

Documento de diseño

Hernández Bautista Yasmine Pilar, Márquez Hernández Karla Rocío

17 de octubre de 2017

Índice

1. Concepto	13
1.1. Título:	13
1.2. Diseñadoras:	13
1.3. Género:	13
1.4. Plataforma:	13
1.5. Versión:	14
1.6. Sinopsis de jugabilidad:	14
1.7. Sinopsis de contenido:	14
1.8. Categoría:	14
1.9. Licencia:	15
1.10. Mecánica:	16
1.11. Tecnología:	16
1.12. Público:	16
2. Historial de versiones	16
3. Visión general del juego	17
4. Mecánica de juego	17
4.1. Cámara	17
4.2. Periféricos	17
4.3. Controles	17
4.4. Guardar/Cargar	17
5. Estados del juego	19
6. Interfaces	19
6.1. Interfaz 1.00 Pantalla de inicio.	19
6.1.1. Descripción de la pantalla	19
6.1.2. Estados del juego	19
6.1.3. Imagen	21
6.2. Interfaz 2.00 Menú principal.	21
6.2.1. Descripción de la pantalla	21
6.2.2. Estados del juego	21
6.2.3. Imagen	21
6.3. Interfaz 3.00 Selección de nivel	21

6.3.1.	Descripción de la pantalla	21
6.3.2.	Estados del juego	23
6.3.3.	Imagen	23
7.	Niveles	23
7.1.	Nivel 1	23
7.1.1.	Título del nivel	23
7.1.2.	Encuentro	23
7.1.3.	Descripción	24
7.1.4.	Objetivos	24
7.1.5.	Progreso	25
7.1.6.	Enemigos	25
7.1.7.	Items	26
7.1.8.	Personajes	26
7.1.9.	Escenario	26
7.1.10.	Música y efectos de sonido	27
7.1.11.	Referencia a BGM y SFX	27
7.2.	Nivel 2	27
7.2.1.	Título del nivel	27
7.2.2.	Encuentro	28
7.2.3.	Descripción	28
7.2.4.	Objetivos	28
7.2.5.	Progreso	28
7.2.6.	Enemigos	28
7.2.7.	Items	29
7.2.8.	Personajes	29
7.2.9.	Escenario	29
7.2.10.	Música y efectos de sonido	30
7.2.11.	Referencia a BGM y SFX	30
7.3.	Nivel 3	30
7.3.1.	Título del nivel	30
7.3.2.	Encuentro	30
7.3.3.	Descripción	30
7.3.4.	Objetivos	31
7.3.5.	Progreso	31
7.3.6.	Enemigos	31
7.3.7.	Items	32
7.3.8.	Personajes	32
7.3.9.	Escenario	32
7.3.10.	Música y efectos de sonido	33
7.3.11.	Referencia a BGM y SFX	33
7.4.	Nivel 4	33
7.4.1.	Título del nivel	33
7.4.2.	Encuentro	33
7.4.3.	Descripción	33
7.4.4.	Objetivos	33
7.4.5.	Progreso	34
7.4.6.	Enemigos	34

7.4.7.	Items	34
7.4.8.	Personajes	34
7.4.9.	Escenario	35
7.4.10.	Música y efectos de sonido	35
7.4.11.	Referencia a BGM y SFX	35
7.5.	Nivel 5	35
7.5.1.	Título del nivel	35
7.5.2.	Encuentro	36
7.5.3.	Descripción	36
7.5.4.	Objetivos	36
7.5.5.	Progreso	36
7.5.6.	Enemigos	36
7.5.7.	Items	36
7.5.8.	Personajes	37
7.5.9.	Escenario	37
7.5.10.	Música y efectos de sonido	37
7.5.11.	Referencia a BGM y SFX	38
7.6.	Nivel 6	38
7.6.1.	Título del nivel	38
7.6.2.	Encuentro	38
7.6.3.	Descripción	38
7.6.4.	Objetivos	38
7.6.5.	Progreso	38
7.6.6.	Enemigos	38
7.6.7.	Items	38
7.6.8.	Personajes	39
7.6.9.	Escenario	39
7.6.10.	Música y efectos de sonido	39
7.6.11.	Referencia a BGM y SFX	39
7.7.	Nivel 7	39
7.7.1.	Título del nivel	39
7.7.2.	Encuentro	39
7.7.3.	Descripción	39
7.7.4.	Objetivos	39
7.7.5.	Progreso	40
7.7.6.	Enemigos	40
7.7.7.	Items	40
7.7.8.	Personajes	40
7.7.9.	Escenario	40
7.7.10.	Música y efectos de sonido	40
7.7.11.	Referencia a BGM y SFX	40
7.8.	Nivel 8	40
7.8.1.	Título del nivel	40
7.8.2.	Encuentro	40
7.8.3.	Descripción	41
7.8.4.	Objetivos	41
7.8.5.	Progreso	41
7.8.6.	Enemigos	41

7.8.7.	Items	41
7.8.8.	Personajes	41
7.8.9.	Escenario	41
7.8.10.	Música y efectos de sonido	41
7.8.11.	Referencia a BGM y SFX	41
7.9.	Nivel 9	42
7.9.1.	Título del nivel	42
7.9.2.	Encuentro	42
7.9.3.	Descripción	42
7.9.4.	Objetivos	42
7.9.5.	Progreso	42
7.9.6.	Enemigos	42
7.9.7.	Items	42
7.9.8.	Personajes	42
7.9.9.	Escenario	42
7.9.10.	Música y efectos de sonido	43
7.9.11.	Referencia a BGM y SFX	43
7.10.	Nivel 10	43
7.10.1.	Título del nivel	43
7.10.2.	Encuentro	43
7.10.3.	Descripción	43
7.10.4.	Objetivos	43
7.10.5.	Progreso	43
7.10.6.	Enemigos	43
7.10.7.	Items	43
7.10.8.	Personajes	43
7.10.9.	Escenario	44
7.10.10.	Música y efectos de sonido	44
7.10.11.	Referencia a BGM y SFX	44
8.	Progreso del juego	44
9.	Personajes	44
9.1.	Nombre: Malinalli Tenépal.	44
9.1.1.	Descripción:	44
9.1.2.	Imagen	44
9.1.3.	Concepto:	44
9.1.4.	Encuentro:	46
9.1.5.	Habilidades:	46
9.1.6.	Armas:	46
9.1.7.	Ítems:	46
9.2.	Nombre: Xólotl	47
9.2.1.	Descripción:	47
9.2.2.	Status:	47
9.2.3.	Imagen	47
9.2.4.	Concepto:	47
9.2.5.	Encuentro:	48
9.2.6.	Habilidades:	48

9.2.7.	Armas:	48
9.2.8.	Ítems:	48
9.2.9.	Personaje No-Jugable	48
9.3.	Nombre: Xochitónal	48
9.3.1.	Descripción:	48
9.3.2.	Status:	49
9.3.3.	Imagen	49
9.3.4.	Concepto:	49
9.3.5.	Encuentro:	49
9.3.6.	Habilidades:	49
9.3.7.	Armas:	49
9.3.8.	Ítems:	49
9.4.	Nombre: Tepeyóllotl	50
9.4.1.	Descripción:	50
9.4.2.	Status:	50
9.4.3.	Imagen	50
9.4.4.	Concepto:	50
9.4.5.	Encuentro:	51
9.4.6.	Habilidades:	51
9.4.7.	Armas:	51
9.4.8.	Ítems:	51
9.5.	Nombre: Itzpápalotl	52
9.5.1.	Descripción:	52
9.5.2.	Status:	52
9.5.3.	Imagen	52
9.5.4.	Concepto:	52
9.5.5.	Encuentro:	53
9.5.6.	Habilidades:	53
9.5.7.	Armas:	53
9.5.8.	Ítems:	53
9.6.	Nombre: Mictlecaoyotl	53
9.6.1.	Descripción:	53
9.6.2.	Status:	54
9.6.3.	Imagen	54
9.6.4.	Concepto:	54
9.6.5.	Encuentro:	55
9.6.6.	Habilidades:	55
9.6.7.	Armas:	55
9.6.8.	Ítems:	55
9.7.	Nombre: Tlazoltéotl	55
9.7.1.	Descripción:	55
9.7.2.	Status:	56
9.7.3.	Imagen	56
9.7.4.	Concepto:	56
9.7.5.	Encuentro:	56
9.7.6.	Habilidades:	56
9.7.7.	Armas:	57
9.7.8.	Ítems:	57

