

RADIKAL
GAMES

House of the Damned



House of the Damned



OVERVIEW

El Concepto. House of Damned es una fusión de survival horror clásico y rol táctico por turnos bajo una cuidada estética retro de la era de los 32 bits (PS1).

Propuesta Única de Venta (USP). Combina la atmósfera opresiva, la exploración con cámaras fijas y la gestión de recursos de los referentes del género (Resident Evil) con la profundidad estratégica y reflexiva de un sistema de combate por turnos. Todo ello integrado en un trasfondo folclórico andaluz y mitológico único: la reinterpretación del Cortijo del Fraile y el oscuro culto tartésico a la "Virgen del Loto" (Astarté).

Key Data

- **Platform:** PC - Steam.
- **Público Objetivo:** 18+. Fans del survival horror retro, seguidores de los RPG tácticos y jugadores mid-core/hardcore atraídos por el terror clásico, la investigación y los puzles clásicos.
- **Engine:** Unity 6

HISTORIA

- **El Suceso.** Año 1996. Julia, agente de la Guardia Civil, investiga recientes desapariciones cercanas a un cortijo abandonado, buscando además aclarar el motivo del incendio que hace 30 años mató a decenas de personas, entre ellas su tío Héctor.
- **El Conflicto.** Tras la devoción a la "Virgen del Loto", que es una adaptación tartésica de la diosa fenicia Astarté, yace un culto pagano naciente 50 años atrás sobre ruinas tartésicas marcado por rituales de sangre y depravación.
- **La Misión.** Julia debe explorar el enclave, resolver puzzles y gestionar recursos escasos. Solo descifrando todas las notas y documentos de cada zona podrá desentrañar el pasado y sobrevivir al horror.





CHARACTERS AND PROGRESSION

El avance del personaje combina el **aprendizaje táctico** con un **sistema RPG** tradicional basado en experiencia y niveles (Lv / Exp), permitiendo moldear a la protagonista según el estilo de supervivencia del jugador mediante puntos de atributo:

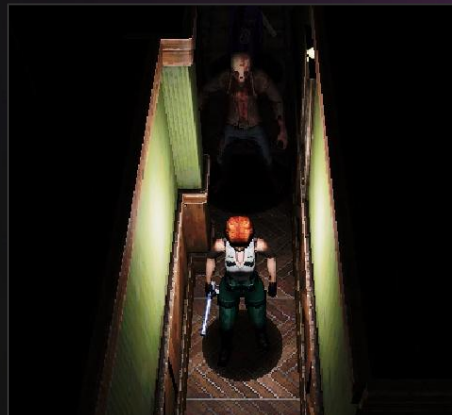
- **Supervivencia (Life & Resistencia):** Aumento de la vitalidad máxima y mitigación de daño físico para resistir encuentros prolongados.
- **Tolerancia Ambiental (Veneno):** Resistencia frente a estados alterados y toxinas presentes en las ruinas y enemigos corrompidos.
- **Eficacia Ofensiva (Accuracy & Melee Attack):** Mejora de la precisión en ataques a distancia y potencia del combate cuerpo a cuerpo para ahorrar munición en combates críticos.

BUCLE DE JUEGO PRINCIPAL (CORE GAMEPLAY LOOP)

El ciclo jugable fusiona la tensión ambiental y la gestión de recursos de un survival horror clásico con la toma de decisiones metódica de un RPG por turnos tipo dungeon crawler:

Exploración e Investigación: Recorrer las estancias del cortijo con perspectiva de cámaras fijas, recolectando recursos escasos (munición, curaciones) y localizando obligatoriamente todas las notas y documentos de cada sector para desbloquear el progreso.

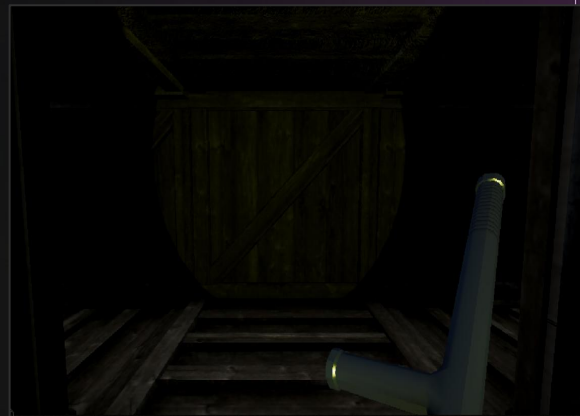
Combate Táctico por Turnos: Enfrentar amenazas en combates basados en cuadrícula/turnos donde cada paso, ataque cuerpo a cuerpo o disparo consume turnos o recursos finitos, exigiendo calcular distancias y riesgos antes de actuar.



BUCLE DE JUEGO PRINCIPAL (CORE GAMEPLAY LOOP)

Exploración, acción e Investigación: Recorrer las estancias del cortijo, recolectando recursos escasos (munición, curaciones) y localizando obligatoriamente todas las notas y documentos de cada área, enfrentarte a innumerables peligros, encontrar llaves para abrir puertas y desbloquear el progreso.

Resolución de Puzles: Analizar pistas extraídas del lore y de los textos de Héctor para abrir compuertas, activar mecanismos rituales y acceder a zonas más profundas de las ruinas.





