecerá en la zona del Reino de
los Cielos.

EXT. DÍA - REINO DE LOS CIELOS

El Reino de los Cielos está repleto de blancos y dorados edificios: viviendas, cuarteles, templos y todo tipo de construcciones celestiales. En esta zona, el jugador encontrará entre otras cosas un punto de guardado, la Fuente del Saber, y un edificio donde habrá una tienda donde podrá comprar objetos, el Cuartel de Exploradores. Al llegar el jugador a la Fuente del Saber, antes de poder guardar la partida, aparecerá Belcebú.

BELCEBÚ

Espero que todo haya ido bien. Si seguimos vivos creo que es prueba de ello.

LUCIFER

Tenemos trabajo que hacer.

BELCEBÚ

Muy bien, desde ahora iré contigo. Estoy a tus órdenes, mi Señor.

Belcebú se une al grupo.

BELCEBÚ

Si necesitas algo, pulsa el botón [ACCIÓN DE PERSONAJE] y te ayudaré en tus viajes. En el combate podré ayudarte a localizar las debilidades de los enemigos para poder derrotarlos más fácilmente.

El jugador ahora es libre de efectuar las acciones que quiera: explorar la zona, interactuar con NPCs o viajar al Caos Infinito.

EXT. NOCHE - EL CAOS INFINITO

Esta zona esta vez ser navegable. Será un nivel lineal con diversos obstáculos y enemigos que derrotar. Habrá más caminos por los que el jugador no podrá navegar hasta haber desbloqueado más habilidades que le permitan superar los obstáculos. Al entrar se le asignará una misión al jugador y acontecerán diálogos.

BELCEBÚ

Ya hemos llegado. ¿Cuál es nuestro cometido esta vez?

LUCIFER

Supongo que todo se resume en volver a defraudar a Padre. Encontraremos un buen punto donde asentar un campamento y desde ahí planificaremos la próxima expansión.

BELCEBÚ

Si me permites la pregunta, ¿por qué hemos venido solos?, ¿por qué no has avisado a los demás?

LUCIFER

Esas son dos preguntas. Y después de lo que ha pasado necesito estar lo más solo posible.

El jugador recupera el control y es libre de navegar por el nivel. Por el camino tendrá que superar algunos combates contra las bestias del Caos. Cuando el jugador llegue a la zona TRANQUILIDAD, los personajes hablarán entre ellos.

LUCIFER

Este lugar no ha sido corrompido por la influencia del Caos. Nos bastará para acampar y ver cuál será el próximo paso.

Un temblor sacude la pantalla. Los personajes miran hacia los lados extrañados buscando una explicación.

??????

Tú eres Lucifer, el Portador de la Luz.

BELCEBÚ

Muéstrare

??????

Estaba esperando tu llegada a este

(MÁS)

(CONTINÚA)

?????? (continúa)

lugar. Sabía que tarde o temprano te encontraría.

LUCIFER

Prepárate, Belcebú. Podría ser una trampa.

Una fuerte luz de color arena baja del cielo y se posa ante Lucifer y Belcebú. La luz desaparece poco a poco hasta dejar ver una figura humanoide con seis alas. Su figura es muy similar a la de un arcángel, a excepción de sus alas, pero su estética no coincide con nada relacionado con el Reino de los Cielos. Su armadura es de cuero y nos recuerda al antiguo Egipto. Porta dos hoces como armas.

LUCIFER

Pareces uno de mis hermanos, pero ni tu armadura ni el número de tus alas pertenecen al reino. Tampoco eres un monstruo, puesto que de lo contrario ya estaríamos luchando. ¿Qué eres, criatura?

??????

Nuestro Eterno Padre nos llamaba serafines. Y fuimos guerreros engendrados por su poder y destinados a la guerra.

BELCEBÚ

¿Es que acaso tenéis otro Padre como nosotros?

??????

Muchos otros seres tienen Padres y Madres. Tan poderosos que con un chasquido de dedos eclipsarían vuestro humilde poder en un instante. Pero no, yo no soy uno de esos seres; nuestro Padre es el mismo.

LUCIFER

Eso no es posible. No existen seres como tú en el Reino de los Cielos.

??????

Es cierto. En este momento solo quedo yo de mi especie y, por suerte, no volveré nunca jamás a ese sitio. No obstante, dejad que os cuente mi historia.

Mientras Nébiros nos cuenta su relato iremos viendo ilustraciones sobre lo que está tratando en ese momento y que acompañarán la narración.

??????

Mi nombre es Nébiros y soy un serafín. Una raza de guerreros con un solo objetivo: ser esclavos combatientes de nuestro Padre y luchar por él para ganar sus guerras.

NÉBIROS

Hace mucho tiempo, entre la infinita inmensidad del Caos, nació nuestro Padre. Él, a diferencia de lo que os habrá dicho, no es el único dios que existe en el universo. Cuando Padre despertó, sus instintos divinos le inclinaron a establecer su propio imperio, y eso hizo.

Con el enorme poder que por entonces poseía, dio a luz a un gran y poderoso ejército de serafines con el que comenzar sus conquistas. Ni siquiera se preocupó en ponerle un nombre a su gran armada, ni tampoco a cada uno de nosotros, puesto que lo único que buscaba era la batalla. Los serafines no éramos capaces de tomar decisión alguna. Éramos máquinas perfectamente diseñadas para llevar la aniquilación y la gloria de Padre.

Al principio no suponía una gran amenaza, pero poco a poco se fue convirtiendo en ello. Pronto aquellos mundos más débiles fueron cayendo bajo el poder de su ejército. Dios fue acumulando cada vez más poder y terreno con sus conquistas. Nunca jamás había habido una deidad que significase tanto peligro para tantos mundos.

Todo el Caos se conmocionó con la caída del Olimpo. Cuando el gran dios Zeus fue derrotado, el resto de los reinos del Caos quisieron asegurar su supervivencia. Y fue la primera vez hubo alianza alguna entre reinos.

(CONTINÚA)

Entonces hubo una gran guerra que aún sigue resonando por los confines del universo. Por obra de un milagro, logré escapar de la servidumbre y hallé un nuevo hogar. En esa guerra fue cuando Padre fue derrotado. Murió y todos los serafines que quedaban murieron con él.

Pero de alguna forma, ha vuelto. Y eso solo significa que no murió realmente y que sigue siendo una amenaza tanto para los otros reinos del Caos como para vosotros mismos.

La secuencia de ilustraciones llega a su fin y volvemos a retomar la conversación en la TRANQUILIDAD.

NÉBIROS

El universo necesita héroes que acaben con la tiranía y tú, Lucifer, el Portador de la Luz, estás destinado a hacerlo. Tú eres aquél que derrotará a nuestro malvado Padre.

Hay un breve momento de silencio. Lucifer y Belcebú están perplejos ante la historia.

LUCIFER

Nada de lo que dices es cierto ni tiene sentido. Solo eres un vil embaucador que trata de derrocar al Orden y a la Justicia.

NÉBIROS

Entiendo que todo esto te resulte difícil. Pero es la verdad.

LUCIFER

No me obligues a aniquilarte.

NÉBIROS

Si me atacas, no dudaré en defenderme. Piénsalo dos veces.

Lucifer desenfunda su arma y trata de asustarle un corte a Nébiros, pero justo cuando está lo suficientemente cerca un destello de luz le sorprende y falla. Nébiros desaparece y reaparece en la posición de Belcebú. Desenfunda una de las hoces y se la pone al cuello. Lucifer se queda paralizado.

BELCEBÚ

¡Me tiene, maldición!

NÉBIROS

Ni un paso más o tu súbdito
pagará las consecuencias.

LUCIFER

¿Qué es lo que quieres?

NÉBIROS

Quiero que hagas aquello para lo
que estás destinado. Quiero que
hagas el bien.

Nébiros deposita una pluma de color arena en la armadura de Belcebú. El jugador obtiene el objeto "Pluma de Nébiros".

NÉBIROS

Tomad mi pluma. Está imbuida de un poder mágico que le otorga el poder de guiar a su portador hasta mí. Pensad en lo que os he dicho y usadla para encontrarme cuando hayáis cambiado de opinión. Yo no soy vuestro enemigo, Portador de la Luz.

Nébiros vuelve a desaparecer en un destello de luz y suelta a Belcebú.

LUCIFER

¡Belcebú! Amigo mío, ¿te encuentras bien?

BELCEBÚ

No he sufrido daño alguno, por suerte. Solo me ha dejado esta pluma.

LUCIFER

No podemos ignorar lo que nos ha dicho, pero tampoco podemos creerle. Debemos guardar silencio hasta que tengamos claros nuestros pensamientos.

Cuando el jugador termine de leer los diálogos, fundido a negro.

EXT. DÍA - REINO DE LOS CIELOS

De nuevo nuestros protagonistas están en el Reino de los Cielos. Lucifer se encuentra junto a la Fuente de la Sabiduría, pensativo. Belcebú se aproxima por su lado y le habla con confianza.

BELCEBÚ

Lucifer, no te veo buen aspecto.
¿Has estado pensando mucho en
ello?

LUCIFER

No hago otra cosa. Desde que se
prohibió la entrada al Paraíso
soy incapaz de relajarme aunque
solo sea un rato. Los soldados me
preguntan y no sé que decirles.
Creo que Molok empieza ya a
sospechar algo.

BELCEBÚ

¿No crees que deberíamos de
acudir a Padre?

LUCIFER

¿Crees que no es lo primero que
pensé?

BELCEBÚ

Entonces, ¿por qué no lo haces?

LUCIFER

¿Y si es verdad?, ¿y si estamos
todos siendo engañados? Al
principio me parecía una locura
pero cuanto más lo pienso más
sentido tiene.

BELCEBÚ

¿Puedo ser sincero?

LUCIFER

Siempre espero que lo seas.

BELCEBÚ

Creo que estás enfadado por las
últimas acciones de Padre. Pero
pensar que es un tirano creo que
es una locura. Aquí donde vivimos
reina la paz. Somos los
guardianes del Orden. Destruimos
a los monstruos malignos del
Caos.

(CONTINÚA)

LUCIFER

Ya, pero lo que dijo esa criatura me hizo pensar. Tú has estado en el Caos al igual que yo. Sabes que es inmenso e infinito. ¿Acaso crees que somos los únicos seres racionales que habitan en él?

BELCEBÚ

Nadie más podría vivir en el Caos sin Dios. Es una locura.

LUCIFER

Pues yo creo que sería perfectamente posible que existieran otros seres capaces de gobernar otros reinos. No creo que seamos los únicos. Si el Caos es infinito entonces las posibilidades de que existan otros reinos son muy altas.

BELCEBÚ

Eso que dices bien podría costarte la vida.

LUCIFER

Eso demostraría que verdaderamente Padre es un tirano.

BELCEBÚ

...

LUCIFER

Tenemos que ir a buscar a ese tal Nébríos. ¿Aún tienes su pluma en tu poder?

BELCEBÚ

Tal y como me pediste.

LUCIFER

Entonces aquí estamos perdiendo el tiempo. Es hora de ponerse en marcha. Y no avises a nadie más. Esto debe quedar entre nosotros.

BELCEBÚ

No te defraudaré.

EXT. NOCHE - EL CAOS INFINITO

El jugador es libre de viajar por el Caos Infinito. Su misión es encontrar a Nébiros, pero no podrá dar con él a menos que haga uso de la Pluma de Nébiros. Cuando el jugador lo haga, una brújula con grabados egipcios señalará la posición del serafín y el jugador podrá darle encuentro. Nébiros se encontrará más allá de la zona de Tranquilidad.

Cuando el jugador llegue a la zona señalada por la brújula, esta desaparecerá y Nébiros vendrá volando del cielo.

NÉBIROS

Finalmente has decidido venir,
Portador de la Luz.

LUCIFER

Deja de llamarme así. He venido a
por respuestas.

NÉBIROS

Lo que te dije en aquel momento
es todo lo que debes saber. No
tengo nada más que decirte, a
menos que te decantes por tratar
de ponerle fin al mandato de
Padre.

LUCIFER

¿Cuál es tu interés?, ¿qué
objetivo es ese que te hace
querer ver a Dios Todopoderoso
caer?

NÉBIROS

Mi única intención es ayudar a
mis hermanos a ser libres.
Verdaderamente libres de un
tirano. Quiero que no seáis, al
igual que yo fui, meras armas de
guerra y en vez de eso os
convirtáis en seres
con voluntad propia.

LUCIFER

¿Y por qué no has actuado antes?

NÉBIROS

No he podido. Sobreviví a la
guerra contra los reinos del Caos
gracias a la ayuda de alguien, y
ahora le debo lealtad. Este
asunto es algo extraoficial que
estoy haciendo de manera
totalmente altruista mientras me

(MÁS)

(CONTINÚA)

NÉBIROS (continúa)
juego la vida por vosotros.
Además, debía esperarte a ti.

LUCIFER
No creo que pueda fiarme de ti.

NÉBIROS
No espero que lo hagas, al menos
no del todo. Pero ya has dado el
gran paso, que era venir a
buscarme de nuevo en lugar de
delatar mi existencia. Tal vez tú
no te fíes pero tu instinto sabe
que todo lo que digo es cierto.

LUCIFER
Está bien. Supongamos que estoy
convencido del todo. ¿Qué es lo
que debería hacerse? ¿Cómo se
acaba con la existencia de aquél
que es el Creador?

NÉBIROS
Nosotros tres no podríamos hacer
nada ni aunque nuestro poder
fuera muchísimo más grande. Pero,
como ya he mencionado, existen
otros seres divinos que se
comparan en fuerza
con él. Padre tiene numerosos
artefactos obtenidos durante sus
guerras pasadas. Hay uno en
concreto, un gran tridente de
oro, que es capaz de controlar a
un ser divino nacido del Caos
mucho antes que Dios y que sería
capaz de hacerle frente.

BELCEBÚ
¿Nos está pidiendo que entremos
en el Trono de la Omnipotencia y
robemos una de las reliquias de
Padre? Eso es un suicidio.

NÉBIROS
No hay elección. Necesitamos el
poder de una criatura similar a
Dios para derrotarlo o no
podremos hacer nada contra él. En
ese caso, poco a poco de nuevo
volverá a ser el mismo de antes y
entonces el Caos entero volverá a
retumbar con el eco de las nuevas
guerras y conquistas que solo él
puede traer.

LUCIFER

...

BELCEBÚ

¿Lucifer?