9.8.	Nombre: Itztlacoliuhqui	57
9.8.1.	Descripción:	57
9.8.2.	Status:	57
9.8.3.	Imagen	57
9.8.4.	Concepto:	57
9.8.5.	Encuentro:	58
9.8.6.	Habilidades:	58
9.8.7.	Armas:	58
9.8.8.	Ítems:	59
9.9.	Nombre: Nexoxcho	59
9.9.1.	Descripción:	59
9.9.2.	Status:	59
9.9.3.	Imagen	59
9.9.4.	Concepto:	59
9.9.5.	Encuentro:	59
9.9.6.	Habilidades:	60
9.9.7.	Armas:	60
9.9.8.	Ítems:	60
9.10.	Nombre: Mictlantecutli	60
9.10.1.	Descripción:	60
9.10.2.	Status:	60
9.10.3.	Imagen	60
9.10.4.	Concepto:	60
9.10.5.	Encuentro:	61
9.10.6.	Habilidades:	61
9.10.7.	Armas:	61
9.10.8.	Ítems:	61
9.10.9.	Habilidades:	62
9.10.10.	Armas:	62
9.10.11.	Ítems:	62
9.10.12.	Personaje No-Jugable	62
9.11.	Nombre: Mictēcacihuatl	62
9.11.1.	Descripción:	62
9.11.2.	Status	62
9.11.3.	Imagen	62
9.11.4.	Concepto:	62
9.11.5.	Encuentro:	63
9.11.6.	Habilidades:	63
9.11.7.	Armas:	63
9.11.8.	Ítems:	63
9.12.	Nombre: Tenépal	63
9.12.1.	Descripción:	63
9.12.2.	Status:	64
9.12.3.	Imagen	64
9.12.4.	Concepto:	64
9.12.5.	Encuentro:	65
9.12.6.	Habilidades:	65
9.12.7.	Armas:	65

9.12.8. Ítems:	65
9.13. Nombre: Cimatl	65
9.13.1. Descripción:	65
9.13.2. Status:	65
9.13.3. Imagen	65
9.13.4. Concepto:	65
9.13.5. Encuentro:	66
9.13.6. Habilidades:	66
9.13.7. Armas:	66
9.13.8. Ítems:	66
9.14. Nombre: Huenupan	67
9.14.1. Descripción:	67
9.14.2. Status:	67
9.14.3. Imagen	67
9.14.4. Concepto:	67
9.14.5. Encuentro:	67
9.14.6. Habilidades:	67
9.14.7. Armas:	67
9.14.8. Ítems:	67
9.15. Nombre: Quetzalcóatl	68
9.15.1. Descripción:	68
9.15.2. Status:	68
9.15.3. Imagen	68
9.15.4. Concepto:	68
9.15.5. Encuentro:	68
9.15.6. Habilidades:	68
9.15.7. Armas:	68
9.15.8. Ítems:	68
9.16. Nombre: Ciudadanos	68
9.16.1. Descripción:	68
9.16.2. Status:	69
9.16.3. Imagen	69
9.16.4. Concepto:	69
9.16.5. Encuentro:	69
9.17. Nombre: Tunkuluchú	69
9.17.1. Descripción:	69
9.17.2. Status:	70
9.17.3. Imagen	70
9.17.4. Encuentro:	70
9.18. Nombre: Armadillo	70
9.18.1. Descripción:	70
9.18.2. Status:	70
9.18.3. Imagen	70
9.18.4. Concepto:	70
9.18.5. Encuentro:	70
9.18.6. Habilidades:	71
9.18.7. Patrón de ataque:	71
9.19. Nombre: Fantasma rojo	71

9.19.1. Descripción:	71
9.19.2. Status:	71
9.19.3. Imagen	71
9.19.4. Encuentro:	72
9.19.5. Habilidades:	72
9.19.6. Patrón de ataque:	72
9.20. Nombre: Fantasma morado	72
9.20.1. Descripción:	72
9.20.2. Status:	72
9.20.3. Imagen	72
9.20.4. Encuentro:	72
9.20.5. Habilidades:	72
9.20.6. Patrón de ataque:	73
9.21. Nombre: Zopilote	73
9.21.1. Descripción:	73
9.21.2. Status:	73
9.21.3. Imagen	73
9.21.4. Encuentro:	73
9.21.5. Habilidades:	73
9.21.6. Patrón de ataque:	73
9.22. Nombre: Jaguar	74
9.22.1. Descripción:	74
9.22.2. Status:	74
9.22.3. Imagen	74
9.22.4. Encuentro:	74
9.22.5. Habilidades:	74
9.22.6. Patrón de ataque:	74
10. Obstáculos	74
10.1. Nombre: Caja	74
10.1.1. Descripción	74
10.1.2. Esquema	74
10.2. Nombre: Sacos cacao	75
10.2.1. Descripción	75
10.2.2. Esquema	75
10.3. Nombre: Plataforma móvil	75
10.3.1. Descripción	75
10.3.2. Esquema	75
10.4. Nombre: Plataforma débil	76
10.4.1. Descripción	76
10.4.2. Esquema	76
10.5. Nombre: Rocas	76
10.5.1. Descripción	76
10.5.2. Esquema	76
10.6. Nombre: Viento temporal	77
10.6.1. Descripción	77
10.6.2. Esquema	77
10.7. Nombre: Piedras filosas	77

10.7.1. Descripción	77
10.7.2. Esquema	77
10.8. Nombre: Piso congelado	78
10.8.1. Descripción	78
10.8.2. Esquema	78
10.9. Nombre: Hielo quebradizo	78
10.9.1. Descripción	78
10.9.2. Esquema	78
10.10 Nombre: Bolas de nieve	79
10.10.1 Descripción	79
10.10.2 Esquema	79
10.11 Nombre: Viento multidireccional	79
10.11.1 Descripción	79
10.11.2 Esquema	79
10.12 Nombre: Lluvia de flechas	80
10.12.1 Descripción	80
10.12.2 Esquema	80
11. Habilidades.	80
11.1. Nombre: Rodar.	80
11.1.1. Descripción	80
11.1.2. Portador	80
11.1.3. Esquema	81
11.2. Nombre: Desenrollar.	81
11.2.1. Descripción	81
11.2.2. Portador	81
11.2.3. Esquema	81
11.3. Nombre: Disparo rojo.	81
11.3.1. Descripción	81
11.3.2. Portador	82
11.3.3. Esquema	82
11.4. Nombre: Flotar en vertical.	82
11.4.1. Descripción	82
11.4.2. Portador	82
11.4.3. Esquema	82
11.5. Nombre: Embestida.	83
11.5.1. Descripción	83
11.5.2. Portador	83
11.5.3. Esquema	83
11.6. Nombre: Flotar en triángulo.	83
11.6.1. Descripción	83
11.6.2. Portador	83
11.6.3. Esquema	83
11.7. Nombre: Rapto.	83
11.7.1. Descripción	83
11.7.2. Portador	83
11.7.3. Esquema	84
11.8. Nombre: Zopilotear.	84

11.8.1. Descripción	84
11.8.2. Portador	84
11.8.3. Esquema	84
11.9. Nombre: Zarpazo.	84
11.9.1. Descripción	84
11.9.2. Portador	85
11.9.3. Esquema	85
11.10Nombre: Disparo de tonalli.	85
11.10.1Descripción	85
11.10.2Portador	85
11.10.3Esquema	85
11.11Nombre: Zambullida.	86
11.11.1Descripción	86
11.11.2Portador	86
11.11.3Esquema	86
11.12Nombre: Burbujas.	86
11.12.1Descripción	86
11.12.2Portador	87
11.12.3Esquema	87
11.13Nombre: Coraza.	87
11.13.1Descripción	87
11.13.2Portador	87
11.13.3Esquema	87
11.14Nombre: Impacto.	88
11.14.1Descripción	88
11.14.2Portador	88
11.14.3Esquema	88
11.15Nombre de la habilidad: Luvia de rocas.	88
11.15.1Descripción	88
11.15.2Portador	88
11.15.3Esquema	88
11.16Nombre: Rugido aturdidor.	88
11.16.1Descripción	88
11.16.2Portador	88
11.16.3Esquema	88
11.17Nombre: Circulo de fuego.	89
11.17.1Descripción	89
11.17.2Portador	89
11.17.3Esquema	89
11.18Nombre: Embestida aerea.	89
11.18.1Descripción	89
11.18.2Portador	89
11.18.3Esquema	90
11.19Nombre: Invisibilidad.	90
11.19.1Descripción	90
11.19.2Portador	90
11.19.3Esquema	90
11.20Nombre: Tornado.	90