DISEÑO DE NIVELES Y ESTRUCTURA

- **Modularidad y Generación Procedimental:** Los interiores del cortijo y sus criptas subterráneas se construyen mediante un sistema modular de estancias arquitectónicas que se ensamblan aleatoriamente en cada nivel, garantizando una alta rejugabilidad sin perder la coherencia visual ni la opresión espacial propia del survival horror.
- **Transición Fluida entre Zonas:** Cada nivel o sector del cortijo conecta estancias mediante pasillos claustrofóbicos y puertas reforzadas sin cargas intermedias pesadas, guiando al jugador a través del minimapa mientras descubre habitaciones ocultas, salas seguras y accesos sellados.

House of the Damned



ENVIRONMENTS

El Cortijo Encantado: Recreación opresiva de arquitectura rural andaluza (patios empedrados, cal desconchada y bodegas) salpicada de peligros mortales:

- **Patios Andaluces y Galerías:** Arcos, cancelas de forja y fuentes secas que vertebran el avance por las distintas alas del edificio.
- **Llaves y Cerrojos Tradicionales:** Llaves de forja y emblemas antiguos necesarios para franquear puertas selladas.
- **Suelos Inestables:** Maderas calcinadas y losas agrietadas que ceden al pisar.
- **Trampas Ocultas:** Pinchos retráctiles y braseros de gas tóxico protegiendo accesos rituales.

ENEMIGOS Y AMENAZAS

Las aberraciones que custodian el cortijo reflejan el impacto del culto tartésico sobre sus habitantes y el entorno, obligando al jugador a adaptar su estrategia en cada turno:

- **Hostiles Caídos y Campesinos Corruptos:** Habitantes convertidos en no-muertos con diferentes roles tácticos; desde amenazas lentas de choque frontal y agresores armados con aperos de siega, hasta variantes demacradas y atacantes que escupen bilis tóxica a distancia.
- **Entidades de Culto y Espectros:** Figuras enlutadas y cultistas rituales (Nazarenos, plañideras) que canalizan poderes arcanos, se teletransportan para romper la línea de visión o lanzan maleficios desde posiciones seguras.
- **Alimañas de Trinchera:** Plagas rápidas y escurridizas que avanzan en número reducido, acortan distancias rápidamente y transmiten infecciones o veneno, drenando recursos esenciales si no se eliminan con precisión.



House of the Damned

BASE TECNOLÓGICA (IMPLEMENTADA)

- **Motor Moderno:** Desarrollado en Unity 6, combinando alto rendimiento con una estética retro 32 bits (PS1) fiel y optimizada.
- **Sistemas Core Operativos:** Movimiento y combate táctico por turnos en cuadrícula, cámaras fijas dinámicas, inventario clásico limitado, progresión por estadísticas y sistema de guardado funcional.
- **Pipeline de Localización Integrado:** Sistema multilenguaje nativo con Unity Localization, permitiendo traducir todos los textos, notas y menús a múltiples idiomas sin costes externos adicionales de integración.



ESTADO DEL PROYECTO (VERTICAL SLICE)

- **Prueba de Concepto:** Nivel jugable funcional (Vertical Slice) con set completo de assets, mecánicas activas (combate táctico, puzzles, inventario) y 7 tipos de enemigos totalmente operativos.
- **Objetivo:** Demostrar la capacidad de ejecución técnica y el acabado visual final del juego, sirviendo como base sólida y escalable para la producción completa.

Previous experience



El Equipo y el Futuro

- **Seniority:** Núcleo de 2 desarrolladores con **+25 años de experiencia cada uno**. Sabemos cómo optimizar recursos.
- **Escalabilidad:** Contamos con una red de talento cualificado lista para incorporarse según las necesidades de producción.
- **Flexibilidad:** El diseño actual es modular. Estamos abiertos a iterar y expandir las mecánicas según el feedback y los recursos obtenidos.
- **Siguiente Paso:** Buscamos **financiación** para pasar de esta sólida base a la producción completa de contenido.

PUBLISHED TITLES



Juegos ya publicados

- Contamos con una sólida trayectoria en la industria, habiendo sido responsables directos del lanzamiento comercial de múltiples títulos en el mercado. Nuestra experiencia es multiplataforma, abarcando desarrollos para **PC, Consolas y Dispositivos**.
- Hemos abarcado un amplio espectro de géneros, desde la inmediatez de juegos **Casual y Arcade**, hasta la complejidad técnica y de diseño que requieren los **MOBAs**, la **Simulación** y la **Estrategia**.

PRESUPUESTO Y MODELO DE COFINANCIACIÓN (BUDGET & CO-FUNDING)

Financiación Solicitada: 30.000 €

Compromiso del Estudio: Cofinanciación propia del resto del presupuesto (Skin in the Game).

Estado: Post-Vertical Slice (Listo para producción completa).

Asumimos parte del coste total y del riesgo de desarrollo con fondos propios para completar la producción, demostrando nuestro compromiso absoluto con el éxito del proyecto. La inversión del publisher (30.000 €) se recuperará prioritariamente (recoupment) mediante el reparto acordado sobre las ventas del juego.

Asignación de los Fondos Solicitados

- **Ingeniería, Technical Art, Arte Principal, Game Design & Level Design (70%):** Arquitectura de sistemas, optimización de rendimiento, lógica procedural y pulido técnico en Unity 6. Creación y diseño de entornos modulares, creación y diseño de personajes y animaciones, creación de assets 3D/2D principales. Diseño de juego, diseño de niveles (configuraciones).
- **Producción y Arte adicional (20%):** Assets 3D/2D y animaciones adicionales y diseño sonoro profesional.
- **Operaciones e Infraestructura (10%):** Licencias de software, control de versiones y soporte operativo esencial.



THANKS !

Do you have any questions?

contact@radikalgames.com

www.radikalgames.com

RADIKAL
GAMES