LUCIFER

¿Y qué haremos cuando se haya
hecho? Moriremos aniquilados por
la Guardia Celestial.

NÉBIROS

Debéis huir aquí, al Caos
Infinito. Pero esta vez no os
quedaréis cerca de vuestro hogar,
sino que os adentraréis más allá
de donde habéis llegado.

BELCEBÚ

¿Y tú, qué harás?

NÉBIROS

Volveréis a encontrarme cuando
hayáis huido.

LUCIFER

Tengo que poner en orden mis
pensamientos y solo entonces
podré tomar una decisión.

Fundido a negro.

EXT. NOCHE - EL CAOS INFINITO

Lucifer y Belcebú se encuentran a las puertas del Reino de los Cielos. Lucifer va en primer lugar. Justo antes de entrar, para súbitamente y se vuelve para hablar con Belcebú.

LUCIFER
Belcebú, amigo mío.

BELCEBÚ
¿Sí?

LUCIFER
Espero que no me juzgues mal por mis decisiones.

BELCEBÚ
Tus decisiones son sagradas para mí. Te respetaré hasta el fin de mis días.

LUCIFER
Está bien. Te considero uno de mis mejores soldados y amigos. No me gustaría perderte en caso de que pase algo.

BELCEBÚ
Eso nunca.

Ambos entran al Reino de los Cielos. Llegan a la plaza donde se sitúa la Fuente de la Sabiduría. Hay congregados una muchedumbre de ángeles formando un círculo. En el centro está Rafael junto con LILITH. LILITH es una ángel que en estos momentos se encuentra arrodillada. Rafael levanta un gran libro mientras se dispone a hablar.

RAFAEL
¡El castigo es la aniquilación!

MUCHEDUMBRE
¡La Ley es sagrada! ¡Nadie debe quebrantarla!

LUCIFER
(a Belcebú)
¿Qué está pasando?

RAFAEL
¡Lilith, una vez fuiste un ejemplo a seguir, pero ahora no eres más que una criminal!

LILITH
...

(CONTINÚA)

Lucifer se va abriendo paso entre la muchedumbre mientras trata de llegar donde Rafael. Mientras tanto él le apunta con su bastón celestial preparado para ejecutarla.

RAFAEL

¡Yo, Rafael, que soy la Palabra de Dios, te condeno a la aniquilación!

Lucifer llega justo a tiempo hacia el centro, atravesando a todos los ángeles que rodean la escena.

LUCIFER

¡Para, hermano, por el amor que me tienes!

Rafael queda paralizado momentáneamente ante la interrupción imprevista y mira hacia Lucifer.

RAFAEL

¿Cómo osas interrumpir una ejecución divina?

LUCIFER

¿Cuál es su crimen?

RAFAEL

¿Qué?

LUCIFER

¿Qué clase de crimen aberrante ha cometido esa sacerdotisa como para merecer la muerte?

RAFAEL

Ha transgredido la Ley de Dios al amar a otro y fornicar con él libremente. Él ya ha sido aniquilado y ahora es el turno de ella.

LILITH

...

LUCIFER

¡Debes poner fin a esto, hermano! Tiene que haber otra solución.

RAFAEL

¡No se puede dejar de obedecer!

LUCIFER

¡Exíliala de tu templo y deja que venga conmigo al Caos a morir!

RAFAEL

¿Al Caos a morir?, ¿por qué te apiadas tanto de este ángel, Lucifer? ¿Eres tan débil que eres incapaz de aceptar la Ley?

LUCIFER

Ningún hijo o hija de Dios merece morir a mano de uno de sus congéneres. Deja que me la lleve conmigo y muera en el Caos a manos de las terribles bestias que allí moran.

RAFAEL

¿Tanto quieres a esta criminal? Pues bien, tómala, pero nunca jamás podrá volver a pisar el Templo. No volverá a merodear por ningún otro lado que no sea vuestro cuartel y el exterior. ¡Llévatela a morir, Lucifer! ¡Que muera atormentada por sus pecados!

LILITH

...

Rafael se marcha volando hacia otra parte. La muchedumbre queda atónita. Lilith continúa de rodillas sin decir nada.

LUCIFER

¿Qué miráis? ¡Marchaos, os digo!
¡No querréis que desate mi cólera!

La muchedumbre se marcha rápidamente asustada por las palabras del arcángel. Belcebú ahora puede ir hacia donde Lucifer y Lilith.

BELCEBÚ

¡Lucifer! ¿Estás bien?

LUCIFER

No es por mí por quien debes preocuparte.

LILITH

Debí de haber muerto por transgredir la Ley.

LUCIFER

Ningún ángel debe morir por seguir sus instintos. El amor no debería de ser obligado.

BELCEBÚ

*suelta una lágrima y se la
limpia rápidamente*

Lucifer ayuda a Lilith a levantarse.

LUCIFER

Levanta y dime tu nombre.

LILITH

(entre sollozos)

Mi nombre es Lilith. Hasta ahora
era una sacerdotisa del Templo de
Dios al servicio del poderoso
arcángel Rafael. Amé y forniqué
en secreto con Adirión, el ángel
más bello que jamás he visto. Él
fue aniquilado antes que yo por
eso, y si no fuera por vosotros
también estaría en La Nada.

LUCIFER

¿Sabes luchar?

LILITH

Conozco cómo usar algunas armas.

LUCIFER

Está bien, pero tendrás que
entrenar. Camina hacia el Cuartel
de Exploradores y di que yo te
envío. Toma una de mis plumas
como prueba de ello.

Lucifer le otorga una de sus plumas a Lilith.

LILITH

Gracias, mi Señor.

LUCIFER

No es necesario que me llames
así. Cuando llegues, verás a
Molok. Si no sabes quién es busca
el ángel más grande y fuerte.
Enséñale a él mi pluma y cuéntale
tu historia. Te ayudará a
entrenar.

LILITH

Gracias.

Lilith abandona la escena volando mientras los demás la
miran. Belcebú se dirige a Lucifer.

BELCEBÚ

Has hecho un gran acto de
justicia y valentía, Lucifer.

LUCIFER

Ojalá no hubiera hecho falta. He salvado una vida, pero temo que esto tenga graves consecuencias. Creo que poco a poco se va haciendo evidente que no tenemos alternativa, Belcebú.

BELCEBÚ

¿A qué te refieres?

LUCIFER

¿Acaso no acabas de ver lo mismo que yo? ¿Qué más quieres ver? Después de las palabras de Nébiros no veo con los mismos ojos la Ley de Dios. Y sospecho que tú tampoco.

BELCEBÚ

...

LUCIFER

Hemos de erradicar la injusticia y salvar a todos los ángeles antes de que sean ejecutados por ser libres. Quédate aquí.

Fundido a negro.

EXT. DÍA - TRONO DE LA OMNIPOTENCIA

Dios se encuentra en su trono. Lucifer entra volando a escena mientras camina lentamente hacia Dios.

DIOS

Veo que has decidido venir por cuenta propia. ¿Vienes a arrepentirte por volver a quebrantar la Ley Divina?

LUCIFER

Padre...

DIOS

Ya te advertí de lo que pasaría si volvías a obrar mal.

LUCIFER

¡No es justo! ¡Todos deberíamos de poder amar con libertad!

DIOS

El amor libre es una ilusión. Si no hubiera un control sobre él, cundiría el Caos. Se quebraría la disciplina que infunde la Ley. Todos pensarían en sí mismos y en sus falsos amores mientras dejan a un lado lo más importante: MI LEY.

Lucifer se sigue aproximando, ya anda cerca de las reliquias.

LUCIFER

Padre, sabes que te amo, pero creo que te has convertido en un tirano.

DIOS

¿Cómo osas enfrentarte a mí?
¿Acaso ya no te queda nada de respeto? ¿Es que quieres morir de verdad esta vez?

LUCIFER

No, justamente lo contrario. Quiero vivir.

DIOS

Pues te has quedado sin oportunidades.

(CONTINÚA)

Dios lanza un rayo divino hacia Lucifer con intención de aniquilarlo, pero Lucifer es rápido y es capaz de coger antes el Tridente Dorado. Lucifer usa el Tridente Dorado para desviar el gran rayo de luz hacia otra parte. Está a salvo pero exhausto.

DIOS

¡Tu osadía no tiene límites!
¡Nunca debí de haberte
engendrado!

LUCIFER

¡No me dejas más remedio, Padre!

Lucifer vuela todo lo rápido que puede para escapar y lo logra.

EXT. DÍA - REINO DE LOS CIELOS

Lucifer entra a escena volando rápidamente con el tridente. Belcebú lo espera en la Fuente de la Sabiduría.

BELCEBÚ

Los Cielos están agitados, ¿qué ha pasado?

Lucifer le muestra a Belcebú el tridente en su poder.

LUCIFER

Noto un gran poder dentro de este arma. Empiezo a creer que realmente existen otros seres divinos como Nébiros mencionó.

BELCEBÚ

Tenemos que irnos rápidamente, corremos gran peligro.

LUCIFER

Tienes razón, debemos marcharnos ya. Todos los Cielos estarán buscándonos.

Un escuadrón de guardias celestiales rodea a los dos protagonistas mientras los apuntan con sus lanzas y espadas.

GUARDIA CELESTIAL

¡Alto, en nombre del Dios Todopoderoso!

LUCIFER

¡Apartaos, hermanos! Os lo ordeno como vuestro ser superior.

GUARDIA CELESTIAL

Tenemos órdenes directas de no obedecerte y capturarte con vida para ser ejecutado.

LUCIFER

¡Apartaos por el amor que os tengo! No es mi deseo heriros para abrirme camino.

BELCEBÚ

Temo que no haya más remedio.

LUCIFER

¡Maldita sea!

GUARDIA CELESTIAL

¡Guardia Celestial, atacad!

(CONTINÚA)

El jugador entra en combate con los guardias celestiales. Tras terminar el combate, recupera el control sobre Lucifer y Belcebú. A partir de ahora todos los ángeles que encuentre serán hostiles y tratarán de entablar combate con él. Se irán superando los obstáculos propuestos para la zona mientras el jugador avanza hasta llegar a la puerta del Templo de los Cielos. En la puerta del mismo templo, le estará esperando Rafael.

RAFAEL

¡Por la gloria de nuestro Padre,
detente, Lucifer!

Lucifer y Belcebú se detienen.

RAFAEL

¿Qué clase de locura es esta?
¡Como arcángel, has quebrantado
la Ley de Dios multitud de veces,
y ahora asesinas a otros ángeles!

LUCIFER

¡Rafael, debes venir con
nosotros! Mientras navegábamos
por el Caos, hemos hecho grandes
descubrimientos. ¡Padre es un
tirano que nos tiene engañados!
¿Acaso no ves lo que te obliga a
hacer?

RAFAEL

Veo que Padre tenía razón. Tu
mente ha sido corrompida por el
Caos. Debes ser aniquilado.

LUCIFER

¡No, Rafael! Mi mente solo está
intranquila por las atrocidades
que Padre me ha obligado a hacer
por hacerle frente.

RAFAEL

¡Estas demente! ¡No hay nada más
importante que la Ley! ¡Nada más
importante que obedecerla! ¡Nada
más importante que Dios! Es hora
de poner fin a esto.

El jugador entra en combate contra Rafael y dos sumosacerdotes celestiales. Cuando el jugador derrote a todos los enemigos, continuará la escena anterior.

Rafael se encuentra tendido en el suelo, herido de muerte y sin poder levantarse ni hacer uso de su poder. Lucifer y Belcebú también se encuentran en mal estado. Lucifer está llorando.

LUCIFER

Este arma... es capaz de
aniquilar a los seres alados...
Hermano mío, ¿qué me has obligado
a hacer?

Belcebú mira en silencio la horrible escena. Lucifer mira
a Belcebú.

LUCIFER

¿Qué he hecho?, ¿¡qué he hecho!?

Lucifer continúa llorando sin parar.

LUCIFER

Hemos matado ángeles y a uno de
mis hermanos. Esto no es lo que
quería. Esto no debía de pasar.

Trompetas de alarma suenan a lo lejos. Lucifer continúa
llorando.

BELCEBÚ

Lucifer, tenemos que irnos.
Vienen más.

LUCIFER

No deberíamos de haber empezado
esto. Seremos juzgados por Padre.
Merecemos dejar de existir por
nuestras atrocidades.

BELCEBÚ

No es momento de echarse atrás.

LUCIFER

¿Ahora ni siquiera me obedeces?
Entonces tengo que haber perdido
todo tu respeto.

BELCEBÚ

Lucifer, a pesar de todo lo que
ha pasado, estaré contigo hasta
el final. Pero hoy no será el día
en el que dejemos de existir.

Belcebú toma en brazos a Lucifer y se lo lleva volando
para escapar de sus perseguidores.

EXT. DÍA - CÍRCULO DEL SOL

Belcebú entra con Lucifer en brazos mientras vuela. Baja con él al suelo para descansar.

BELCEBÚ

Debo descansar, Lucifer. No puedo estar más tiempo volando.

LUCIFER

Está bien. No importa. Seguiremos a pié.

BELCEBÚ

¿Estas mejor?

LUCIFER

No es tiempo de hacerse tales preguntas. Yo, Lucifer, La Mano de Dios, he tomado una grave decisión y no creo que haya aceptado aún las consecuencias. Tan solo espero que Nébiros esté preparado allí fuera.

BELCEBÚ

No debemos parar. Veo cientos de alas en la lejanía, pero cada vez más cerca. Nos buscan.

LUCIFER

Ya estamos en la frontera. Pero no podremos salir de aquí si no hablamos antes con mi hermano Uriel.

BELCEBÚ

¿Qué haremos con los ángeles que nos atacan?

LUCIFER

Ya es demasiado tarde para enmendar mis errores, pero intentaremos que entren en razón o tendrán que ser derrotados.

El jugador recupera el control de Lucifer y puede explorar el Círculo del Sol libremente, pero no puede volver hacia atrás. Seguirá encontrando algunos ángeles enemigos que dificulten su avance por el nivel.

Cuando el jugador llegue a la zona de la Torre Solar, Lucifer comenzará un diálogo.

LUCIFER

La Torre Solar. Desde aquí, Uriel es capaz de verlo todo a siglos

(MÁS)

(CONTINÚA)

LUCIFER (continúa)
luz de distancia. ¿Alguna vez has estado aquí?

BELCEBÚ
No.