11.20.1	Descripción	90
11.20.2	Portador	91
11.20.3	Esquema	91
11.21	Nombre: Ventisca.	91
11.21.1	Descripción	91
11.21.2	Portador	91
11.21.3	Esquema	91
11.22	Nombre: Raíz del diablo.	92
11.22.1	Descripción	92
11.22.2	Portador	92
11.22.3	Esquema	92
11.23	Nombre: Energía corrupta.	92
11.23.1	Descripción	92
11.23.2	Portador	92
11.23.3	Esquema	92
11.24	Nombre: Circulo protector.	92
11.24.1	Descripción	92
11.24.2	Portador	92
11.24.3	Esquema	93
11.25	Nombre: Lluvia de lava.	93
11.25.1	Descripción	93
11.25.2	Portador	93
11.25.3	Esquema	93
11.26	Nombre: Manotazo.	93
11.26.1	Descripción	93
11.26.2	Portador	94
11.26.3	Esquema	94
11.27	Nombre: Lluvia de flechas.	94
11.27.1	Descripción	94
11.27.2	Portador	94
11.27.3	Esquema	94
11.28	Nombre: Todos los hombres del rey.	95
11.28.1	Descripción	95
11.28.2	Portador	95
11.28.3	Esquema	95
11.29	Nombre: Fuego mortífero.	95
11.29.1	Descripción	95
11.29.2	Portador	95
11.29.3	Esquema	95
11.30	Nombre: Penitencia.	95
11.30.1	Descripción	95
11.30.2	Portador	95
11.30.3	Esquema	96

12.Armas.	96
12.1. Nombre: Caracola.	96
12.1.1. Descripción	96
12.1.2. Imagen	96
12.1.3. Portador	96
12.2. Nombre: Atardecer de venus.	97
12.2.1. Descripción	97
12.2.2. Imagen	97
12.2.3. Portador	97
12.3. Nombre: Matlalpapalotl.	97
12.3.1. Descripción	97
12.3.2. Imagen	97
12.3.3. Portador	97
12.4. Nombre: Trepaviento.	97
12.4.1. Descripción	97
12.4.2. Imagen	97
12.4.3. Portador	97
12.5. Nombre: Arco solar.	97
12.5.1. Descripción	97
12.5.2. Imagen	97
12.5.3. Portador	97
13.Items.	98
13.1. Nombre: Peineta en forma de flor.	98
13.1.1. Descripción	98
13.1.2. Imagen	98
13.1.3. Portador	98
13.2. Nombre: Armadura espiritual.	98
13.2.1. Descripción	98
13.2.2. Imagen	98
13.2.3. Portador	98
14.Guión.	98
15.Música y sonidos.	98
15.1. Música de fondo	98
15.1.1. Nombre: Música mercado	98
15.1.2. Nombre: Música selva	98
15.1.3. Nombre: Música Xolotl	98
15.1.4. Nombre: Música plataforma segundo nivel	99
15.1.5. Nombre: Música jefe segundo nivel	99
15.1.6. Nombre: Música plataforma tercer nivel	99
15.1.7. Nombre: Música jefe tercer nivel	99
15.1.8. Nombre: Música plataforma cuarto nivel	99
15.1.9. Nombre: Música jefe cuarto nivel	99
15.1.10Nombre: Música plataforma quinto nivel	99
15.1.11Nombre: Música jefe quinto nivel	99
15.1.12Nombre: Música plataforma sexto nivel	102

15.1.13.Nombre: Música jefe sexto nivel	102
15.2. Efectos de sonido	102
16.Imagenes de concepto.	102
17.Miembros de equipo.	102
18.Detalles de producción.	102
18.1. Fecha de inicio.	102
18.2. Fecha de terminación.	102
18.3. Presupuesto.	102

1. Concepto

1.1. Título:

Yolotl.

1.2. Diseñadoras:

Hernández Bautista Yasmine Pilar, Márquez Hernández Karla Rocío.

1.3. Género:

Plataforma. Aventura.

1.4. Plataforma:

Dispositivos móviles Android. Dispositivo de prueba 1:

- Versión 7.0
- Modelo ASUS X008DC
- CPU MediaTek Quad Core Processor
- GPU Mali T720
- RAM 3GB LPDDR3
- PANEL 5.2-inch HD(1280 x 720) IPS display 75 por ciento screen-to-body ratio 400nits brightness

Dispositivo de prueba 2:

- Versión 5.2
- Modelo Huawei TAG-L13
- CPU MediaTek MT6753 1,50 GHz
- IPS TFT 16M colors 720 x 1280 px (5,00) 294 ppi
- RAM 2GB

1.5. Versión:

V02.12/07/17

1.6. Sinopsis de jugabilidad:

Haciendo uso de la pantalla touch del teléfono móvil y de una interfaz gráfica, el jugador controlará a Malinalli, siendo ella el personaje jugable durante todo el juego, salvo en un nivel en donde tanto ella como Xólotl serán los personajes jugables. El jugador hará que Malinalli pueda moverse de izquierda a derecha, realice un salto o un salto doble, ataque con tonalli o dialogue con otros personajes.

En total el jugador deberá de pasar 10 niveles para terminar el juego. Cada nivel está diseñado para que el jugador tenga que superar diferentes plataformas y derrotar enemigos (enemigos comunes y jefes de nivel). Algunos niveles están más orientados a la superación de obstáculos, otros a la exploración y algunos al combate, siendo la constante entre todos (salvo el nivel introductorio), el tener que derrotar a un jefe al final del nivel.

La GUI contendrá cuatro botones: uno para moverse a la izquierda, otro para moverse a la derecha, otro más para saltar y uno para disparar tonalli. En la parte superior de la pantalla habrá dos iconos uno para indicar la cantidad de vida de Malinalli y otro para la cantidad de tonalli para atacar. La cantidad de tonalli disminuirá con cada ataque que el jugador efectúe y cuando éste llegue a cero, el jugador podrá atacar hasta después de que se reestablezca la barra de tonalli o si logra obtener el ítem Flor de vainilla. La vida de Malinalli disminuirá si recibe ataques de los enemigos o colisiona con alguno, la partida acabará si la vida de Malinalli llega a cero. El jugador podrá recuperar vida con el ítem Grano de Cacao.

1.7. Sinopsis de contenido:

La historia se centra en Malinalli Tenelpán, una joven esclava que desea revivir a su padre, y el dios Xólotl, un Dios exiliado que se ha ofrecido a revivir al padre de Malinalli a cambio de su ayuda, cuyo objetivo es restaurar el orden de la jerarquía divina luego de que Tezcatlipoca y Quetzalcóatl la sumergieran en un espiral de caos con sus múltiples batallas por el liderazgo de los dioses.

Para cumplir sus objetivos, Malinalli y Xólotl bajaran al Mictlan. Ahí enfrentaran a los guardianes del Mictlan, que son Dioses de gran poder cuyas habilidades se relacionan con un aspecto de la muerte. Siendo el último a vencer el señor y gobernante del Mictlan: el dios Mictlantecuhli.

A lo largo de la narrativa, el jugador irá descubriendo el pasado de los dos protagonistas, así como aprenderá sobre el funcionamiento del mundo de los dioses, sus reglas, su jerarquía y sus integrantes.

1.8. Categoría:

A continuación se presentará una tabla comparativa que muestra la diferentes juegos que, por sus mecánicas o temática, pueden ser considerados como productos similares a Yolotl.

- Guacamelee!!

- Microsoft Windows, OS X, Linux, PlayStation 3, PlayStation 4, PlayStation Vita, Wii U, Xbox 360, Xbox One.
 - 103.12 a 206.03 (dependiendo de la plataforma)
 - Plataforma, Metrodvania.
 - Personas mayores de 10 años
 - Diferencia: No es contexto de caracter histórico, no es móvil.
- Never Alone
 - Linux, Microsoft Windows, OS X, PlayStation 3, PlayStation 4, Wii U, Xbox One, iOS, Android.
 - 150.00 a 89.00 (dependiendo de la plataforma)
 - Plataforma, puzzle.
 - Personas mayores de 10 años.
 - Diferencia: No cuenta con estatus de vida o elementos de ataque del personaje, no es móvil.
- Valiant Hearts
 - Microsoft Windows, Xbox One, PlayStation 4, PlayStation 3, wiistation 360, Android y iOS.
 - 285.00
 - Juego de Lógica.
 - Personas mayores de 13 años.
 - Diferencia: No es un juego de plataforma, no es móvil.
- Olympia rising.
 - Wii U.
 - 95.11
 - Acción y aventura.
 - Mayores de 10 años.
 - Diferencia: No es un juego móvil.
- Jotun: Valhalla Edition.
 - PlayStation 4, Xbox One, Wii U, Microsoft Windows, GNU/Linux, Mac OS.
 - 150.00
 - Acción Aventura.
 - Personas mayores de 13 años.
 - Diferencia: No es un juego móvil, no es de plataforma.

1.9. Licencia:

Atribución-NoComercial-CompartirIgual CC BY-NC-SA

1.10. Mecánica:

Por medio de la pantalla táctil el jugador tiene diferentes botones con acciones de movimiento izquierdo y derecho, saltar y atacar. El juego presenta obstáculos y enemigos que el jugador debe superar.

