**Nombre del juego:** Zion Betrayed

Al iniciar el proyecto aparece una animación introductoria al juego:

* Fondo: Trono de un castillo.
* Personajes: El protagonista y el traidor
* Texto: Hace mucho tiempo… Había un reino que prosperaba gracias a su rey. Pero un día, el rey murió y le dejó el trono a uno de sus dos hijos. El otro hijo, lleno de envidia, hizo un pacto con el demonio para poder tener el trono y empezó a atacar el reino.
* Dialogos:

Protagonista: ¿Qué está pasando? ¿Por qué estas sentado en mi trono?

Traidor: Este ya no es tu trono ni tu reino.

\*Se abre una trampilla y deja caer al protagonista a un calabozo.

Después de la animación, aparece el menú principal:

Zion Betrayed

Tutorial

Jugar

Salir

* Fondo: Un calabozo con el protagonista inconsciente.
* Título: Zion Betrayed
* Botones:
  + Tutorial: Inicia el tutorial de cómo jugar.
  + Jugar: Inicia el juego.
  + Salir: Cierra el juego.

**Tutorial:**

Explica las mecánicas del juego con animaciones:

Personajes:

* *Protagonista:* Se mueve con flechas direccionales. Ataca con su espada al pulsar la tecla ‘Z’ y ataca con su arco al pulsar ‘X’. Su objetivo es salir del calabozo, matando a la mayor cantidad posible de Corrupts y Assasins. Además de evitar la corrupción y/o muerte de sus aliados.
* *Corrupts:* Evita enfrentarse directamente al protagonista, por lo que se alejará del él si se acerca. Además, busca a los aliados y los convierte en impostores.
* *Assasins*: Equipados con arcos, dispararán tanto al protagonista como a los aliados si entran en su campo de visión.
* *Aliados:* Seguirán y curarán automáticamente al protagonista con 1 punto de vida cada 15 segundos por cada aliado.
* *Impostores:* Buscarán al protagonista y una vez cerca de este, explotarán.

Otras mecánicas:

* El protagonista empieza con diez puntos de vida, si llega a cero pierde.
* La cantidad de aliados es aleatoria (entre 5 y 15). Además, la cantidad de corrupts es el 40% de la cantidad de aliados y la cantidad de assasins, 60%.
* Aparecerán un par de portales que están interconectados y cambian de posición aleatoriamente cada 10 segundos.
* Después de un minuto de haber sobrevivido, un corrupt buscará a un assasin y aparecerá un dialogo: “Sigue con vida, si no lo eliminamos, el jefe se va a enojar.”. Después, la velocidad de los corrupts, assasins e impostores es multiplicado x1,5. Además, sus ataques hacen el doble de daño. También, los assasins intentarán a buscar al protagonista.
* De haber sobrevivido 30 segundos más, aparecerá el jefe final.
* Si logra vender al jefe final, el protagonista podrá escapar del calabozo y aparecerá un mensaje de victoria, seguido por los creditos.
* Si en algún momento los puntos de vida llegan a cero, aparece un mensaje de derrota y vuelve al menú principal.