LUCIFER
Aún hay ángeles que nos hacen frente. Debemos subir y convencer a mi hermano para que pare esta locura y nos deje salir de aquí.

BELCEBÚ
¿Es cierto que puede ver desde tan lejos?

LUCIFER
Lo es.

BELCEBÚ
¿Entonces cómo es que la guardia celeste no nos ha encontrado aún?

LUCIFER
Si no nos ha encontrado es porque él no ha querido. Ahora subamos.

El jugador vuelve a tener el control sobre Lucifer. Debe de ir subiendo en la Torre Solar hasta llegar a la última planta.

Cuando Lucifer llega a la última planta de la Torre Solar, es decir, a la cima, encontrará a Uriel de pie en el borde, mirando con su catalejo hacia el exterior.

URIEL
Aunque sea evidente, tengo que decir que sabía que vendrías.

LUCIFER
¡Hermano Uriel! ¡Tienes que dejar que escapemos de aquí!

URIEL
Sabía que esto pasaría.

LUCIFER
¿Cómo?

Uriel se da la vuelta y mira hacia Lucifer.

URIEL
¿Sabes que siempre tengo el ojo puesto en ti, verdad?

LUCIFER

...

URIEL

He visto lo que haces ahí fuera.
Y lo que has hecho.

LUCIFER

Entonces... Has visto...
Rafael...

URIEL

No es propio de ti. Ni de alguien
que se haga llamar arcángel.
Rafael no se lo merecía, y lo
sabes.

LUCIFER

Tienes que perdonarme, hermano.
De entre todos, tú sabrás las
causas de estos actos mejor que
nadie.

URIEL

Puedo perdonar que transgredas la
Ley, Lucifer. Pero no puedo
perdonar que asesines a uno de
mis hermanos celestes. A dos, más
bien, puesto que al cometer
tantos actos también te has
matado a ti mismo.

LUCIFER

Nuestro Padre es un tirano y una
amenaza para todos nosotros.

URIEL

...

LUCIFER

Nos ha engañado todo este tiempo.
Nébiros me lo ha contado todo.

URIEL

¿Te refieres a ese ser de seis
alas?

LUCIFER

Sí, me contó la historia de Padre
antes de nuestro nacimiento y me
quitó el velo de la ignorancia
que tapaba las atrocidades que
comete ahora. Incluso me dijo que
existían otros seres divinos como
Dios.

URIEL

Ya lo sabía.

LUCIFER

¿Qué?

URIEL

Que ya lo sabía, te digo. ¿Crees que en tanto tiempo que he estado aquí no he visto absolutamente nada? Claro que he visto cosas. Mil mundos distintos a este. Mil dioses que gobiernan esos mundos. Mil seres que viven, como tú y como yo, bajo unas normas.

LUCIFER

Entonces, ¿nos has estado ocultando la verdad?

URIEL

Precisamente para que no pasara ninguna desgracia como esta, hermano.

LUCIFER

...

URIEL

No puedo dejarte huir.

LUCIFER

Tienes que hacerlo.

URIEL

No, eres un criminal, un asesino. Has trazado tu propio camino y ahora solo traerás el caos absoluto a nuestro reino. Si te dejas escapar, los demás ángeles te verán y pensarán que ellos también pueden salir de aquí, que hay algo más allá. Para que exista orden deben de permanecer ignorantes. Tienes que quedarte y sufrir las consecuencias de tus actos para que sirva como ejemplo para los demás.

LUCIFER

Por favor, ¡no!. Ya he enfrentado a un hermano hoy, no quiero volver a hacerlo.

URIEL

No tienes más remedio si quieres sobrevivir.

El jugador entabla combate contra Uriel. Cuando Uriel sea derrotado, continuarán los diálogos.

Uriel está malherido, de rodillas. Tose sangre.

URIEL

Ya le has quitado la vida a dos de tus hermanos celestes, ¿qué será lo siguiente?

LUCIFER

¡Maldito seas por obligarme a hacer esto, Uriel! ¡Yo no quería!

URIEL

Mi obligación era proteger el reino, y eso he intentado. Perdóname, Padre, pues tu hijo te ha fallado.

Uriel muere desangrado. Lucifer se aproxima a su cadáver y llora. Belcebú le pone una mano en el hombro.

BELCEBÚ

Lo siento, amigo.

LUCIFER

Mira lo que hemos hecho. De nuevo.

BELCEBÚ

No nos ha dejado alternativa. Rafael tampoco nos dejó. Hemos sido obligados a esto.

LUCIFER

Somos unos asesinos.

BELCEBÚ

Podemos ser unos asesinos o unos libertadores. Todo depende de lo que hagamos con todo esto. Si no tratamos de llegar hasta el final nada de esto habrá merecido la pena.

LUCIFER

...

BELCEBÚ

Ya tenemos la confirmación de Uriel. Lo que Nébiros decía no era falso. Estamos obrando bien, pero tus hermanos han sido obligados por Padre. No tenemos la culpa de esto.

LUCIFER

Tienes razón. Me vengaré por todo esto que está pasando.

BELCEBÚ

Ahora que Uriel no está, no nos deberían de encontrar fácilmente. Tenemos que ir al Caos. No hay tiempo que perder.

LUCIFER

Vamos.

LILITH

Esperad.

Aparece Lilith, que ha subido por las escaleras, con una armadura negra y un mangual.

BELCEBÚ

¿Qué ocurre?

LILITH

Iré con vosotros.

LUCIFER

¿Qué haces aquí, sacerdotisa?

LILITH

No puedo permitir que esos necios capturen al único ser celestial compasivo. Cuando me enteré de lo que pasaba, marché rápidamente en tu búsqueda. Parece que he sido más rápida y más inteligente que los guardias.

LUCIFER

Te agradezco tu intención. Pero no puedo dejar que vengas conmigo. Sufrirás un peligro que no mereces.

LILITH

¿Acaso crees que estoy mejor aquí? Tú me salvaste la vida, Lucifer, y ahora que no estarás, ¿qué crees que harán conmigo? No tengo elección.

BELCEBÚ

Tiene razón.

LUCIFER

Entonces que así sea. Únete a nosotros y camina a mi lado como una más.

LILITH
Espero poder ser de ayuda en tu
empresa, mi Señor.

Lilith se une al grupo.

Fundido a negro.

EXT. NOCHE - EL CAOS INFINITO

Lucifer, Belcebú y Lilith se encuentran en el Caos Infinito. Acaban de escapar del Reino de los Cielos. Al jugador se le asigna la misión de encontrar de nuevo a Nébiros.

LILITH

Y ahora, ¿qué hacemos?

LUCIFER

Usaremos la pluma de Nébiros para darle encuentro. No debe de andar lejos.

Lucifer saca automáticamente la pluma de Nébiros. Emite un resplandor tenue, y a duras penas da una dirección a la que seguir.

BELCEBÚ

Parece que anda más lejos de lo que esperábamos.

LUCIFER

Debe de ser por seguridad. A pesar de que pocos ángeles hayan tan siquiera pisado el Caos, si está desesperado no dudará en enviar a los juristas celestiales para darnos caza.

BELCEBÚ

Si ha sido así más nos vale que encontremos pronto a Nébiros.

LILITH

Si vienen, sabrán lo que les es merecido esos "juristas".

El jugador debe de seguir la aguja imantada de la brújula que indica la dirección en la que se encuentra Nébiros mientras avanza por el nivel haciendo uso de las habilidades de los personajes. Se hará especial énfasis en el uso de la habilidad de Lilith para superar obstáculos.

A medida que se avanza por el nivel, la aguja va variando la dirección en la que se encuentra. Unas veces indicará el norte, otras el sur, otras el este y otras el oeste. Incluso variará en la misma zona del nivel.

LUCIFER

¿?

LILITH

¿Qué ocurre?

(CONTINÚA)

LUCIFER

La pluma no para de variar la dirección a la que debemos ir.

LILITH

Debe de ser a causa de la energía caótica de este lugar.

LUCIFER

Más nos vale encontrar pronto a Nébiros o nos perderemos. Y no queremos perdernos.

Cuando pasen 10 minutos tras estos diálogos, estén donde estén los personajes, la brújula empezará a parpadear hasta apagarse.

LUCIFER

¡No! ¡Ha dejado de funcionar!

LILITH

¡No puede ser! Entonces, ¿estamos perdidos?

LUCIFER

Me temo que no tenemos una dirección a la que ir.

BELCEBÚ

No perdamos la calma.

LUCIFER

¡No! ¡Maldito Nébiros! ¡Estamos condenados por su culpa! Ahora no tenemos lugar hacia donde ir.

BELCEBÚ

...

LILITH

No tenemos más remedio que seguir caminando hasta llegar a alguna parte.

LUCIFER

Tristemente, tienes razón.

BELCEBÚ

Tal vez encontremos uno de esos mundos que vió Uriel.

LILITH

Espero no encontrar ángeles allí.

LUCIFER

Cualquier sitio será mejor que esto.

El jugador vuelve a tener el control. Tendrá que ir viajando de nuevo por el Caos, pero no encontrará una salida aparente. Cada vez que pasa de una zona a otra y va derrotando a los enemigos, la pantalla se oscurecerá poco a poco (exceptuando los combates). Llegará un punto en el que apenas se vea nada en la pantalla.

Cuando la pantalla se vea oscurecida casi en su totalidad. Se volverá completamente negra. Pasados unos segundos, aparecerá el aviso de que se ha llegado a una nueva zona: La Nada.

EXT. NOCHE - LA NADA

Lucifer y sus compañeros se encuentran en un paisaje desolado. En este lugar no existe el tiempo, y la luz del universo no es capaz de llegar hasta aquí. En esta zona no habrá música que acompañe al jugador en ningún caso. Escuchamos lamentos de almas en pena, pero no los vemos. Los únicos seres vivos que podemos encontrar serán unas oscuras arañas, que tendrán campanas en sus cabezas, y decenas de ojos.

LUCIFER

¿Dónde hemos ido a parar?

BELCEBÚ

Se huele la muerte y solo se oye silencio. Esto no parece parte de El Caos.

LILITH

¿Tal vez hemos llegado al fin a uno de esos mundos extraños?

LUCIFER

Solo hay una forma de averiguarlo.

El jugador debe de ir avanzando por el mundo hasta llegar a un punto de guardado, una lápida de los muertos. Si el jugador guarda partida, podrá leer los nombres de la lápida: Rafael y Uriel. Si el jugador lee los nombres Lucifer dirá las siguientes líneas de diálogo:

LUCIFER

¡Mis hermanos caídos! ¡Sus nombres están escritos aquí!

LILITH

No es posible. ¿Entonces estamos en los Cielos de nuevo?

BELCEBÚ

Eso sí que no es posible. El Reino de los Cielos nunca luciría como este lugar.

LUCIFER

Si esto no es el Cielo, ¿qué es?

LILITH

Las Sagradas Escrituras del Templo hablaban sobre el lugar al que irían nuestras almas si desobedecíamos la Ley de Dios. Se trataba de un lugar lleno de dolor y oscuridad.

(CONTINÚA)

BELCEBÚ
¿Qué estás sugiriendo?

LUCIFER
Que hemos muerto.

BELCEBÚ
...

LILITH
No es así como esperaba que terminasen las cosas.

LUCIFER
No creo que eso sea cierto, Lilith.

LILITH
¿?

LUCIFER
Si Dios es un tirano, entonces su Ley debe de ser falsa. Esas advertencias solo existen para infundir el miedo en los ángeles. Ese lugar no debe existir. Por eso no estamos en ese lugar, esto debe de ser otra cosa. Además, los nombres de mis hermanos están aquí escritos, y ellos murieron al servicio de Dios.

LILITH
Tiene sentido.

BELCEBÚ
Es un alivio pensar eso.

LUCIFER
Debemos continuar, en algún momento encontraremos la salida.

El jugador vuelve a tener el control de los personajes. Irá avanzando por el mundo hasta encontrarse con el Jefe de esta zona: El monstruo de los Mil Ojos. No es un jefe que se pueda derrotar, es inmortal.

BELCEBÚ
¿Qué es esto?

LUCIFER
Es la muerte, que ha venido a por nosotros.

LILITH
No moriré hasta que no vea cumplida mi venganza.

MONSTRUO DE LOS MIL OJOS
Fu-nug-loo-ee mug-ul-wun-ah-fuh.

LUCIFER
Atacaremos antes de que lo haga
él. ¡Luchad por la supervivencia!

El jugador se enfrenta contra El Monstruo de los Mil Ojos. Pero, como se ha mencionado antes, no es un jefe que se pueda derrotar así como así. A mitad del combate, cuando los personajes estén casi derrotados, aparecerá un aviso.

LA PLUMA DE NÉBIROS COMIENZA A BRILLAR DE NUEVO, E INDICA UNA NUEVA DIRECCIÓN A LA QUE SEGUIR.

LUCIFER
¡La pluma! ¡Está brillando!

BELCEBÚ
No podemos derrotar a esta
criatura. Tenemos que aprovechar
la oportunidad, y huir.

LILITH
Es ahora o nunca.

El jugador tendrá que HUIR del monstruo; podrá hacerlo sin problemas. Cuando el jugador ejecute la acción, veremos a los tres personajes huir volando del combate. El monstruo gritará de rabia.

MONSTRUO DE LOS MIL OJOS
¡¡¡WUH-GAH-AH-GUL FUH-TA-GUN!!!

Después de esta escena, el jugador seguirá estando en La Nada, pero esta vez aparecerá de nuevo en pantalla la brújula que marca la dirección a la que tiene que ir. Para seguir avanzando en la historia, el jugador tendrá que seguir la dirección que indica la aguja hasta salir de La Nada.

EXT. NOCHE - EL CAOS INFINITO

Los personajes acaban de salir de La Nada y se encuentran de nuevo en el Caos Infinito, pero esta vez la zona tiene un mayor número de accidentes geográficos, y la tormenta tiene más fuerza.

BELCEBÚ

¡Al fin, hemos conseguido salir!

LILITH

Parece que nos hemos llevado una eternidad.

LUCIFER

¿Sentís eso? Parece que la energía caótica es más poderosa aquí. Nos estamos acercando a algo.

BELCEBÚ

Debemos de andar con cuidado. No sea que hayamos salido del fuego para caer en las brasas.

El jugador tiene que continuar siguiendo la dirección de la aguja de la brújula. El nivel termina cuando se alcanzan las puertas de LA CIUDAD DEL CAOS. Se escucha un gran bullicio tras las puertas.