1.11. Tecnología:

Hardware:

- Computadora DELL Inspiron 15. Procesador Intel Core i3-4005U CPU de 1.70 GHz de 64 bits. Memoria ram de 8GB.
- Lenovo G40. Intel Core i3 4005U CPU 1.7 Khz de 64 bits. Memoria ram de 8GB. Tarjeta gráfica AMD Radeon R5 235 de 1GB
- Tableta digitalizadora Intuos pen small
- Huawei TAG-L13. CPU de ocho núcleos a 1.5 GHZ, RAM 2GB, resolución de 720 X 1280.
- ASUS X008DC. CPU MediaTek Quad Core Processor, RAM 3GB LPDDR3.

Software:

- Sistema operativo Windows 10.
- Unity 3D 5.6.2.f1(64 Bits).
- Adobe Photoshop CS6.
- Corel Draw X5.
- TexMaker 4.5.
- StarUML 2.8.
- MiKTeX 2.9
- Git-2.13.3 (64 bits).
- Blender 2.78c.
- Android Studio version 2.3.3.
- Sistema Adroid 5.1.
- Unity Remote 5.

1.12. Público:

Jóvenes mexicanos mayores de 13 años que cuenten con un dispositivo móvil con Android 5.1.

2. Historial de versiones

ver.0126/04/2017 Primera versión sujeta a revisión.

ver.0218/09/2017

3. Visión general del juego

En la época del México prehispánico, cuando estaba bajo el dominio mexica, Malinalli hija de un cacique ve su vida tomar un cambio radical cuando asesinan a su padre. Sin saber que su muerte se debió a un intento de rebelación contra el dominio de su pueblo. Su madre de Malinalli preocupada por conservar su estilo de vida lujoso apresuradamente la vende como esclava para poder casarse nuevamente.

Por otro lado en el mundo espiritual, los dioses siguen tomando el destino de cada ser humano sobre la tierra, pero Xolotl un dios escondiéndose de la furia de los dioses a consecuencia del pasado, está decidido a terminar con el control caótico y sin juicio que existe.

Ahora Malinalli sola y Xolotl marginado se unen para robar el tonalli -un poder sagrado- de los dioses, empezando por el Mictlán -el inframundo-, así Xolotl obtendrá poder y Malinalli d vuelta a su padre.

El jugador deberá dominar los obstáculos y enemigos de un ambiente místico con habilidades de reacción motriz, vencer a cada unos de los dioses a través del tonalli que le ha dado Xolotl en el momento acertado y descubrir las verdaderas intenciones de los protagonistas en el proceso.

4. Mecánica de juego

4.1. Cámara

El juego se maneja en 2D, desde una perspectiva lateral. La cámara será ortogonal y seguirá al jugador en sus movimientos sobre el eje x y y, existiendo algunas secciones de los niveles límites en cuanto a su desplazamiento, tal como muestra la figura 1.

4.2. Periféricos

Pantalla táctil.

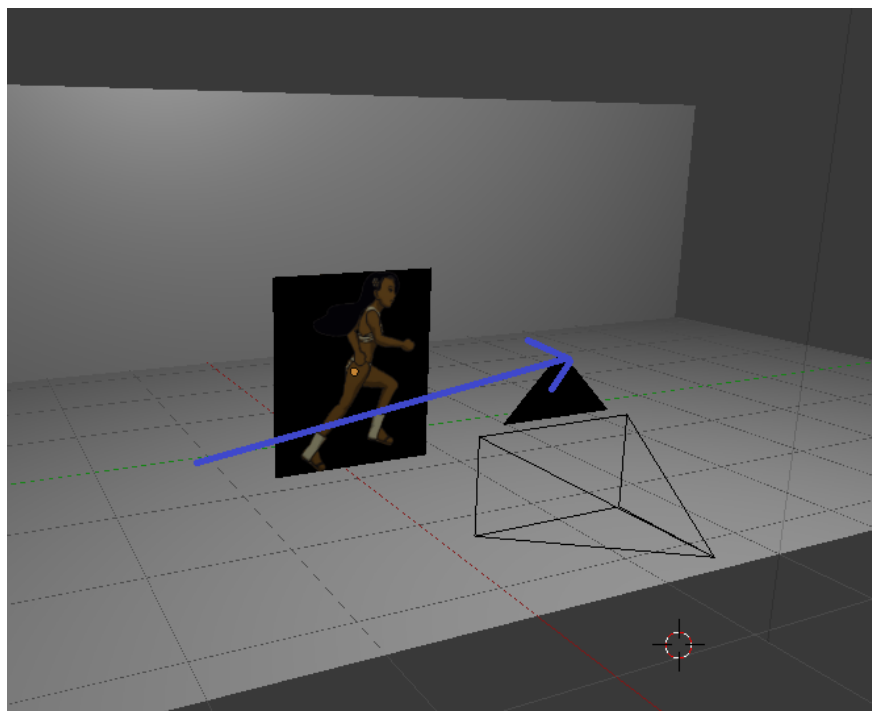
4.3. Controles

Del lado izquierdo inferior de la pantalla existirán dos botones de movimiento izquierdo y movimiento derecho en ese orden. Del lado derecho inferior estarán los botones de salto y ataque. Todos estos botones son de forma circular y ocupan un cuarto de la pantalla.

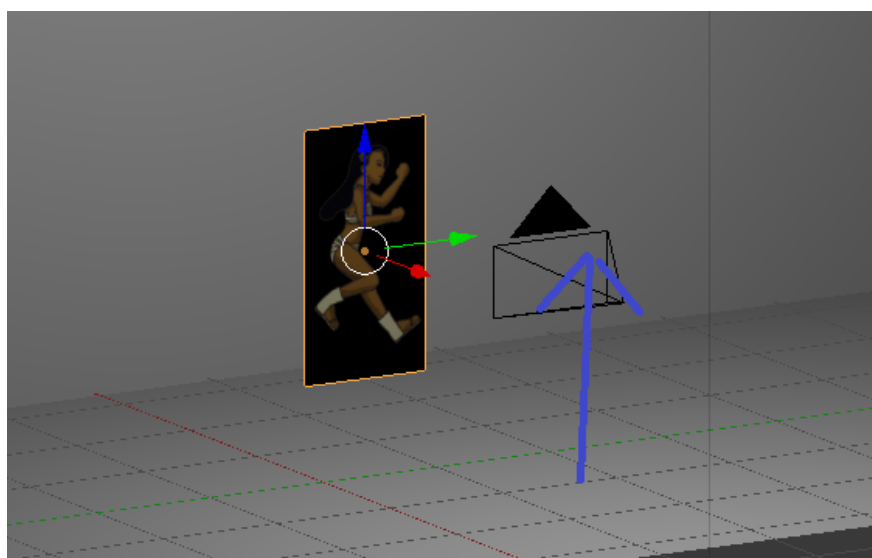
4.4. Guardar/Cargar

Dentro del juego existen dos tipos de guardado en el juego: el guardado automático y el check-point. Y uno que guarda las estadísticas del personaje.

- **Guardado automático:** Este tipo de guardado se realizará cada vez que el jugador haya completado un nivel o una cinemática. A la vez que desbloqueará la cinemática o el nivel siguiente a jugar. La partida se carga en la ventana donde se muestran todos los niveles (recordando que según sea el avance del jugador estarán bloqueados o no). En esta ventana se muestra los cuadros a cargar con una imagen a seleccionar las cinemáticas y niveles de manera cronológica respecto al juego. Este control está a cargo de una clase llamada MenuLevelController que contiene un registro de las escenas por nombre y si de esta ya ha sido jugada o no y dentro del nivel el progreso lo manejará con el archivo respectivo de avance del nivel.



(a) Seguimiento horizontal



(b) Seguimiento vertical.

Figura 1: La cámara seguirá la posición del jugador en el eje x y y.



Figura 2: Estatus del player en ventana.

- **Checkpoint:** El número de checkpoints será diferente por cada nivel. Este tipo de guardado permitirá al jugador reiniciar el nivel desde un determinado punto. El jugador podrá activar el checkpoint si logra tocar los puntos donde existen búhos (ver ??). Este guardado mantendrá la posición del jugador en un nivel en específico. Es decir, el personaje al morir se posicionará solo en el checkpoint que haya activado inmediatamente antes. Cada que muere se mantendrá el puntaje, progreso del personaje que lleve y también cada cambio que exista dentro del nivel siempre y cuando esté dentro del nivel, de lo contrario si sale del nivel la variable asignada en checkpoint volverá a ser su valor por default, que sería el primer checkpoint o posición más cercana al inicio del nivel.
- **Personaje:** El personaje a medida que avance en el juego tiene la posibilidad de incrementar sus características (la vida y poder de daño). Dichas características están en un archivo denominado como status player. Este avance de características será permanente a lo largo del juego. Si el avance del juego no se guarda, tampoco las características del personaje. Este registro de características será visible en la ventana de ingreso al nivel, en la parte superior izquierda. Ver figura 2.