LUCIFER

¡Mirad eso! Luce como una fortaleza, y parece que hay vida dentro.

BELCEBÚ

Debemos ir con precaución.

LILITH

Entonces, ¡es real! ¡Hay vida más allá del Cielo!

LUCIFER

Eso parece. No sabemos cómo será la gente que habita en ese lugar. Hagamos caso a Belcebú y vayamos con precaución. Yo iré delante.

Cuando el jugador entra por las puertas, fundido a negro.

EXT. NOCHE - CIUDAD DEL CAOS.

Los protagonistas se encuentran ahora en la Ciudad del Caos. Es la capital del universo. Es una enorme ciudad, con el aspecto de una oscura fortaleza. En esta ciudad hay una enorme cantidad de seres de otros mundos. Podemos ver criaturas de distintas mitologías; egipcias, griegas, romanas, hispánicas, japonesas, chinas, hindúes... La gran mayoría de NPCs ignorarán al jugador e irán andando de un lugar a otro.

LUCIFER

¡Qué cantidad de gente!

La pluma de Nébiros deja de brillar.

LUCIFER

La pluma ha dejado de brillar,
debe de ser una señal.

Una joven de una extraña raza se acerca a Lucifer y lo señala.

JOVEN

¡Mirad todos, es el CAMPEÓN!

Todos los NPCs paran súbitamente y miran a Lucifer. Hay un absoluto silencio. Tras un breve instante, vuelven a seguir su rutina. Un ser de la misma raza que el joven se acerca a él para hablarle, podemos oír lo que dice.

TRANSEHÚNTE

¡Estás perdiendo el tiempo,
chica! No es el Campeón, sólo se
parece a él.

LUCIFER

¿Qué Campeón? ¿De qué estáis
hablando? Mi nombre es Lucifer, y
he ven-

Lucifer se ve interrumpido abruptamente por el joven.

JOVEN

Bah, entonces no me interesas.

El joven se mezcla con la muchedumbre y desaparece en ella.

TRANSEHÚNTE

¿No sabéis quién es el Campeón?
¿Qué pasa, habéis estado
encerrados en una cueva durante
miles de años?

(CONTINÚA)

BELCEBÚ

Pues justamen-

TRANSEHÚNTE

Parece que sois nuevos en este lugar. Pero no seré yo el que os de la bienvenida. Tengo prisa.

LILITH

Nos dirás dónde estamos.

TRANSEHÚNTE

Adiós.

El transehúnte se mezcla con la muchedumbre igual que el joven y desaparece en ella.

LILITH

¡Maldición!

LUCIFER

No importa. Ya hemos llegado hasta aquí, y la pluma ha dejado de brillar. Nébiros tiene que estar en alguna parte. Cerca.

BELCEBÚ

Tenemos que buscarlo.

El jugador tiene que ir avanzando por la Ciudad del Caos hasta llegar al MONUMENTO AL CAOS. Se trata de una gigantesca estatua en la que se ve a Nébiros combatiendo con otra criatura de cuatro brazos. A los pies del monumento, se encuentra el propio Nébiros, rodeado de cadáveres de diversas criaturas. Un poco más distantes se encuentra una muchedumbre con las armas desenfundadas, en posición de atacarle.

NÉBIROS

¡Atrás, inconscientes! No queréis acabar como estos necios que me han enfrentado.

LUCIFER

(a su grupo)

¡Es Nébiros! ¡Al fin lo hemos encontrado!

BELCEBÚ

Tenemos que ayudarle.

LILITH

Si es el ángel que os abrió los ojos, tenemos que devolverle el favor.

La muchedumbre entera ataca a Nébiros al unísono, pero este con un tajo de su hoz los aniquila a todos. Ahora está rodeado por una montaña de cadáveres.

LUCIFER

¡Es increíble!

Nébiros alza el vuelo para situarse cerca de Lucifer y los demás.

NÉBIROS

Al fin nos encontramos. Veo que tenéis el arma, y que no es lo único que os habéis llevado de allí.

Nébiros observa a Lilith.

NÉBIROS

Siento una gran rabia en tu interior. Veo que te han hecho mucho daño.

BELCEBÚ

¡Nébiros! ¿Dónde estabas? ¿Por qué te estaban atacando?

NÉBIROS

Son meros aspirantes que quieren aprovechar que estoy fuera del Coliseo. Y estaba donde tenía que estar.

LUCIFER

¡Maldito seas, Nébiros! ¡No estabas a las afueras del reino! ¡No te imaginas lo que hemos tenido que pasar!

NÉBIROS

Os pido disculpas por ello, pero mi deber me lo impidió.

BELCEBÚ

Bueno, al menos hemos podido comprobar de primera mano que lo que decías era real.

LUCIFER

Más vale que tu plan funcione. Ya hemos tenido que hacer demasiados sacrificios.

NÉBIROS

En la guerra siempre hay bajas.

LUCIFER

No estamos en guerra.

NÉBIROS

Coger ese tridente fue el primer acto de guerra.

LUCIFER

¡No es justo que digas eso!

NÉBIROS

No es momento de ponerse a discutir. Los sacrificios se han hecho, y habéis logrado llegar hasta aquí atravesando el Caos Infinito. No hay vuelta atrás, estamos perdiendo el tiempo, y aún tenemos cosas que hacer.

BELCEBÚ

¿Qué es lo que queda?

NÉBIROS

Tenemos que controlar a la bestia divina de la que os hablaba. Solo con su ayuda podremos derrotar a Dios. Pero no será cosa fácil.

LUCIFER

¿Y dónde está?

NÉBIROS

El mundo en el que se encuentra lo llaman La Guarida del Leviatán. Tenéis que llegar hasta allí y usar el arma para domar a la bestia.

BELCEBÚ

¿"Tenéis"?

NÉBIROS

Como dije, mis obligaciones no me permiten ir con vosotros.

LILITH

Todo esto es muy sospechoso.

LUCIFER

¡No es justo que nosotros hagamos todo el trabajo sucio!

NÉBIROS

Entiendo que te sientas frustrado, Lucifer, pero recuerda que todo lo que estás haciendo no es por mi propio bien. Sino por

(MÁS)

(CONTINÚA)

NÉBIROS (continúa)
el de nuestra raza. Yo solamente
puedo limitarme a daros la
información y guiaros hacia
vuestros objetivos.

LILITH
No se te recordará precisamente
como un héroe.

NÉBIROS
Si crees que es eso lo que me
interesa entonces estás muy
equivocada. Mis intenciones son
puramente altruistas.

LUCIFER
Estoy harto de escucharte. Iremos
a por la bestia sin ti.

NÉBIROS
No podéis. Me necesitáis.

LUCIFER
¿Y eso por qué?

NÉBIROS
Habéis llegado hasta aquí gracias
a mi ayuda. De lo contrario nunca
hubiérais llegado a ninguna
parte, os lo aseguro. Y ahora
pretendéis llegar a un mundo
desconocido solos, ¿cómo?
¿Vagaréis durante toda la
eternidad hasta encontrar vuestro
objetivo?

BELCEBÚ
¿Se puede saber qué es eso que
tanto necesitamos de ti?

NÉBIROS
Necesitáis mi ayuda para
conseguir un medio para llegar.
Ni siquiera sabéis dónde estáis
ahora.

Durante unos instantes hay un breve silencio, que es
cortado por Lucifer, que está visiblemente frustrado.
Suspira.

LUCIFER
Está bien. Dinos dónde estamos y
cuéntanos tu plan.

NÉBIROS

Estamos en La Ciudad del Caos, el mismísimo centro del universo. Desde aquí podemos acceder a todos los mundos que existen, incluido aquel donde habita la bestia divina. Si queréis llegar hasta allí directamente tendréis que contar con la confianza del verdadero Señor de Todas las Cosas, el Caos en persona.

LUCIFER

¿El Caos es una entidad viviente?

NÉBIROS

Lo es y no al mismo tiempo. Gracias a su presencia existe todo. Incluso los dioses. No podemos entender su naturaleza exacta. Solo sé que podemos comunicarnos con él de alguna forma.

BELCEBÚ

¿Acaso es posible que exista algo tan poderoso?

NÉBIROS

Comprobaréis de primera mano que en el universo existen cosas mucho más poderosas que los ángeles y los dioses.

LILITH

¿Y cómo nos ganamos la confianza de semejante ser?

NÉBIROS

Tendréis que complacerle. La Ciudad del Caos es famosa en todo el universo no solamente por ser el centro del mismo, sino por su coliseo. El Coliseo del Caos es el lugar donde se reúnen guerreros de todos los mundos para ponerse a prueba. Al Caos le gusta la violencia, y tendréis que dar la talla para captar su atención.

LUCIFER

¿Entonces tendremos que luchar contra guerreros de otros mundos?

NÉBIROS

Sí, pero no basta con luchar solamente. Desgraciadamente, al Caos le gusta tanto la violencia como la sangre y la muerte. Tenéis que participar como gladiadores en combates a muerte.

BELCEBÚ

No vamos a luchar a muerte en un coliseo con seres de los que incluso desconocemos su procedencia.

NÉBIROS

Escuchad, no os pediría esto si no estuviera seguro de que vais a salir vivos. No gano nada con vuestra muerte. De hecho, perdemos todos. Además, tengo algo que os puede servir de ayuda.

LUCIFER

¿Es que acaso no hay otra forma de hacer las cosas que no sea a través de la violencia?

NÉBIROS

Otras cosas tal vez, pero esto no. Ojalá hubiera otra forma. Acompañadme y os enseñaré algo que os puede ayudar.

LILITH

Tengo un mal presentimiento.

Fundido a negro.

INT. NOCHE - APOSENTOS DEL CAMPEÓN

Los personajes principales entran junto a Nébiros en una habitación llena de todo tipo de decorados egipcios. Entonctramos mostradores con armas, y otros utensilios utilizados en el Antiguo Egipto. Dentro de los aposentos se encuentra un ángel de apariencia fuerte y de gran tamaño.

NÉBIROS

Esto es lo que os decía.

BELCEBÚ

No doy crédito a lo que ven mis ojos.

LUCIFER

¿Molok? ¡Eres tú!

MOLOK

¡Lucifer! ¡Belcebú! ¡Y la nueva!

Los tres personajes se aproximan rápidamente hacia Molok para estar cerca suya. Nébiros escucha y observa atentamente desde atrás.

LUCIFER

Amigo, ¿qué haces aquí? ¿Por qué has abandonado el reino? ¿Cómo has llegado? Tengo demasiadas preguntas en mi cabeza.

A partir de aquí, veremos una serie de ilustraciones que acompañarán a la narración de la historia de Molok.

MOLOK

Verás, después de que te fueras, Gabriel vino y me encomendó la tarea de liderar a los ángeles exploradores para ir a buscarte. Me dijo que asesinaste a tus hermanos y luego huiste, y que debías ser juzgado por ello. Yo, por supuesto, no les creí porque sé que eres incapaz de hacer eso, y todo me resultaba muy extraño. Pero salí en tu búsqueda para saber qué ocurría realmente. Al viajar por el Caos, no llegamos a encontrar absolutamente nada de ti, por lo que Gabriel nos obligó a buscarte con más ahínco en terrenos inexplorados aún a riesgo de perder soldados. Estábamos exhaustos cuando unas bestias nos atacaron. Fuimos derrotados, creí que moriría en

(MÁS)

(CONTINÚA)

MOLOK (continúa)
ese momento, pero no fue así.
Alguien, o más bien algo, me
encontró y me capturó como un
esclavo. Dijo que se haría de oro
conmigo, y eso es porque me
obligaría a luchar en el Coliseo.
No me fue nada mal, hasta que
vuestro amigo vió que yo era un
ángel y me compró a aquel
esclavista. Ahora soy un ángel
libre. Como véis, he vivido toda
una odisea, y supongo que
vosotros también. ¿Qué ha
ocurrido, Lucifer? Lo que me
dijeron no puede ser verdad.

LUCIFER
Lo siento, amigo mío. Pero mi
hermano te ha contado la verdad.

MOLOK
No es posible.

LUCIFER
Todo tiene una explicación. Deja
que te lo explique.

Fundido a negro. Tras unos segundos, volvemos a la
situación en la que nos encontrábamos.

LUCIFER
Y por eso ahora tenemos que
participar en el coliseo.

MOLOK
...

LUCIFER
Entenderé que no me veas con los
mismos ojos, o que quieras
llevarme de vuelta al reino.

MOLOK
Escucha, Lucifer. Siempre has
sido justo y bueno conmigo. Eres
el único que has sido comprensivo
con mi temperamento y me has
ayudado siempre que has podido.
Mientras tanto, los demás me
trataban como un ser inferior que
no merecía estar allí. Incluso
fui expulsado de la Guardia
Celestial y condenado a servirte
para morir por el Caos. Pero tú
me has protegido, y yo no puedo
hacer otra cosa que hacer lo

(MÁS)

(CONTINÚA)

MOLOK (continúa)
mismo por ti. Si lo deseas,
seguiré estando a tu servicio. Te
ayudaré a detener a nuestro
Padre.

LUCIFER
A mis brazos, hermano.

Lucifer y Molok se dan un abrazo. Molok se une al grupo.
Nébiros empieza a hablar e interrumpe el momento.

NÉBIROS
Molok ya conoce el Coliseo. Y no
se le da nada mal eso de matar.

MOLOK
Por suerte para nosotros, no.

LUCIFER
Amigo, ¿no te llena de
remordimiento saber que estás
asesinando a otros seres por la
diversión de los demás?

MOLOK
Al principio era algo que no
podía asimilar, pero pronto me di
cuenta de que la gran mayoría de
combatientes están por voluntad
propia. Algunos buscan la gloria
y otros directamente buscan la
muerte. Lo importante es que todo
eso satisface al Caos, que es
nuestro objetivo.

LUCIFER
No sé si podré volver a asesinar
a otros seres a sangre fría.

MOLOK
Ellos sí que querrán hacerlo.

BELCEBÚ
De nuevo, estamos obligados a
luchar.

Lilith interrumpe la conversación dirigiéndose a Molok.

LILITH
Por suerte, a alguien le dió
tiempo de enseñarme un par de
trucos.

MOLOK
No se te da nada mal.

LUCIFER

Es cierto, con todo lo que está pasando no me acordaba. Lilith ha demostrado ser una gran guerrera en el campo de batalla.