5. Estados del juego

Ver figura 3

6. Interfaces

6.1. Interfaz 1.00 Pantalla de inicio.

6.1.1. Descripción de la pantalla

Todos los elementos se encuentran centrados en esta pantalla. En la parte centro superior se encuentra el logotipo del juego. Abajo de éste, se puede leer el mensaje: "Toque la pantalla para empezar". Al pie de la pantalla se puede ubicar la información de derechos de autor del juego.

6.1.2. Estados del juego

Es el estado inicial del juego. Al tocar la pantalla se muestra la Interfaz 2.0

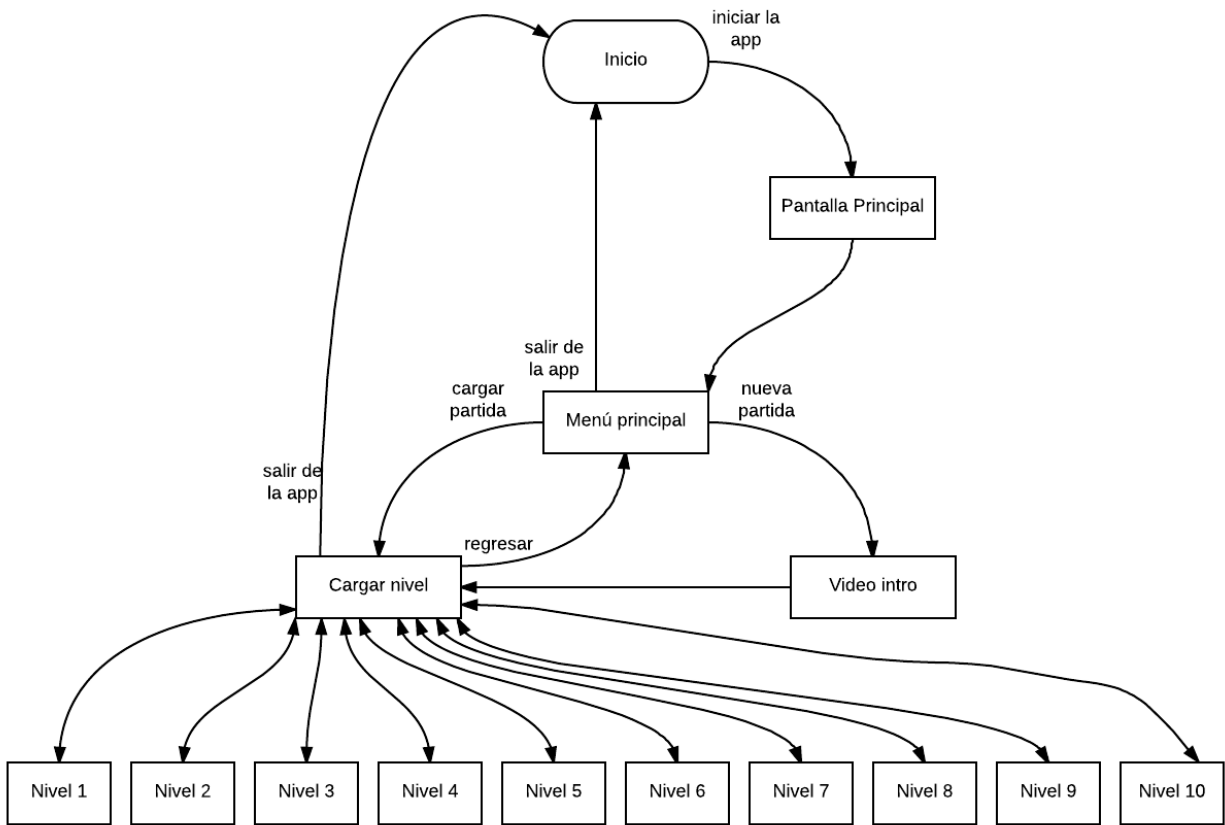


Figura 3: Progreso del juego



Figura 4: Interfaz 1.0 Pantalla de inicio.

6.1.3. Imagen

Ver figura 4

6.2. Interfaz 2.00 Menú principal.

6.2.1. Descripción de la pantalla

El logotipo del juego se muestra en la parte superior derecha de la pantalla. En la parte inferior izquierda se muestran las dos opciones: Nueva partida, Cargar partida. De fondo se muestra la misma Imagen que en la interfaz 01.00. Cada opción desencadena un cuadro de dialogo en donde el usuario debe de confirmar la acción que va desea ejecutar.

6.2.2. Estados del juego

La interfaz 2.01 contiene los siguientes botones:

- **Nueva partida:** Dirige a la presentación de la cinemática introductoria del juego.
- **Cargar partida:** Dirige a la interfaz 3.00 en caso de que exista una partida previamente guardada, en caso contrario abre un cuadro de dialogo en donde se le dice al Jugador que no existe partidas que cargar.

Se puede llegar a esta Interfaz a partir de la Interfaz 01.00

6.2.3. Imagen

Ver figura 5

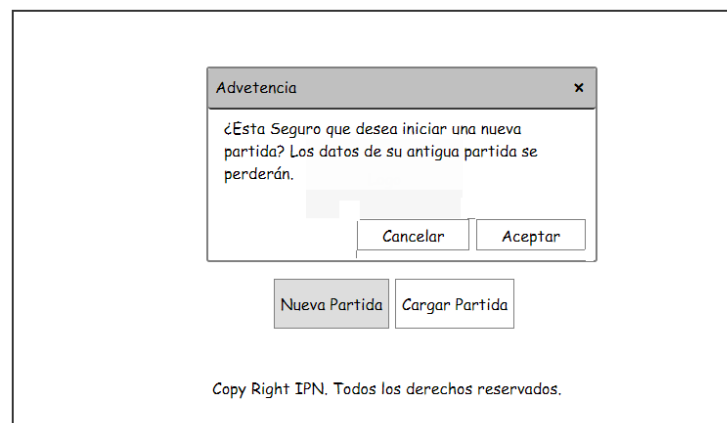
6.3. Interfaz 3.00 Selección de nivel

6.3.1. Descripción de la pantalla

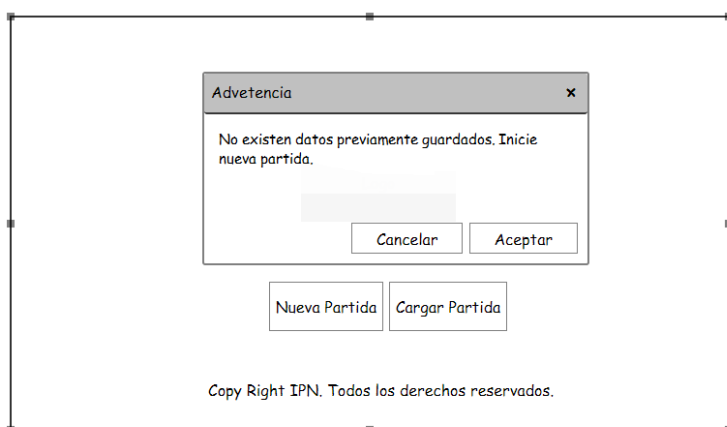
Muestra el nombre de la pantalla en la esquina superior izquierda. Los iconos de nivel están organizados en un carrusel que permite la selección de un nivel en especifico siempre y cuando el Jugador lo haya desbloqueado anteriormente. Bajo el carrusel se encuentra un apartado donde



(a) Menú principal



(b) Cuadro de dialogo para confirmar iniciar nueva partida.



(c) Cuadro de dialogo cuando no existen partidas que cargar.

Figura 5: Interfaz 2.00 Menú principal.



Figura 6: Interfaz 2.00 Selección de nivel. 1 botones que controlan el carrusel. 2 Carrusel. 3 Información del nivel seleccionado. 4 Botón Iniciar nivel.

se podrá visualizar información del nivel, tal como el nombre y una breve descripción. Del lado derecho de la sección donde se muestra la información del nivel

6.3.2. Estados del juego

Se llega a esta interfaz a través de la interfaz 2.00, siempre que el Jugador oprima el botón de cargar partida. La interfaz 3.0 cuenta con los siguientes botones:

- **Iniciar Nivel:** Envía al inicio del nivel seleccionado.
- **Control de carrusel:** estos botones permite controlar los elementos que se almacenan en el carrusel.

6.3.3. Imagen

Ver figura 6

7. Niveles

7.1. Nivel 1

7.1.1. Título del nivel

La chica y el perro.

7.1.2. Encuentro

Nivel introductorio que le permite al jugador familiarizarse con las mecánicas básicas de juego: saltar, moverse y abrir y cerrar cuadros de diálogo. Además, este nivel servirá para mostrar el contexto histórico en el que se sitúa el argumento del juego.

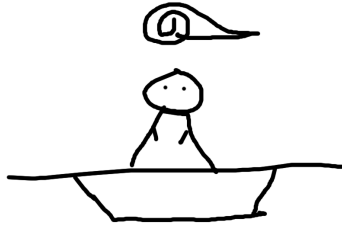


Figura 7: Símbolo de diálogo sobre el ciudadano.



Figura 8: Recuadro de diálogo.

7.1.3. Descripción

- **Tianguis:** El jugador controlará a Malinalli y recorrerá un mercado, en donde podrá dialogar con diferentes NPC'S. Xólotl le robará un carta a Malinalli. Dentro del tianguis existen ciudadanos, cada uno el jugador al acercarse a una distancia predeterminada de ellos se le da la opción para que pueda comunicarse con ellos. Esto se ve al desplegarse un símbolo (representando la opción de poder dialogar) en la parte superior del ciudadano a hablar cuando uno se aproxima, así el jugador se le notifica que puede apretar el botón (ahora con el mismo símbolo) de diálogo, luego se despliega un recuadro adicional que contiene la información, para cerrar este recuadro y continuar se debe volver a oprimir el botón de diálogo. Ver figura 7. Ver figura 8.
- **Selva:** Ella tendrá que perseguir a Xólotl por la selva, al final Xólotl adoptará la forma de un jaguar. Xólotl utiliza este encuentro para probar la valentía de Malinalli ante situaciones en las que se encuentre en peligro, pero sin la oportunidad de defenderse. Para ello el jugador cada que se aproxime a una distancia determinada del perro, el perro se desplaza en dirección horizontal a otra zona más adelante. Así hasta que el jugador accede a una zona diseñada para que no pueda escapar (como un agujero). Luego continua con la cinemática donde el perro se convierte en un jaguar para probar su valor. Ver figura 9.

7.1.4. Objetivos

- **Tianguis:** El jugador deberá de activar al menos cuatro diálogos para poder desbloquear la infección con Xólotl y que se active la cinemática donde éste le roba el objeto a Malinalli.

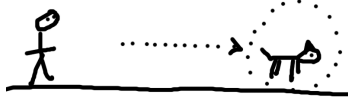


Figura 9: Interacción del perro con le jugador.

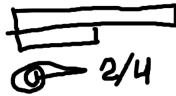


Figura 10: Símbolo de diálogo en la ventana.

Para que el jugador pueda ver cuantos diálogos está activando, se mostrará en la ventana del lado superior izquierdo un contador con símbolo y después " $x/4$ ", siendo " x " el número de diálogos que se activen y " 4 " el número de de diálogos que el jugador debe activar antes de avanzar al siguiente apartado. Ver figura 10.

- **Selva:** El jugador deberá de seguir a Xólotl. Durante la persecución deberá de superar obstáculos y plataformas saltándolos. Obtener la caracola.

7.1.5. Progreso

Al concluir el nivel el jugador:

- El jugador podrá ver las siguientes cinemáticas (Consultar el guión literario del juego):
 - Cinemática 3.
 - Cinemática 4.
- Desbloqueará el segundo nivel del juego.
- Obtendrá el objeto caracola con lo que se habilitará el botón de disparo en la interfaz gráfica del juego.

7.1.6. Enemigos

Al ser un nivel introductorio de mecánicas de juego no orientadas al combate, el nivel no cuenta con enemigos.

7.1.7. Items

Ningún item utilizable.

7.1.8. Personajes

- Malinalli (Personaje jugable).
 - Animación correr.
 - Animación saltar.
 - Animación normal.
- Xólotl.
 - Xoloitzcuintle.
 - Animación correr.
 - Animación normal.
 - Jaguar.
 - Animación correr.
 - Animación normal.
- NPC. Ver ciudadanos en 9.16.
 - Mujer comerciante.
 - Animación mover mercancía de un lado a otro.
 - Mujer jarrón.
 - Animación caminar.
 - Hombre jarrón.
 - Animación caminar.
 - Hombre cacao.
 - Animación caminar.
 - Hombre noble.
 - Animación revisar mercancía(Si esta cerca de un puesto).
 - Animación platicar (Si esta cerca de otro noble).
 - Animación contar granos de cacao (Si no esta cerca de un puesto o de un noble).

7.1.9. Escenario

- Fondo:
 - Ciudad de ??: Se ve el templo a la lejanía y unas casas. Este fondo se usará en la etapa del tianguis del nivel.
 - Selva: La ciudad se ve más alejada, hay árboles en un plano más cercano. Este fondo se utilizará en la etapa de la selva
- Suelo:

- Suelo pavimentado: Será usado en el tianguis.
- Suelo con pasto: Será usado en la selva.
- Obstáculos:
 - Tianguis Sin obstáculos.
 - Selva
 - Caja. Ver en 10.1.
 - Sacos Cacao. Ver en 10.2.
- Objetos de fondo:
 - Tianguis
 - Jarron
 - Saco de cacao
 - Sacos de cacao apilados
 - Selva
 - Arbusto

7.1.10. Música y efectos de sonido

- Temas del juego: El juego se Música lizará con orquesta.
 - La música de fondo que suena en el mercado debe de evocar un sentimiento de cotidianidad, seguridad y alegría. En el tema predominaran instrumentos de viento.
 - La música en la selva debe de ser sobre inicio de un viaje. Debe de evocar en el jugador el deseo de aventura y a la vez hacerlo sentir que está en un lugar conocido.
 - La música cuando Xólotl le habla a Malinalli debe de ser un tema que se ajuste con la personalidad del Dios ya que será el tema que sonara cuando él tenga diálogos importantes que decir, así que debe ser un tema que muestre determinación y misterio.
- Efectos de sonido:
 - Gente: Efecto sonoro de fondo de gente hablando y caminando en el tianguis
 - Pasos: Este efecto se activará cuando Malinalli camine.
 - Viento: Este efecto sonara cuando Malinalli se encuentra con el jaguar.
 - Ladrado: Este efecto sonara cuando Xólotl le robe el objeto a Malinalli.

7.1.11. Referencia a BGM y SFX

- Un efecto de luz especial cuando Xólotl se transforma de jaguar a xoloitzcuintle.

7.2. Nivel 2

7.2.1. Título del nivel

Apanohuaia:”Lugar en que habita el perro”

7.2.2. Encuentro

El nivel le enseñará al jugador las mecánicas de combate: combate simple contra enemigos y el combate contra un jefe.

7.2.3. Descripción

Malinalli y Xólotl se adentran al inframundo. Su primer reto a superar será cruzar el río de Apanohuaia y sus peligros para poder derrotar al primer guardián del inframundo: la iguana gigante Xochitonal. Xólotl adopta la forma de un ajolote de gran tamaño para que ambos puedan cruzar el río, por lo que el jugador controlara al Sprite de Malinalli sobre un ajolote de gran tamaño.

7.2.4. Objetivos

- Aprender a utilizar el funcionamiento de los ataques de Malinalli y de los ítems de curación.
- El jugador deberá de atravesar el lago derrotando a los enemigos que encuentre en el camino.
- El jugador deberá evitar tocar los Xoloitzcuintles que hay en todo el nivel. Por cada Xoloitzcuintle tocado el poder de Xochitonal incrementará.
- El jugador deberá vencer al guardián del primer nivel del inframundo, Xochitonal.

7.2.5. Progreso

Al final del nivel el jugador:

- Obtendrá una mejora en la cantidad de vida de Malinalli.
- El jugador podrá ver las siguientes cinemáticas (Para mayor información sobre cada una, ver el guion literario del juego)
 - Cinemática 6.
 - Cinemática 7.
 - Cinemática 8.
 - Cinemática 9.
 - Cinemática 10.
- Tendrá disponible el tercer nivel del juego.

7.2.6. Enemigos

- Fantasma rojo. Ver en 9.19.
 - Animación fuego.
 - Animación disparo.
- Fantasma morado. Ver en 9.20.
 - Animación fuego.
- Piedras filosas. Ver en 10.7.

- Xochitonal. Ver en 9.3.
 - Animación emerge del agua.
 - Animación se sumerge en el agua.
 - Animación Dispara burbujas.
 - Animación es herido.

7.2.7. Items

- Xoloitzcuintles.
- Grano de cacao.
- Flor de vainilla.

7.2.8. Personajes

- Malinalli. Ver en 9.1.
 - Animación correr.
 - Animación saltar.
 - Animación correr con caracola.
 - Animación saltar con caracola.
 - Animación normal.
 - Animación recibir daño.
 - Animación morir.
- Xolotl (ajolote). Ver en 9.2.
 - Animación salto.
 - Animación normal/nado.
- Xochitonal. Ver en 9.3.

7.2.9. Escenario

- Fondo: Montañas en el plano más alejado, y a sus pies una pequeña linea que muestre la orilla del río. El cielo es de color verde en degradado con negro.
- Suelo:
 - Agua: Será utilizada durante la zona de plataformas y durante la batalla contra el jefe del nivel.
 - Suelo con pasto: Será usado durante la cinemática 4 y la cinemática 8.
- Obstáculos:
 - Piedras filosas. Ver en 10.7.
- Objetos de fondo:

Sin objetos de fondo.