LILITH

Gracias.

MOLOK

Seguro que será de gran ayuda ahí dentro. Confío en todos vosotros. Ya disfrutaba antes, pero ahora estoy seguro de que va a ser mucho mejor.

Belcebú tiene una expresión de rechazo en su cara.

LUCIFER

Será mejor que nos preparemos para el combate.

El jugador vuelve a tener el control de los personajes y es libre de ir donde quiera. Para participar en el Coliseo solamente tendrá que entrar en él e inscribirse con los personajes con los que desee combatir. Tendrá que ir superando distintas dificultades hasta llegar a la dificultad máxima. En esta dificultad tendrá que enfrentarse a Nébiros. Cuando llegue a este enfrentamiento, los personajes hablarán entre sí.

LUCIFER

¡Nébiros!

NÉBIROS

...

LUCIFER

¿Es que acaso tenemos que combatir contra ti también? ¡Los duelos son a muerte!

NÉBIROS

Para bien o para mal, tendremos que luchar y rezar porque todo salga bien.

LUCIFER

¡No!

NÉBIROS

Si te niegas a luchar ahora que estás contra el Campeón, el Caos va a sentirse muy defraudado.

El combate se lleva a cabo. No hay manera de que el jugador pueda vencer a Nébiros, así que tendrá que ser derrotado. Esta vez que el jugador pierde un combate, no contará como que ha perdido el juego, sino que reaparecerá en otro lugar diferente.

INT. NOCHE - BALNEARIO

Los protagonistas se encuentran en un balneario. Están inconscientes, pero con la mitad de su cuerpo dentro de unos baños. Sus cuerpos se encuentran cicatricados por las batallas que han tenido. Nébiros se encuentra de pie esperando a que despierten. El primer personaje que despierta es Belcebú.

BELCEBÚ
¿Es esto la muerte?

NÉBIROS
Todavía os queda mucho por lo que pasar antes de dejar de existir.

BELCEBÚ
¡Tú, traidor!

Belcebú trata de salir del baño pero todavía no puede moverse correctamente a causa de sus heridas.

NÉBIROS
No fuerces tus movimientos, aún tienes que recuperarte.

BELCEBÚ
Nos has engañado para matarnos en el propio coliseo.

NÉBIROS
¿Acaso estáis muertos?

BELCEBÚ
¡Pues dame una explicación, maldito seas!

NÉBIROS
Se suponía que debía mataros, pero como el Campeón que soy tengo derecho a un favor del coliseo. Podría haberlo gastado en cualquier cosa, pero decidí que vuestra supervivencia era lo más apropiado.

BELCEBÚ
Entonces no hemos muerto gracias a que has intervenido como Campeón.

NÉBIROS
Exactamente. Y aunque hayáis sido derrotados por mí, lo habéis hecho lo suficientemente bien como para, al menos, poder seguir con vuestra misión.

(CONTINÚA)

Lucifer despierta de su letargo.

LUCIFER

¡Agh! ¡Mi cuerpo, me duele todo!

NÉBIROS

Explícale a tu señor qué es lo que ha pasado. Os esperaré fuera.

LUCIFER

¿Hacia dónde crees que vas?

BELCEBÚ

Espera, Lucifer. Nébiros me lo ha explicado todo.

LUCIFER

Pues más te vale contármelo ya.

Fundido a negro.

EXT. NOCHE - CIUDAD DEL CAOS.

Los cuatro protagonistas salen del balneario al mismo tiempo. Ya están fuera del coliseo, en la Ciudad del Caos. Fuera del balneario los espera Nébiros.

LUCIFER

Belcebú nos ha contado lo que has hecho.

NÉBIROS

No era mi intención que eso pasara. Pero no todo son malas noticias.

LUCIFER

No te daré las gracias por meternos una paliza.

NÉBIROS

No las esperaba. Debemos seguir con el plan.

LUCIFER

Después de todo este sufrimiento, espero que nos hayamos ganado algo de confianza.

NÉBIROS

Y todo esfuerzo tiene su recompensa. Así ha sido. Os habéis ganado el derecho de visitar la morada del Caos: El Palacio Infinito. Allí es donde vive junto a su esposa, La Noche.

LUCIFER

¿La Noche?

NÉBIROS

Sí. Poco se sabe sobre ella. Es otro ser de la misma naturaleza que el Caos y actúa como su emisario.

LUCIFER

Muy bien. Partamos entonces.

NÉBIROS

Antes de marchar. Tomad esto.

Nébiros le entrega a Lucifer un dado de cien caras.

LUCIFER

¿Qué es esto?

(CONTINÚA)

NÉBIROS

Es lo que parece. Un dado. Pero este en concreto está encantado. Os ayudará a volver a este mismo lugar estéis donde estéis. Avisadme cuando estéis listos y partiremos hacia el Palacio Infinito. Es un lugar maldito por la locura y la desesperación, no se conocen a muchos que hayan entrado y luego salido con vida o cuerdos. Más vale que vayáis bien preparados.

El jugador posee total libertad para navegar por la Ciudad del Caos, el Coliseo y el Caos Infinito. Cuando el jugador vuelva a hablar con Nébiros y confirme que quiere comenzar su viaje, Nébiros les señalará que tienen que seguirle. El jugador entonces tendrá que seguir a Nébiros hasta cierto punto de la ciudad, que es donde comienza el viaje hasta el Palacio Infinito. Ahora el jugador tiene que llegar hasta el Palacio Infinito junto a Nébiros, que se une temporalmente al grupo.

INT. NOCHE - PALACIO INFINITO.

Los protagonistas se encuentran en el interior del palacio, al comienzo de un largo pasillo de paredes negras. Apenas hay iluminación. Un lamento se escucha retumbando por todo el lugar. Nébiros se adelanta un par de pasos e indica a los demás que no sigan avanzando.

NOCHE

¿Campeón?

NÉBIROS

Soy yo.

NOCHE

Vienes acompañado de aquellos a los que quisiste perdonar la vida, ¿no es cierto?

NÉBIROS

Así es. Tras haber competido justamente en el coliseo, estos humildes seres buscamos vuestro favor para viajar hasta cierto mundo.

NOCHE

Es cierto lo que dices, Campeón. Pero conozco vuestras intenciones. No puedo ayudaros.

LUCIFER

Ya hemos demostrado lo suficiente como para merecer ayuda.

NOCHE

Silencio.

NÉBIROS

(a Lucifer en voz baja)
Es mejor que me dejes hablar a mí.

NOCHE

Tus compañeros son inoportunos.

NÉBIROS

Si bien es cierto que aún no han aprendido a guardar el debido respeto, su viaje es por una causa noble.

NOCHE

No se puede ir así como así conspirando para asesinar dioses. Si permitiese tal cosa, ¿por qué no debería de permitírsele a los

(MÁS)

(CONTINÚA)

NOCHE (continúa)
demás? ¿Acaso crees que sois los
primeros que venís deseando
derrocar a un señor divino?

NÉBIROS
No lo creemos. Pero tampoco
podemos quedarnos sin hacer nada.

NOCHE
Me temo que no puedo ayudaros. No
interferiré en vuestros planes.

Tras unos breves momentos de silencio, Nébiros responde.

NÉBIROS
(señalando a Lucifer)
¿Sabes quién es él?

NOCHE
El Hijo de la Aurora. El
Matadioses.

LUCIFER
¿Qué?

NOCHE
(a Lucifer)
Eres una amenaza para todos.

NÉBIROS
El Caos no pensaría lo mismo.

La Noche gruñe en la oscuridad. Algo se agita en el aire,
como un viento enfadado.

NOCHE
Dos cosas me traeréis.

NÉBIROS
Somos todo oídos.

NOCHE
Lo primero: la esencia del vacío.
Lo segundo: uno de los ojos de la
mismísima muerte. Cuando lo
tengáis, atravesaréis el Palacio
e iréis a mis aposentos. Me
entregaréis ambas cosas y solo
entonces os ayudaré. No haré ni
diré nada más.

NÉBIROS
Así se hará.

La presencia de La Noche desaparece.

LUCIFER

¿Cómo vamos a conseguir esas cosas?

NÉBIROS

Creo que me hago una idea.
Tenemos que salir de aquí antes
de que nos ocurra algo.

Los personajes protagonistas salen del palacio hacia el exterior.

EXT. NOCHE - CIUDAD DEL CAOS.

Los protagonistas salen del palacio. Al salir, Nébiros se adelanta un poco y da media vuelta para hablar con el resto del grupo.

NÉBIROS

Tenemos que encontrar a uno de los sabios de la ciudad. Su nombre es Alkahest. Debe de encontrarse en alguna parte. Él podrá ayudarnos a desentrañar este acertijo.

LUCIFER

Está bien. ¿Dónde podemos empezar a buscar?

NÉBIROS

Tal vez lo mejor sea empezar a buscar por la biblioteca.

LUCIFER

Vamos allá.

El jugador puede explorar libremente la Ciudad del Caos. Tendrá que encontrar a Alkahest en el Monumento al Caos y entablar una conversación con él.

LUCIFER

¿Alkahest?

ALKAHEST

¡Oh, vaya! ¿Qué eres? Te pareces bastante al Campeón.

LUCIFER

Pertenezco a una variante de su especie. Soy Lucifer, un arcángel.

ALKAHEST

¡Vaya! ¡Sería todo un lujo poder conversar contigo, ya que no sé nada de vosotros! Y eso, eso es muy raro...

LUCIFER

Me temo que no tengo tiempo para ello. Necesitamos de tus conocimientos para encontrar algo.

ALKAHEST

¿Y por qué te iba a ayudar así sin más, sin nada a cambio?

(CONTINÚA)

LUCIFER

Es urgente, por favor.

ALKAHEST

Si quieres que te preste ayuda,
tendrás que contarme más cosas.

LUCIFER

Está bien, pero rápido.

Lucifer entabla una larga conversación con Alkahest mientras le cuenta de manera generalizada datos sobre El Reino de los Cielos y su propia historia.

ALKAHEST

Vaya, qué interesante...

LUCIFER

Y ahora que hemos terminado me
gustaría que cumplieras con tu
parte.

ALKAHEST

Está bien. Cuéntame qué es lo que
quieres.

Fundido a negro. A los pocos segundos volvemos a la conversación.

ALKAHEST

¿Que La Mismísima Noche os ha
dicho eso? ¡Eso es una locura!

LUCIFER

Es cierto. Lo juro por mi honor.
Si no, no estaríamos aquí.

ALKAHEST

Es interesante, ¡muy interesante!
Pero me temo que lo que os está
pidiendo es imposible.

LUCIFER

¿Qué quieres decir?

ALKAHEST

Es algo críptico, pero aquello
que os pide parece que ni
siquiera está en este universo.

LUCIFER

Explícate.

ALKAHEST

Verás, hay numerosos textos
antiguos de distintos mundos que
hablan sobre otro mundo que está

(MÁS)

(CONTINÚA)

ALKAHEST (continúa)
 alejado de este. Un mundo oscuro
 donde van los muertos.

LUCIFER

¿?

ALKAHEST

Yo mismo lo bauticé como La Nada.
 Según estos relatos, allí solo
 hay oscuridad, silencio, y unos
 asquerosos arácnidos que darían
 escalofríos a los más valientes
 guerreros.

BELCEBÚ

¿Arácnidos? ¿Oscuridad?

LILITH

Creo que ya hemos estado allí.

ALKAHEST

¿¡Cómo!? ¡Eso es imposible! ¡Se
 supone que es la tierra de los
 muertos, tendríais que haber
 muerto para llegar!

LUCIFER

Ahora que lo pienso, encontramos
 un oscuro lugar donde habitaba un
 gigantesco e invencible
 monstruo... Y además encontramos
 los nombres de mis dos hermanos
 muertos escritos en lo que
 parecía ser una lápida.

ALKAHEST

¡Qué interesante! ¡Tienes que
 contarme más sobre eso! ¡Podría
 ser el descubrimiento del
 milenio, llevarme a lo más alto
 en el eslabón del conocimiento!

LUCIFER

Me temo que no pienso gastar más
 tiempo en esta conversación. Ya
 ha pasado suficiente. Gracias por
 tu ayuda. Suerte.

Los personajes abandonan al sabio mientras este les grita
 sin moverse de su sitio.

ALKAHEST

¡Esperad! ¡Tenemos que hablar!
 ¡No os vayáis!

Fundido a negro.

El jugador se encuentra de nuevo en La Ciudad del Caos.
Tiene que dirigirse a las afueras, por donde entró en la
ciudad, en el Caos Infinito.

EXT. NOCHE - EL CAOS INFINITO

Cuando salen los personajes, Nébiros da un paso al frente y se gira para hablar con el resto del grupo.

NÉBIROS

Me temo que no podré acompañaros hasta allí.

LUCIFER

¿De nuevo no haces nada? Cuando parecía que ibas a colaborar, cambias de opinión en el último momento.

NÉBIROS

Mi deb-

LUCIFER

Tu deber, sí, ya lo has dicho mil veces. Aparta. Lo haremos nosotros solos. No es necesario que nos acompañes más.

NÉBIROS

No es necesario que se me trate así.

LUCIFER

Tampoco es necesario que estés presente. Adiós.

NÉBIROS

Ya veo. Está bien. Hacedlo como queráis. Supongo que ya no puedo hacer gran cosa.

Nébiros entra de nuevo a La Ciudad del Caos. Los protagonistas se quedan solos en las afueras.

LUCIFER

Estoy harto de él. Nunca hace nada.

BELCEBÚ

Creo que en realidad está haciendo lo que puede.

LUCIFER

¿Lo que puede? ¡No está haciendo nada! ¡Lo único que ha hecho ha sido llevarnos a esto y limitarse a hablar y a pegarnos una paliza!

BELCEBÚ

...

(CONTINÚA)

LILITH

Parece que al final ni siquiera los serafines son de fiar...

MOLOK

Me salvó la vida. Así que por ello le guardaré respeto. Pero también opino que podría aportar más a la causa. A fin de cuentas es muy poderoso.

LUCIFER

Pensad lo que queráis. Nosotros tenemos cosas que hacer.

El jugador puede controlar a Lucifer de nuevo. Tendrá que avanzar un poco más por las distintas zonas del caos hasta que, de nuevo, la pantalla se vaya oscureciendo poco a poco.

LUCIFER

De nuevo siento su presencia...

BELCEBÚ

Es como si nos llamase.