7.2.10. Música y efectos de sonido

- Temas del juego:
 - La Música lización que corresponde a la zona de enemigos normales de este nivel debe de reflejar que uno se encuentra en la entrada de un lugar misterios y peligroso, pero de gran carga espiritual (Por lo que se recomienda alguna canción que contenga coros, los coros preferiblemente deben de estar en Náhuatl y deben de hablar sobre el sufrimiento de las almas que no pudieron cruzar).
 - La música que acompaña a la batalla con Xochitonal debe de hacer sentir peligro que se está luchando por sobrevivir pero sin perder la carga espiritual que conlleva este nivel.
- Efectos de sonido:
 - sonido de explosión de agua: Este sonido se usara para los ataques de Xochitonal.
 - Sonido de salpicadura de agua: Sonido cuando Xolotl salta y aterriza en el agua.

7.2.11. Referencia a BGM y SFX

- Oleaje: este efecto se hará en el agua cuando Xochitonal emerge o se sumerge en el río.
- Salpucadura de agua: Efecto que aparecerá cuando Xólotl salta o aterriza en el agua.
- Explosión de burbuja: Efecto cuando el ataque de burbujas de Xochitonal hace contacto con algo.
- Explosión de energía tonalli: Este efecto se presentara en dos colores:
 - Explosión de energía tonalli rojo: efecto cuando los enemigos normales son derrotados.
 - Explosión de energía tonalli rojo: Efecto cuando la cantidad de salud de Malinalli llega a cero.

7.3. Nivel 3

7.3.1. Título del nivel

Tépetl Monamicyan: Lugar en que se juntan las montañas

7.3.2. Encuentro

Segundo nivel del inframundo, solo se puede acceder a él si se ha derrotado al jefe del primer nivel.

7.3.3. Descripción

Tras haber superado el primer nivel del Mictlán, Xólotl y Malinalli han llegado al Monamicyan, nivel gobernado por Tepeyóllotl. En este nivel Malinalli debera superar diferentes plataformas para llegar a la guarida de Tepeyóllotl y así obtener el poder del segundo guardián del infreamundo.

7.3.4. Objetivos

El jugador deberá:

- Superar diferentes plataformas ascendentes, por lo que se requerirá de una buena coordinación para controlar los saltos del personaje.
- Derrotar enemigos que protegen diferentes zonas del mapa, sin morir; cada enemigo infringirá una cantidad diferente de daño.
- Derrotar al jefe del nivel: Tepeyóllotl. Tepeyóllotl se encontrará protegido por su armadura de piedra por lo que sus ataques serán lentos, pero infringirán gran daño.

7.3.5. Progreso

Al final del nivel el jugador:

- Mejorará la cantidad de energía espiritual de Malinalli lo que permitirá usar más ataques con la caracola.
- Podrá ver las siguientesDesbloqueara una cinemática sobre el pasado de Malinallis cinemáticas:
 - Cinemática 12.
 - Cinemática 13.
 - Cinemática 14.
- Desbloqueara el nivel cuatro en el menú de selección de nivel.

7.3.6. Enemigos

- Fantasma rojo. Ver en 9.19.
 - Animación fuego.
 - Animación disparo.
- Armadillo. Ver en 9.18.
 - Animación de sacar picos.
 - Animación rodar.
- Roca. Ver en 10.5.
 - Animación romperse.
 - Animación rodar.
- Tepeyóllotl. Ver en 9.4.
 - Animación correr.
 - Animación saltar.
 - Animación rugir.

7.3.7. Items

- Cacao.
- Flor de vainilla.

7.3.8. Personajes

- Malinalli. Ver en 9.1.
 - Animación correr.
 - Animación saltar.
 - Animación correr con caracola.
 - Animación saltar con caracola.
 - Animación normal.
 - Animación recibir daño.
 - Animación morir.
- Xolotl. Ver en 9.2.
 - Animación salto.
 - Animación normal/nado.
- Tepeyóllotl. Ver en 9.4.
 - Animación correr.
 - Animación saltar.
 - Animación rugir.
 - Animación recibir daño.
 - Animación morir.

7.3.9. Escenario

- Fondo:
 - Bosque frondoso desde una perspectiva de tres puntos de fuga visto desde arriba. Tendrá un cielo azul despejado. A lo lejos se verá una montaña muy alta, con un templo en la cima.
- Suelo:
 - Suelo con pasto.
- Obstáculos:
 - Plataforma móvil. Ver en 10.3.
 - Plataforma débil que cae. Ver en 10.4.
- Objetos de fondo:
 - Arbusto.
 - Árbol frágil.

7.3.10. Música y efectos de sonido

- Temas del juego:
 - Zona de plataformas: La Música de este nivel debe reflejar el sentimiento de adrenalina y vértigo que lleva escalar una superficie frágil y peligrosa.
 - Batalla contra el jefe: La batalla contra el jefe debe de mostrar un tema que evoque la misma adrenalina de peligro con el agregado de que la sensación de peligro se intensifica.
- Efectos de sonido:
 - Viento soplando: A momentos se escuchara este sonido de fondo mientras se sube por las plataformas.
 - Rugido.
 - Roca estrellandose.
 - Pasos: Este efecto se activará cuando Malinalli camine

7.3.11. Referencia a BGM y SFX

- Explosión de energía tonalli: Este efecto se presentara en dos colores:
 - Explosión de energía tonalli rojo: efecto cuando los enemigos normales son derrotados.
 - Explosión de energía tonalli rojo: Efecto cuando la cantidad de salud de Malinalli llega a cero.
- Explosion rocas: Este efecto se usará cuando cualquier objeto que este hecho de rocas, sea enemigo o ataque, colisione contra algo.

7.4. Nivel 4

7.4.1. Título del nivel

Itztépetl: Montaña de obsidiana.

7.4.2. Encuentro

Tercer nivel del inframundo, se desbloquea derrotando a Tepeyollótl en el tercer nivel.

7.4.3. Descripción

Luego de la huida de Tepeyollótl, Malinalli y Xólotl iniciarán una carrera contra el tiempo para poder llegar a su segunda guarida y evitar que contacte a Tezcatlipoca pero primero deberán superar el Itztépetl, hogar de Itzpapálotl. Así deberán adentrarse en las profundidades de una cueva para encontrar templo subterráneo donde se esconde Itzpapálotl.

7.4.4. Objetivos

En este nivel el jugador deberá:

- Descubrir el camino correcto hacia el templo de Itzpapálotl, el jugador podra explorar de manera horizontal y vertical el nivel.

- Superar las diferentes plataformas y obstáculos que hay en el laberinto.
- Derrotar a los enemigos que hay en el laberinto.
- Derrotar a Itzpapálotl.

7.4.5. Progreso

Al final del nivel el jugador:

- Aumentará el valor de la salud de Malinalli.
- Desbloquear las siguientes cinemáticas:
 - Cinemática 16.
 - Cinemática 17.
 - Cinemática 18.
 - Cinemática 19.
 - Cinemática 20.
 - Cinemática 21.
 - Cinemática 22.
- Desbloquear El nivel 5 del juego en el menú seleccionable.

7.4.6. Enemigos

- Fantasma rojo. Ver en 9.19.
- Picos de obsidiana. Ver en 10.7.
- Itzpapalotl. Ver en 9.5.

7.4.7. Items

- Cacao.
- Flor de Vainilla.

7.4.8. Personajes

- Malinalli. Ver en 9.1.
 - Animación correr.
 - Animación saltar.
 - Animación correr caracola.
 - Animación saltar caracola.
 - Animación normal.
- Xolotl. Ver en 9.2.
- Itzpapalotl. Ver en 9.5.
 - Animación disparar fuego.
 - Animación embestida.
 - Animación caminar.

7.4.9. Escenario

- Fondo:
 - Zona de plataformas:

El nivel esta ubicado en el subterráneo, el fondo deberá parecer a una mina con cristales de luz verde que salen del suelo y de la pared.
 - Zona del jefe: Es el interior del templo, el templo solo es iluminado por los cristales verdes. La batalla se desarrollara en un cuarto de entrenamiento por lo que habrán diferentes armas en las paredes.
- Suelo:
 - Suelo rocoso: Para la zona de las plataformas.
 - Suelo pavimentado: Zona jefe.
- Obstáculos:
 - Viento.
- Objetos de fondo:
 - Mariposa: Esta se encontrara si se esta siguiendo el camino correcto para llegar al templo.

7.4.10. Música y efectos de sonido

- Temas del juego.
 - Zona de plataformas: La música del nivel evoca a que se está explorando un lugar misterioso y peligroso pero lleno de maravillas.
 - Batalla de jefe: La música de batalla contra el jefe debe de reflejar el ritmo desenfrenado de batalla que tiene Itzpapálotl, se propone una canción parecida a Bipolar Nightmare de la banda sonora de Nier Automata.
- Efectos de sonido.
 - Aleteo de alas.
 - Viento soplando.
 - Sonido de fuego.