MOLOK

Esto ya lo he sentido antes... cuando...

LILITH

Esperemos que todo vaya bien.

Cuando la pantalla llegue a estar del todo oscurecida, los personajes volverán a La Nada.

LUCIFER

De nuevo, en las fauces del abismo. Pero esta vez estamos más preparados. Vamos a ponernos con ello.

El jugador tiene que encontrar por la zona el objeto Esencia de la Nada y llegar hasta el enfrentamiento con El Monstruo de los Mil Ojos.

LUCIFER

Allí está el monstruo.

MONSTRUO DE LOS MIL OJOS

Ph'nglui mglw'nafh.

LUCIFER

¡Tenemos que enfrentarlo de nuevo!

Empieza el combate contra el monstruo. Sigue siendo invencible, pero esta vez el jugador con cada golpe que aseste tendrá una posibilidad cada vez mayor de obtener el objeto "Ojo del Monstruo de los Mil Ojos". Tendrá que huir de nuevo si quiere sobrevivir.

Una vez que haya conseguido ambos objetos, el jugador tendrá que volver al Palacio Infinito para darle los objetos a La Noche.

Al entrar en el Palacio Infinito, una voz retumba y se escucha desde lejos.

NOCHE

¿Dónde está el campeón?

LUCIFER

El Campeón nos ha abandonado,
pero traemos lo que nos pediste.

NOCHE

¿Abandonado? Bueno, está bien.
Traedme vuestros obsequios. Si es
que podéis.

Una canción de lamento se escucha en la lejanía. El jugador tendrá que ir superando la zona siguiendo el sonido de la canción. Por el camino encontrará enemigos y obstáculos que tendrá que ir superando. Cuando el jugador llegue a los aposentos de La Noche. Verá una sombra femenina humanoide recostada en el suelo, de espaldas a la puerta donde entran los personajes.

NOCHE

Veo que habéis conseguido llegar.
Dejad lo que os pedí en el suelo.

Lucifer deja los objetos en el suelo, frente a él. Estos son engullidos lentamente por un portal sombrío que aparece en el suelo.

LUCIFER

Nosotros hemos cumplido con
nuestra parte.

NOCHE

Y yo cumpliré con la mía. Cuando
salgáis, buscad a Caronte a las
afueras de la ciudad. Él os
guiará hasta vuestro destino.

LUCIFER

Está bien.

NOCHE

No volváis nunca más.

La sombra recostada desaparece en el vacío. Segundos más tarde, aparecen varios portales que engullen a los

protagonistas al igual que engullieron a los objetos. La pantalla se oscurece.

Cuando vuelve la iluminación, los protagonistas están a las afueras del Palacio Infinito. Lucifer encuentra en su bolsillo cuatro monedas de oro.

Ahora el jugador tendrá que viajar hasta las afueras de la Ciudad del Caos y encontrar a Caronte.

EXT. NOCHE - EL CAOS INFINITO

Los personajes salen de la ciudad del Caos. Junto a la puerta, está CARONTE. Es una figura humanoide encubierta con una toga con capucha, no vemos nada de su rostro. En su mano posee un largo remo, y detrás de él hay una gran barca.

LUCIFER

¿Caronte?

Caronte se mantiene en completo silencio.

LUCIFER

Venimos de parte de La Noche para que nos guíes hasta La Guarida del Leviatán.

Caronte habla con una voz muy grave de ultratumba.

CARONTE

¿Dónde están vuestras monedas?

LUCIFER

Debes de referirte a esto.

Lucifer le enseña a Caronte las cuatro monedas que anteriormente le otorgó La Noche.

CARONTE

Solo un viaje. Solo ida.

LUCIFER

Como sea.

BELCEBÚ

¿Y cómo volveremos después? No podemos tomar solamente un viaje de ida. Necesitamos volver.

LUCIFER

Iremos como sea. Cuando tengamos a la bestia en nuestro poder, la usaremos para salir de allí.

BELCEBÚ

¿Cómo sabes que eso servirá?

LUCIFER

(gritando encolerizado)
 ¡Servirá! No podemos perder más el tiempo. Mientras tú tienes miedo, ¿quién sabe cómo estará en este momento el Reino de los Cielos? Subid.

(CONTINÚA)

Los personajes suben a bordo del barco. Caronte los sigue en último lugar. Cuando está a bordo, alza su remo, y el barco comienza a levitar. Un portal turbulento de agua y sombra aparece justo enfrente del barco, y el barco lo atraviesa.

Fundido a negro.

EXT. DÍA - GUARIDA DEL LEVIATÁN

La Guarida del Leviatán es un mundo constituido por un inmenso océano infinito. Sobre ese océano siempre hay una tormenta. De la tormenta surgen relámpagos que impactan sobre el propio mar.

A pocos metros sobre el mar embravecido se abre el mismo portal que vimos anteriormente. De el surge la barca de Caronte con toda la tripulación.

El Tridente de Oro que posee Lucifer comienza a brillar intensamente.

LUCIFER

Ya estamos aquí. Debe de ser el lugar donde se esconde la bestia. El tridente está emitiendo un gran poder.

El barco se posa lentamente sobre el agua.

CARONTE

Hemos llegado.

LUCIFER

Es hora de desembarcar.

BELCEBÚ

No podemos. No tenemos barco en el que viajar.

LUCIFER

Sospecho que puedo usar el poder del arma para facilitarnos la tarea.

Lucifer alza el Tridente de Oro. El agua comienza a sufrir la influencia del arma legendaria y se arremolina en torno al barco. Segundos más tarde, el océano completo entra en calma. Baja el tridente.

MOLOK

Increíble. Nunca jamás pensé que un arma tendría semejante poder.

LUCIFER

Padre tenía este arma guardada junto a otros artefactos. Ahora me doy cuenta de que eran armas que poseían otros señores. Este arma en concreto tenía poder sobre los mares.

BELCEBÚ

Entonces, ¿tienes poder sobre todo este océano?

(CONTINÚA)

LUCIFER

Ahora tengo el poder de un dios.

Lucifer alza el tridente de nuevo y cuatro burbujas de agua se elevan del mar y paran frente a ellos.

LUCIFER

Entrad dentro. Viajaremos en ellas.

Los personajes entran dentro de las burbujas y acto seguido se adentran en el océano.

El jugador puede ahora viajar a través del océano de La Guarida del Leviatán con normalidad. Su objetivo será encontrar alguna pista que le lleve directamente hacia el Leviatán.

Cuando el jugador llegue al Templo Sumergido, un fuerte rugido azota el océano.

LUCIFER

Debe de ser nuestra bestia. Estad preparados por si nos ataca.

Nadando muy rápidamente entra en escena una BESTIA HUMANOIDE, mitad pez mitad hombre, con alas de plumas mutiladas. Su apariencia es la de una bestia feroz y corrompida por el Caos, pero no deja de mostrar algo de humanidad.

BELCEBÚ

¿Qué es eso? No parece de este mundo.

LUCIFER

Sea lo que sea, tenemos que hacernos con ello.

Lucifer alza el tridente para tratar de usar su poder y controlar a la bestia. Al principio parece ceder, pero al final resulta en fallo.

LUCIFER

¡Imposible! ¡Ningún ser de este mundo puede resistir el poder del tridente!

La bestia humanoide ruge con fuerza y se prepara para el combate. Arremete directamente contra Lucifer y el jugador entra directamente en un combate.

Cuando el jugador derrote en combate a la bestia, esta no morirá, sino que estará magullada y comenzará a hablar.

BESTIA HUMANOIDE
Dolor...

LILITH
¡Está hablando!

BESTIA HUMANOIDE
Siento dolor...

LUCIFER
¿Acaso sabes hablar?

BESTIA HUMANOIDE
T-tus alas... C-cuatro...

LUCIFER
Este monstruo debe morir. Solo
está sufriendo.

Lucifer se prepara para dar el golpe final a la bestia humanoide.

BESTIA HUMANOIDE
Dios... Traición...

BELCEBÚ
¡Espera! ¡Ha mencionado a Padre!

Justo antes de asestar el golpe, Lucifer logra detenerse a tiempo para no terminar con la vida de la bestia marina.

BELCEBÚ
¿Conoces a Dios?

BESTIA HUMANOIDE
Dios... Mi Padre... Desterrado...

LUCIFER
¡Maldita bestia moribunda! ¡Dinos
lo que sabes!

BELCEBÚ
Necesitamos sanarle o morirá.

LILITH
¿Dijo que Dios es su padre?

LUCIFER
Esta bestia fea e inmunda no
puede ser hijo de Dios.

BESTIA HUMANOIDE
El primero de todos...

MOLOK
¡Lucifer, maldita sea, sana a la
bestia y veamos qué sabe!

Lucifer hace una mueca de desaprobación, pero acaba por ceder y sana a la bestia con ayuda del tridente.

LUCIFER

Ya estás sanada, bestia. Ahora explícanos tus desvaríos.

A la bestia le cuesta respirar, pero pronto reúne las fuerzas necesarias para entablar una conversación.

BESTIA HUMANOIDE

¿S-sois arcángeles? Nunca había visto uno...

LUCIFER

Solo yo soy uno de ellos. Estos mis ángeles subordinados.

BESTIA HUMANOIDE

¿Dios es vuestro padre?

LUCIFER

Lo era hasta que descubrimos su maldad interior. Ahora somos hijos renegados.

BESTIA HUMANOIDE

En ese caso, siento haberos atacado. No era consciente de mis actos. Os vi como hijos de Dios y mis instintos más puramente salvajes me hicieron reaccionar como nunca.

LUCIFER

¿Es que acaso eres enemigo del Reino de los Cielos?

BESTIA HUMANOIDE

Dejadme contar quién soy y tal vez lo entendáis mejor.

Mientras la bestia humanoide nos cuenta su historia, iremos viendo ilustraciones que acompañarán su explicación.

BESTIA HUMANOIDE

Originalmente no soy una bestia. Yo nací como uno de los tuyos, arcángel.

Soy un hijo de Dios, al igual que vosotros. Fui su primogénito. A mí estaba destinada la grandeza, pero mi nacimiento no fue fortuito para mí.

(MÁS)

(CONTINÚA)

BESTIA HUMANOIDE (continúa)

Al ver la luz del cosmos, pude contemplar el rostro asqueado de Padre. Por alguna causa que desconozco, nací deforme.

No se molestó ni tan siquiera en ponerme un nombre. Simplemente me llamó indigno a causa de mi deformidad y me exilió al Caos para perderme y morir en el universo infinito.

Pero no fue eso lo que pasó. La corrupta influencia del Caos estaba haciendo mella en mí: mi cuerpo deforme de arcángel fue convirtiéndose en el cuerpo de una bestia del Caos, al igual que mi mente.

Por suerte o por desgracia, acabé en este mundo, donde la corrupción aquí residente terminó de corromperme por completo.

Con el paso de los años me convertí en más bestia que hombre, y mi mente dejó de funcionar como la de un ser racional. Pero por algún motivo, vosotros habéis conseguido recomponerla. Y os lo agradezco.

La serie de ilustraciones llega a su fin y volvemos a la escena anterior a la misma.

BESTIA HUMANOIDE

Los piratas y buscatesoros dementes que se atreven a adentrarse en estas aguas me llaman Dagón.

DAGÓN

Estaré encantados de ayudaros si estáis en contra de Dios, ese al que asqueado me veo obligado a llamar Padre. Ahora que mi mente vuelve a estar compuesta, no tengo otro sentido en la vida que la venganza.

LUCIFER

Si es venganza lo que buscas, has dado con la gente adecuada. Todos hemos realizado numerosos sacrificios para acabar con el

(MÁS)

(CONTINÚA)

LUCIFER (continúa)
reinado de nuestro tiránico
Padre.

DAGÓN
Os agradezco la oportunidad y el
haberme salvado. Si no fuera por
vosotros, todavía sería una
bestia inmunda. Pero decidme,
¿qué buscáis en este mundo?

LUCIFER
Venimos en busca de la bestia
divina para que sirva a nuestros
propósitos.

DAGÓN
¿Habláis del Leviatán? ¿Estáis
delirando? No se puede domar a
semejante bestia.

LUCIFER
Sí que se puede con este arma.
Tiene poder sobre las aguas y sus
criaturas. Ahora entiendo por qué
no funcionó contigo: no eres
originario de aquí.

DAGÓN
En ese caso, conozco dónde se
encuentra. Se encuentra
descansando en las profundidades
del océano, esperando a despertar
para devorar otros mundos.

LUCIFER
Llévanos hasta él y se te
permitirá venir con nosotros para
reclamar tu venganza.

DAGÓN
De acuerdo. Seguidme, pues.

Dagón se une al grupo.

Dagón sale de escena nadando mientras es seguido por el
grupo protagonista.

Fundido a negro.

EXT. NOCHE - LAS TENEBROSAS PROFUNDIDADES

Los personajes se encuentran en las profundidades abisales del gigantesco océano. Aquí no llega la luz del sol, por lo que todo está tremendamente oscuro. En este lugar habitan criaturas mucho más monstruosas y peligrosas que en la zona más próxima a la superficie.

LUCIFER

Ya no veo nada.

DAGÓN

En este lugar no llegan los rayos del sol.

LUCIFER

Debe de haber una forma...

Lucifer usa el poder del tridente para crear un halo de luz alrededor de sus cuerpos.

LUCIFER

Ahora podremos continuar.

El jugador debe de continuar casi a oscuras por el nivel. Tendrá que seguir recto superando distintos enfrentamientos con enemigos. En comparación con el resto, este nivel será bastante corto.

En cierto punto, el jugador notará que la cámara vibra cada vez más. Acompañando a esta vibración, se escucharán los ronquidos de la bestia.

Una vez que el jugador haya avanzado bastante. Se encontrará con que está muy próximo a la bestia divina, el Leviatán, el cual está dormido.

DAGÓN

He aquí al Leviatán.

Durante un momento podemos contemplar el cuerpo entero de la bestia durmiente. Es un monstruo gigante, una serpiente marina de muchos kilómetros de longitud.

LUCIFER

Ha llegado el momento que tanto esperaba. Es hora de que, con ayuda de este arma divina, dome al Leviatán y nos enfrentemos a Dios.

Lucifer hace uso del poder del tridente para controlar al Leviatán. Una fuerte ráfaga de luz sale del tridente y comienza a impactar en la bestia.

(CONTINÚA)

El Leviatán se despierta súbitamente y se retuerce en las aguas, luchando contra el poder del arma. Mientras tanto, Lucifer parece sufrir un gran dolor, aunque se resiste a soltar el arma.

Después de forcejear, el Leviatán logra escapar de la magia del tridente, y se marcha nadando a toda velocidad.

LUCIFER

¡¡No!! ¡No es posible!

Durante unos momentos solo hay silencio.

LUCIFER

El arma... No ha funcionado...

Lucifer cae de rodillas. Todos los personajes miran impactados su sufrimiento.

LUCIFER

No ha funcionado... Ahora no podremos hacer nada... Todo lo que hemos hecho ha sido en vano.

BELCEBÚ

Lucifer...

Lucifer parece no querer contestar. Está sumido en la tristeza al no poder haber conseguido su objetivo. Un incómodo silencio parece llenar todo el océano.

EXT. DÍA - GUARIDA DEL LEVIATÁN

Los personajes salen del océano. Todo parece estar en calma. Usando la magia del tridente, Lucifer consigue que él y sus compañeros anden sobre el agua. Todos están deprimidos en silencio hasta que Lilith lo rompe.

LILITH
¿Qué haremos ahora?

MOLOK
...

BELCEBÚ
Tenemos que buscar alguna alternativa.

LILITH
¿Cuál, por ejemplo? Esa bestia era la mejor baza que teníamos.

MOLOK
Me temo que Lilith tiene razón.

BELCEBÚ
No podemos quedarnos de brazos cruzados. Tal vez podamos volver y hablar de nuevo con La Noche.

MOLOK
Eso no servirá.

LILITH
¿Y si buscamos a Nébiros?

El mero hecho de pronunciar su nombre hace que hierva la sangre de Lucifer.

LUCIFER
¿¡Nébiros!? ¡No me habléis de él! Su estúpido plan ha fracasado. Todo lo que hemos hecho ha sido siguiendo su consejo y no ha servido de nada. Nunca deberíamos de haberle encontrado.

BELCEBÚ
Pero nuestra causa es justa. Dios no habría dejado de ser un tirano.

LUCIFER
Pero, a pesar de todo, teníamos un hogar. Ahora no nos queda más que el caos y la locura.

(CONTINÚA)

LILITH

Tarde o temprano, alguien se
hubiera levantado en armas contra
él. Podrías haber sido tú o
cualquier otro.

Lucifer no puede contener las lágrimas de sufrimiento.
Conforme se incrementa el sufrimiento de Lucifer, el mar
cada vez está más embravecido.

LUCIFER

¡Esta decisión solo me ha traído
desgracia! He matado a mis
hermanos. He asesinado a sangre
fría a soldados que solo seguían
órdenes. He participado en el
juego de la violencia de un
universo loco. Nada de esto
hubiera pasado si hubiera estado
cerca de mis hermanos...

BELCEBÚ

No debes castigarte de esa forma,
tan solo ti-

LUCIFER

¡Cállate!

Un relámpago azota la superficie marina cerca de los
protagonistas. Una tormenta empieza a formarse encima de
ellos. Lucifer cae de rodillas. Todos los personajes se
mantienen en silencio mientras una fuerte lluvia cae sobre
ellos.

Pero una luz aparece en el cielo y cae sobre ellos. Con
lágrimas en los ojos, Lucifer mira hacia el cielo y la
admira con añoro. Sabe que es una luz que no es de este
mundo, sino de aquel que el llamaba hogar.

BELCEBÚ

Oh, no... Esto no puede empeorar
más.

LILITH

Esos bastardos nos han
encontrado.

MOLOK

¡Preparaos!

Lucifer se queda impasible mientras unas figuras aladas y
armadas caen del cielo. Entre ellas destaca una más grande
que las demás. Es Gabriel, la Justicia de Dios, acompañado
de un séquito de élite de juristas celestiales.

GABRIEL

(a Lucifer, lleno de odio)
¡Tú! ¡Por fin te hemos
encontrado! ¡Ha llegado tu hora!

LUCIFER

¡Hermano! Por favor, no quiero
luchar. Me arrepiento de mis
actos. ¿Cómo nos has encontrado.

GABRIEL

Cuando asesinaste vilmente a
nuestros hermanos, Padre me
concedió el don de Uriel para ir
a buscarte. En cuanto a tu
arrepentimiento, ya es demasiado
tarde para eso. Por tu culpa, la
situación en los cielos se ha
vuelto insostenible.

BELCEBÚ

¿Qué h-...?

GABRIEL

¡Silencio, ángel rebelde! No
tienes derecho a hablar. Os
llevaremos a nuestro mundo y os
ejecutaremos delante de todos los
demás de tu calaña.

LUCIFER

¿Quieres decir que hay otros?

GABRIEL

Tú, inconsciente, has logrado
romper la unidad del reino y
desatar una guerra injusta.
Mientras Padre llora lo ocurrido,
nuestro hogar ahora se ha
convertido en un campo de
batalla. En estos momentos,
mientras hablamos, nuestros
hermanos se matan entre ellos.

LUCIFER

¿Una rebelión en los cielos en
contra de Dios?

LILITH

Entonces todavía hay esperanza
para nosotros. Tal vez no
tenemos a la bestia, pero sí
tenemos un ejército con el que
luchar.

GABRIEL

Vosotros y vuestro "ejército"
pronto no seréis más que un
montón de cadáveres apilados
frente al trono de nuestro Padre.

LUCIFER

¡Estoy harto de luchar contra mis
hermanos!

GABRIEL

No soy tu hermano. Nunca lo
fuiste. En el fondo, siempre te
he odiado. Sabía que algún día
provocarías una catástrofe.
Siempre fuiste el hijo consentido
de nuestro Padre, aquél al que se
le permitía tener más libertad.
Te odio, Lucifer, y por ello en
parte me alegro de que haya
llegado este momento. Ahora que
lo pienso, creo que también
bastaría como una muestra de
disciplina que me llevase
vuestras cabezas.

LUCIFER

...

El mar embravecido y la tormenta se intensifican. Todos los ángeles se preparan para el combate. En este combate, caerán rayos de forma aleatoria sobre los ángeles enemigos y Lucifer no luchará hasta llegado cierto punto del mismo.

En el momento en el que un personaje vaya a asestarle el golpe final a Gabriel, Lucifer lo interceptará y se acabará el combate, dejando a Gabriel medio muerto pero aún con vida.

GABRIEL

Nada impedirá que la justicia
caiga sobre ti...

LUCIFER

Cuando creía que estaba todo
perdido, supe que los ángeles
comenzaron a creer en mi causa.
No estoy loco, ni fue una
tontería. Ahora hay más gente
muriendo por mis ideales y mis
convicciones. No necesito a
ninguna bestia para acabar con el
enemigo. Yo solo me sirvo.

GABRIEL

Espero que todos muráis con un
terrible dolor.

(CONTINÚA)

LUCIFER

Tú eres el único que va a sufrir
una muerte terrible.

Lucifer alza el tridente e invoca a la tormenta. Un fuerte trueno cae sobre Gabriel y lo electrocuta durante varios segundos. Durante esos momentos solo escuchamos los gritos agónicos de Gabriel, hasta que muere. Entonces Gabriel cae al mar, pero justo antes de caer es devorado por una bestia marina, que salta hacia fuera para comérselo.

Los ángeles están impactados por lo que acaban de ver y se mantienen en silencio.

LUCIFER

Es hora de volver a casa.

Fundido a negro.

EXT. OCASO - EL PARAÍSO PERDIDO

Estamos de nuevo en El Paraíso, pero ahora es todo muy diferente. Donde antes había una hermosa y frondosa vegetación, ahora no hay más que corrupción. El Caos ha conseguido penetrar en esta parte del mundo, y lo está consumiendo todo: plantas y animales. El sol aún tiñe con su luz el cielo durante el ocaso. A lo lejos se puede contemplar el Reino de los Cielos, el cual tiene edificios destruidos y largas columnas de humo que indican que hay una guerra. En lo alto del mismo, una esfera blanca sobrevuela todo lo demás. Es Dios, que con sus fulminantes rayos divinos fulmina a todo el que se antepone a él. Los personajes entran caminando a lo que ahora es El Paraíso Perdido.

LUCIFER

La Ley de Dios es intachable, por lo que aún hoy día estará prohibida aquí la entrada.

BELCEBÚ

Muy seguramente sea así.

LUCIFER

Iremos andando para que no nos vean a lo lejos, ahora mismo no nos interesa tener a todo el ejército celestial encima nuestra. Tenemos que llegar hasta el reino y a partir de ahí, actuar.

El jugador recupera el control de los personajes y debe de avanzar a través de los niveles hasta llegar a su objetivo: el Árbol de la Vida.

Cuando los protagonistas llegan al Árbol de la Vida, Lucifer se aproxima a él. El árbol parece haber sufrido bastante corrupción del Caos, aunque en algunos lugares de él todavía se resiste.

LUCIFER

Cuando solía venir aquí, amaba a todo lo que aquí vivía. Ahora, los seres de este lugar se han vuelto corrompidos por el Caos. El fruto de este árbol es mágico y nos ayudará a recomponer este lugar cuando vencamos a nuestros enemigos.

Lucifer se aproxima a la copa del árbol y de entre todos los frutos busca alguno que no esté corrupto. Tras buscar un poco, encuentra uno que no ha sido consumido por la corrupción, está intacto. Lucifer lo toma como suyo y el jugador recibe el objeto "Fruto del Árbol de la Vida". Puede guardar la partida.

(CONTINÚA)

Cuando Lucifer baja de nuevo hacia el suelo, observa como los otros personajes se encuentran con las armas desenfundadas y rodeados de animales corruptos.

MOLOK

Han debido de verse atraídos por nuestra presencia.

LILITH

¡Mirad, ahí vuelve Lucifer!

Lucifer se posa en el suelo y se arma con su tridente para defenderse de los animales monstrificados.

LUCIFER

Pobres criaturas, consumidas por la locura. Debemos acabar con su sufrimiento.

Las criaturas parecen furiosas y dispuestas a atacar hasta que de entre ellas una gran figura aparece y se abre camino hasta los protagonistas.

Cuando la figura llega, los personajes la miran impactados. Se trata de una figura femenina humanoide con cabeza de chivo. Llega el torso descubierto, teniendo los senos al aire. Tiene dos largas patas de cabra así como dos grandes alas llenas de plumas negras. Sus ojos están inyectados en sangre.

LILITH

¿Qué clase de abominación es esa?

BELCEBÚ

Parece un ángel, pero al mismo tiempo es una bestia.

DAGÓN

Tiene que haber sido un ángel corrompido por el Caos, al igual que me ocurrió a mí. Tal vez haya un remedio para su maldición. Dijiste que el fruto de este árbol podría ayudar a este lugar, ¿tal vez pueda ayudarle otorgarle el fruto para que vuelva en sí?

LUCIFER

Entonces también podría otorgártelo a ti mismo. Tal vez eso te devuelva a la normalidad.

DAGÓN

Tienes razón, pero eso es decisión tuya.

Al jugador se le aparecen dos decisiones: puede otorgarle el fruto a la criatura o puede otorgarle el fruto a Dagón.

Si el jugador elige otorgarle el fruto a Dagón, este verá potenciada sus capacidades de combate. Sus escamas se volverán más duras, al igual que sus garras se volverán más letales.

DAGÓN

No he vuelto a la normalidad,
pero gracias al poder de este
fruto mis poderes se han visto
incrementados. Ahora soy un arma
viviente.

Después el jugador tendrá que hacer frente en un combate a la criatura y al resto de monstruos.

No obstante, el jugador puede optar también por otorgarle el fruto a la criatura. De ser así, la criatura comerá del fruto y recuperará la consciencia.

EXTRAÑA CRIATURA

Vuelvo a ser yo misma.

DAGÓN

¡Criatura! ¿Cómo te encuentras?
¿Mejor?

EXTRAÑA CRIATURA

Gracias al poder de ese fruto he
podido recuperar la consciencia.

LUCIFER

Espero que haya merecido la pena.
¿Cuál es tu nombre?

EXTRAÑA CRIATURA

Por desgracia, ya no recuerdo mi
nombre. Pero los monstruos de
este lugar se referían a mí como
Baphomet.

BAPHOMET

Es una pena que hayáis tenido que
matarlos. Eran parte de mi
familia, pero entiendo la
situación en la que os
encontráis.

LUCIFER

¿Eras tú la señora de estas
bestias?

BAPHOMET

Sí.

LUCIFER

Entonces tal vez puedas sernos de
ayuda.

BAPHOMET

Os debo una después de todo.

LUCIFER

Aún tenemos cosas importantes que hacer aquí, y por desgracia no podemos ocuparnos de restaurar este lugar. Me preocupan los animales que viven en este bosque. Tal vez puedas ayudarlos de alguna forma.

BAPHOMET

Me temo que este bosque ya no puede ser su hogar. Anteriormente, los árboles nos otorgaban orden y estabilidad, pero ahora que el Caos se ha hecho con este sitio, incluso tienen la tendencia de devorarse entre ellos.

LUCIFER

Entonces tendrás que conducirlos hasta un nuevo hogar. Coge los frutos de este árbol que te sirvan y atraviesa el Caos. Busca otros mundos alejados de la civilización donde puedan vivir tranquilos.

BAPHOMET

Así se hará. Pero antes de cumplir con mi nuevo cometido, me gustaría que me dijeras tu nombre para ser recordado como nuestro salvador.

LUCIFER

Mi nombre es Lucifer.

BAPHOMET

De acuerdo, Lucifer. No te defraudaré.

Independientemente de la elección tomada por el jugador, los personajes continúan avanzando en su travesía hasta llegar a las puertas del Reino de los Cielos. El jugador puede guardar la partida.

LUCIFER

He aquí las puertas del reino de la locura.

Cuando Lucifer se dispone a seguir caminando después de eso, un rayo fulminante cae del cielo frente a él, derribando a todos los miembros del grupo. El rayo ha

(CONTINÚA)

dejado un gran cráter en el suelo, y en su centro una imponente figura se alza: Miguel. Su armadura brilla con el poder de la luz divina, desprediendo rayos de poder. Va armado con su espada y su lanza en una pose impetuosa.

LUCIFER

¡Argh! Miguel, has venido.

El grupo se recompone y rodean al arcángel enemigo. Miguel no se deja intimidar, se queda impassible.

LUCIFER

Eres el único hermano que me queda. ¿Acaso has venido a asesinarme, al igual que intentaron los otros?

MIGUEL

...

LUCIFER

Entonces supongo que la Paz de Dios se personifica para hacer su trabajo.

Los miembros del grupo se colocan en posición defensiva.

LUCIFER

Terminemos con esto cuanto antes.

Comienza el combate contra Miguel. Este será el combate más duro de todos, ya que Miguel tendrá todos los poderes de todos los arcángeles.

A mitad del combate podemos ver como de las nubes del cielo aparece de forma súbita el Leviatán, que se desplaza volando por el aire. Al entrar en el reino, se dirige directamente hacia la esfera flotante, es decir, directamente hacia Dios, y entabla un combate con él.

Cuando el jugador derrote a Miguel, este caerá al suelo sin decir palabra. Al caer, se le cae el casco. Podremos ver como Miguel no tiene rostro alguno.

El Leviatán termina su combate contra Dios, cayendo derrotado. No obstante, Dios está muy débil, y comienza a parpadear levemente. Su tono de luz ahora es tenue.

BELCEBÚ

El Leviatán ha caído.

LUCIFER

Ahora solo queda hacer una cosa.

Lucifer y los demás entran dentro del Reino de los Cielos.

EXT. OCASO - REINO DE LOS CIELOS

El Reino de los Cielos ya no es lo que era. Debido a los efectos de la guerra, ahora todos son ruinas. Las casas arden y los templos están vacíos y saqueados. Todo se ha convertido en un campo de batalla, y debido a ello abundan los cadáveres de ángeles por todo el suelo.

Los personajes protagonistas entran a escena, y caminan lentamente contemplando el paisaje con el rostro muy serio.

El jugador debe de ir caminando lentamente mientras ve las consecuencias de sus acciones.

A lo largo del recorrido irán apareciendo flashbacks de cada escena importante con los hermanos de Lucifer a lo largo de la historia.

Cuando el jugador haya llegado a los pies de la torre donde se encuentra Dios, Lucifer dará un paso al frente y le hablará al grupo.

LUCIFER

Quietos. Debo de hacer esto solo.

BELCEBÚ

No es momento de heroicidades,
tenemos que acabar esto de una
vez por todas.

Belcebú se aproxima a Lucifer pero es parado en seco con la punta del tridente dorado.

LUCIFER

He dicho que debo de hacer esto
solo.

BELCEBÚ

¿?

LUCIFER

Aguardad mi regreso. No hay
discusión.

Lucifer emprende el vuelo hacia lo alto de la torre dejando al resto del grupo a los pies del edificio.

EXT. OCASO - TRONO DE LA OMNIPOTENCIA

Lucifer vuela hacia lo alto de la torre. Mientras avanza hacia arriba es capaz de avistar cómo la luz parpadeante de Dios está allí arriba. Al verla aumenta la velocidad de vuelo.

Al llegar a la cima, Lucifer se posa grácilmente en lo alto de la torre. Dios está sentado en su trono, con su luz parpadeando.

Lucifer comienza a caminar hacia él mientras Dios le habla.

DIOS

Finalmente has conseguido lo que te proponías, ¿verdad?

LUCIFER

Pronto seremos libres para vivir nuestras vidas como queramos.

DIOS

Estás cegado por tu odio. Pero no eres capaz de ver la realidad.

LUCIFER

La realidad es que eres un dios moribundo a punto de desaparecer. Pronto dejarás de existir.

Lucifer ya ha llegado justo enfrente de su padre. Coge el arma, le apunta, y se dispone a darle una estocada final para acabar con su vida. Pero antes quiere dedicarle unas palabras.

LUCIFER

A pesar de que nos diste la vida, solamente lo hiciste para manipularnos. Me ha costado asimilarlo, pero ahora soy plenamente consciente de la verdad. Eres un tirano manipulador, y por eso debes morir en nombre de la libertad.

DIOS

Nunca serás libre, Lucifer, Hijo de la Aurora.

LUCIFER

Ya veremos.

Lucifer levanta su tridente para clavárselo a Dios.

(CONTINÚA)

DIOS

Volveré.

Lucifer se mantiene en la posición, impactado, como esperando una explicación. Dios comienza a reír.

DIOS

Ya he vuelto una vez, ¿qué te hace pensar que no volverá a pasar? Volveré, y mucho más poderoso que antes.

LUCIFER

Si vuelves, estaré esperándote para volver a acabar contigo. Cada vez que abras los ojos, estaré allí para cerrarlos. Durante toda la eternidad, si es necesario.

DIOS

Nunca os libraréis de mí. No mientras tú sigas con vida.

Lucifer se queda perplejo.

DIOS

¿Acaso no creías que tenía un plan?

LUCIFER

...

DIOS

Cuando creé a los arcángeles deposité una parte de mi poder en vosotros para volver en caso de que me pasara algo.

Lucifer tiene una expresión de rabia y desesperación. No puede creer lo que está oyendo.

DIOS

En otras palabras: por mucho mates a este cuerpo físico, seguiré viviendo dentro de ti. Y gracias a ti, podré volver una y mil veces. Es inevitable. Nunca serás libre, Lucifer. Eres un desgraciado.

Impotente, Lucifer decide descargar toda su rabia contra Dios en un acto desesperado.

LUCIFER

¡Maldita sea, muérete de una vez!

Dios lanza un rayo divino hacia Lucifer y le daña parcialmente, ya que es cortado por las puntas del tridente.

Entonces clava su tridente en el cuerpo de Dios. Al hacerlo, Dios deja de iluminarse y una fuerte ola expansiva de poder emana de su cuerpo. Podemos ver al descubierto el cuerpo de lo que parece ser un serafín sin rostro, pero esta vez con 8 alas. De la herida del arma emana borbotones de sangre azul.

Lucifer comienza a apuñalar el cadáver de Dios una y otra vez mientras grita agónicamente. Sus gritos resuenan en todo lo alto del Reino de los Cielos.

Fundido a negro.

EXT. OCASO - REINO DE LOS CIELOS

El Reino de los Cielos parece estar en calma. A los pies de la torre de Dios, encontramos a un numeroso grupo de ángeles fieles a Dios, encadenados entre sí y custodiados por otros ángeles rebeldes. Entre este grupo de ángeles rebeldes podemos encontrar al resto del grupo protagonista.

Lucifer desciende de la torre empapado de la sangre azul de Dios. Todos los ángeles allí presentes, aliados o enemigos, lo miran impresionados. Lucifer desciende junto a sus compañeros, parece tener lágrimas en los ojos.

LUCIFER
Somos libres.

La multitud aliada celebra la noticia profiriendo un grito de victoria y alegría al mismo tiempo que alzan sus armas.

BELCEBÚ
(mientras se aproxima a
Lucifer)
Entonces, ¿es verdad? ¿Ha muerto?

LUCIFER
Ha muerto. Pero debemos estar preparados. Antes de morir me aseguró que volvería para vengarse.

El rostro de Belcebú es de terror.

BELCEBÚ
¿¡Cuándo!?

LUCIFER
No lo sé. Tal vez pasen años, o milenios. En cualquier caso, no debemos de dejar de estar alerta.

La multitud deja de celebrar la victoria y pasan a estar todos callados. Lucifer alza su tridente y se dirige directamente hacia ellos.

LUCIFER
¡Hermanos, escuchadme! Yo soy la causa del posible retorno de Padre. Antes de morir, me advirtió de que dentro de mí vive un pedazo de su alma. Mientras yo siga vivo, Padre volverá una y otra vez para vengarse. Ya se han hecho numerosos sacrificios para ganar esta guerra, pero todavía me queda uno. Tomad mi alma, hermanos. Matadme aquí y ahora y
(MÁS)

(CONTINÚA)

LUCIFER (continúa)
terminad el trabajo. Entonces y
solo entonces seréis libres
realmente para siempre.

Todos los ángeles permanecen en silencio. Nadie quiere dar el paso.

DAGÓN
Espera, Lucifer.

LUCIFER
¿Qué ocurre? ¡Matadme ya, maldita sea!

DAGÓN
No tiene por qué ser así.

LUCIFER
No hay otra forma.

DAGÓN
Ya conoces mi historia. Cuando nací, fui exiliado al Caos, y con el paso del tiempo, la energía caótica de La Guarida del Leviatán se encargó de purgar todo rastro de Dios de mi alma. Allí no existía dios alguno que protegiera ese mundo de la energía caótica, al igual que ahora en este tampoco.

LUCIFER
¿Qué sugieres?

DAGÓN
Con el paso de los años, este lugar será consumido por el Caos al igual que La Guarida del Leviatán. Para parar a Dios, tienes que permanecer en este mundo hasta que el Caos haga el mismo efecto en ti al igual que hizo conmigo. Pero no debes de salir bajo ningún concepto, ya si visitas otro mundo, ese estará protegido de la corrupción al igual que una vez lo estuvo este.

LUCIFER
Tiene sentido. Pero no puedo obligar a mi pueblo a permanecer aquí conmigo.

DAGÓN

Que se queden aquí pues los que
deseen sacrificarse junto a ti.

BELCEBÚ

Estaré siempre junto a ti.

LILITH

Gracias a ti he cumplido con mi
venganza. No dejaré que te pudras
aquí solo.

MOLOK

Será un honor permanecer a tu
lado.

DAGÓN

Mi cuerpo ya ha sido corrompido,
por lo que no tengo problema.

Lucifer vuelve a dirigirse a la muchedumbre.

LUCIFER

¡Ángeles del cielo, sois libres!
¡Viajad por el universo, conoced
otros mundos! Abandonad este
mundo perdido, pues el Caos lo
consumirá como otros tantos. Yo
permaneceré aquí hasta que mi
alma sea corrompida, pues será
necesario para derrotar
definitivamente a Dios. Los que
quieran irse, serán libres de
hacerlo. ¡Yo, Lucifer, el Hijo de
la Aurora, el Portador de la Luz,
el matadioses, haré este último
sacrificio por la libertad de mi
pueblo!

Belcebú interviene en el discurso de Lucifer.

BELCEBÚ

Dios ha muerto. Y Lucifer se ha
convertido en leyenda. Por eso
mismo, debe de ser recordado por
toda la eternidad. Pero no debe
de ser recordado por el nombre
que le dió su padre, sino por el
de su verdadero ser. A partir de
ahora, será conocido como Satán,
que pasará a significar 'El
Mártir'.

Todos los ángeles allí presente, a excepción de Lucifer,
aclaman con orgullo la declaración de Belcebú.

SATÁN

Si yo tengo un nuevo nombre,
entonces todos lo merecemos. A
partir de ahora nunca jamás
volveremos a llamarnos ángeles.
Ha comenzado una nueva y gloriosa
era para nuestra raza, y por lo
tanto a partir de ahora nos
haremos llamar demonios. ¡Volad
libres pues, demonios! ¡Volad
como heraldos de la libertad!

Fundido a negro.

EPÍLOGO.

EXT. NOCHE - EL INFIERNO

20 AÑOS MÁS TARDE.

El Reino de los Cielos ahora se ha convertido en un paraje desolado. Donde antes habían ríos de agua clara, ahora hay ríos de lava fundida. Los antiguos edificios han sido reemplazados por nuevas construcciones de ébano, con una arquitectura totalmente distinta.

En lo alto de lo que antaño era la torre de Dios, ahora llamada Torre Demoníaca, frente a un gran símbolo de un pentagrama de cinco puntas situado en el centro, encontramos a Satán sentado en lo que era el Trono de la Omnipotencia. El Trono, al igual que la gran mayoría de las construcciones del lugar, también está hecho de ébano, y está decorado con pinchos afilados y calaveras. Satán está cambiado, dado que sus plumas han perdido el color que antaño tenían, siendo ahora negras, y dos grandes cuernos curvos han aparecido en su cabeza. Su piel ahora es negra y su pelo blanco. Mientras está sentado en el trono, se apoya en el Tridente, que también ha perdido su color característico y ha pasado a ser negro.

Un demonio sirviente cubierto completamente con una túnica negra se aproxima silenciosamente a su señor demoníaco.

SIRVIENTE DEMONÍACO

Ya han nacido, mi Señor.

SATÁN

Traédmelos.

Un grupo de demonios trae en brazos a Lilith, que está recostada y envuelta en sábanas negras. Sus aspectos no difiere mucho del de Satán. En sus brazos hay dos bebés sin alas, también de piel oscura.

SATÁN

Mis hijos...

Satán se levanta de su trono y se aproxima a Lilith. Ella le deja ver a sus dos hijos y una de las demonio levanta a uno de los bebés para dárselo a Satán.

MATRONA DEMONÍACA

No sabemos por qué ha nacido así.

SATÁN

Está... ¡Está tullido!

MATRONA DEMONÍACA

Ha debido de ser la influencia del Caos. No parece haber otra explicación posible, pero no lo sabemos a ciencia cierta.

(CONTINÚA)

SATÁN

Maldita sea. Nuestros hijos
vivirán como tullidos el resto de
su vida en un lugar cruel y
despiadado.

LILITH

Lo siento, mi amor.

SATÁN

No pueden permanecer en este
mundo. Nada puede crecer en este
mundo y vivir.

LILITH

Pero Sat-

SATÁN

No hay peros. ¿Acaso quieres ver
morir a tus hijos en este cruel
infierno?

LILITH

No, pero tampoco puedo separarme
de ellos así como así. Soy su
madre, tengo derecho a estar con
ellos.

SATÁN

Lo entiendo, pero aún así debemos
de enviarlos a otro lugar.
Necesito a alguien de confianza.

Un breve momento de silencio hace recapacitar a Lilith y darse cuenta de que si sus hijos permanecen mucho tiempo en el Infierno efectivamente morirán.

LILITH

¿Belcebú?

SATÁN

No permitiré que mi mejor amigo y
consejero abandone el Infierno.
Se lo pediría a Molok, pero su
mente se ha abierto demasiado al
Caos. Ya casi ha perdido todo lo
que le hace ser un ser racional.

LILITH

¿Y Dagón?

SATÁN

Volvió a ese monstruoso océano.
Pero, tal vez... se le podría
buscar...

LILITH

Es necesario si queremos que
nuestros hijos encuentren un
lugar en el que vivir.

SATÁN

Está bien. No se diga más. Que un
destacamento de los mejores
soldados vaya en busca de Dagón.
Hay que encontrarles un nuevo
hogar para mis hijos.

Fundido a negro. FIN.