7.4.11. Referencia a BGM y SFX

- Explosión de energía tonalli: Este efecto se presentara en dos colores:
 - Explosión de energía tonalli rojo: efecto cuando los enemigos normales son derrotados.
 - Explosión de energía tonalli rojo: Efecto cuando la cantidad de salud de Malinalli llega a cero.
- Haz de luz.

7.5. Nivel 5

7.5.1. Título del nivel

Cehuelóyan: Lugar donde hay mucha nieve

7.5.2. Encuentro

Este nivel se desbloqueara después de haber terminado el Nivel 4.

7.5.3. Descripción

Malinalli y Xólotl han llegado al Cehuelóyan, nivel del Mictlán custodiad por Mictlecayotl. Lo primero en recibirlos es el gélido viento de la zona pero no hay tiempo para lamentar el clima. Malinalli deberá mantener ambos ojos bien abiertos y coordinar cada movimiento ya que cada centímetro de nieve puede ser un lugar seguro o sitio frágil que caerá al vacío.

7.5.4. Objetivos

En este nivel el jugador deberá:

- Superar las diferentes plataformas. El nivel estará más centrado en las plataformas que en derrotar enemigos. Nuevamente el juego vuelve a implementar una progresión horizontal para la exploración.
- Derrotar a Mictlecayotl. La batalla contra el jefe de zona se desarrollará en una serie de plataformas que modificaran su posición cada determinado tiempo o desaparecerán .

7.5.5. Progreso

Al terminar el nivel el jugador:

- Habrá incrementado la energía espiritual de Malinalli.
- Desbloqueara las siguientes cinemáticas:
 - Cinemática 24.
 - Cinemática 25.
 - Cinemática 26.
 - Cinemática 27.
- Desbloqueará El nivel 5 del juego en el menú seleccionable.

7.5.6. Enemigos

- Fantasma morado. Ver en 9.20.
- Chara enana. Ver en ??.
- Mictlecayotl. Ver en 9.6.
 - Animación vuelo.

7.5.7. Items

- Cacao.
- Flor de vainilla.

7.5.8. Personajes

- Malinalli. Ver en 9.1.
 - Animación correr.
 - Animación saltar.
 - Animación correr caracola.
 - Animación saltar caracola.
 - Animación normal.
- Xolotl. Ver en 9.2.
- Mictlecayotl. Ver en 9.6.
 - Animación disparar viento.
 - Animación invocar tornado.
 - Animación correr caracola.
 - Animación saltar caracola.
 - Animación normal.

7.5.9. Escenario

- Fondo:
 - El fondo son montañas cubiertas de nieve. El cielo es nublado sin la posibilidad de estar seguro en que momento del día es, las nubes de este nivel son de color azul claro, como la nieve.
 - Suelo:
 - Suelo cubierto de nieve.
 - Obstáculos:
 - Plataforma móvil. Ver en 10.3.
 - Plataforma que cae. Ver en 10.4.
 - Piso resbaladizo. Ver en 10.8.
 - Picos de hielo. Ver en 10.7.
 - Bola de nieve. Ver en 10.10.
- Objetos de fondo: Sin objetos de fondo.

7.5.10. Música y efectos de sonido

- Temas del juego:
- Zona de plataformas: Este tema se caracterizara por tener una fuerte carga de nostalgia y renuncia hacia las personas que se aman, ya que representa la nostalgia que siente Mictlecayotl por todo lo que perdió cuando fue condenada a estar en el Mictlán por tratar de asesinar a Tezcatlipoca. El tema puede contener algunas notas como de caja de música y coros.
 - Batalla contra jefe: Este tema debe de contener un poco de la nostalgia pero a su vez debe de denotar fuerza y violencia. Su ritmo debe de ser acelerado pues refleja la personalidad de fuerte e innegociable de Mictlecayotl.

- Efectos de sonido:
 - Viento soplando.
 - Hielo resquebrajándose.
 - Pasos sobre el hielo o la nieve.

7.5.11. Referencia a BGM y SFX

- Ventisca de nieve: sera una ventisca suave pero constante en todo el nivel.
- Explosión de energía tonalli: Este efecto se presentara en dos colores:
 - Explosión de energía tonalli rojo: efecto cuando los enemigos normales son derrotados.
 - Explosión de energía tonalli rojo: Efecto cuando la cantidad de salud de Malinalli llega a cero.

7.6. Nivel 6

7.6.1. Título del nivel

Pancuetlactalóyan: lugar donde la persona se voltea como bandera

7.6.2. Encuentro

Nivel 5 del inframundo

7.6.3. Descripción

En este nivel habrá una constante ráfaga de viento que empuja al jugador, através de un camino con muchas barrancas o espacios al vacío. Tambien se deberá esquivar los obstáculos o matar los enemigos presentes. Al final del camino se enfrentará con Tlazoltéotl deidad de las pasiones.

7.6.4. Objetivos

Recorrer el camino sin morir. Derrotar al jefe del nivel Tlazoltéotl.

7.6.5. Progreso

Al terminar el nivel se adquiere un nuevo poder al arma. Se presentará una cinemática de los recuerdos de Malinalli. Se desbloqueará el nivel 5 del inframundo.

7.6.6. Enemigos

- Fantasmas rojos. Ver en 9.19.
- Tlazoltéotl. Ver en 9.7.

7.6.7. Items

****no hay****

7.6.8. Personajes

- Malinalli. Ver en 9.1.
- Xolotl. Ver en 9.2.
- Tlazoltéotl. Ver en 9.7.

7.6.9. Escenario

- Fondo:
 - Zona de plataformas: El nivel esta ubicado en el subterráneo, el fondo deberá parecer a una mina con cristales de luz verde que salen del suelo y de la pared.
 - Zona del jefe: Es el interior del templo, el templo solo es iluminado por los cristales verdes. La batalla se desarrollara en un cuarto de entrenamiento por lo que habrán diferentes armas en las paredes.
- Suelo: Rocoso oscuro.
- Obstáculos: Caer al vacío.
- Viento en contra. Ver en 10.11.
- Objetos de fondo: Sin objetos de fondo

7.6.10. Música y efectos de sonido

****en progreso****

7.6.11. Referencia a BGM y SFX

****en progreso****

7.7. Nivel 7

7.7.1. Título del nivel

Temiminalóyan: lugar donde te flechan saetas

7.7.2. Encuentro

Nivel 6 del inframundo.

7.7.3. Descripción

Malinalli pasará por un camino donde constantemente saldrán flechas de obsidiana a su dirección. Al final de enfrentará con el jefe del nivel Itztlacoliuhqui.

7.7.4. Objetivos

Atravesar el camino sin morir. Derrotar al jefe del nivel Itztlacoliuhqui.

7.7.5. Progreso

Se presentará una cinemática de los recuerdos de Malinalli. Se desbloqueará el nivel 8 del inframundo.

7.7.6. Enemigos

- Fantasmas morados. Ver en 9.20.
- Fantasmas rojos. Ver en 9.19.
- Itztlacoliuhqui. Ver en 9.8.

7.7.7. Items

****no hay****

7.7.8. Personajes

- Malinalli. Ver en 9.1.
- Xolotl. Ver en 9.2.
- Itztlacoliuhqui. Ver en 9.8.

7.7.9. Escenario

- Fondo: A lo lejos se verá un volcán en erupción.
- Suelo: Piso rocoso y rocoso agrietado.
- Obstáculos: Lluvia de flechas. Ver en 10.12.
- Objetos de fondo: Sin objetos de fondo.

7.7.10. Música y efectos de sonido

****en progreso****

7.7.11. Referencia a BGM y SFX

****en progreso****

7.8. Nivel 8

7.8.1. Título del nivel

Teocoylehualoyan: lugar donde te comen el corazón

7.8.2. Encuentro

Nivel 7 del inframundo.

7.8.3. Descripción

Malinalli irá por un camino selvático que deberá atravesar. Se enfrentará de nuevo con Tepeyollotl ahora sin armadura de piedra.

7.8.4. Objetivos

Recorrer el camino sin morir, derrotar a Tepeyollotl.

7.8.5. Progreso

Se presentará una cinemática de los recuerdos de Malinalli. Se desbloqueará el nivel 8 del inframundo.

7.8.6. Enemigos

- Jaguar. Ver en 9.22.
- Fantasma morados. Ver en 9.20.
- Fantasma rojos. Ver en 9.19.
- Tepeyollotl. Ver en 9.4.

7.8.7. Items

****no hay****

7.8.8. Personajes

- Malinalli. Ver en 9.1.
- Xolotl. Ver en 9.2.
- Tepeyollotl. Ver en 9.4.

7.8.9. Escenario

- Fondo: Terreno selvático combinado con ruinas de templos.
- Suelo: Piso selvático, de roca blanca y roca blanca agrietada.
- Obstáculos: No hay
- Objetos de fondo: No hay

7.8.10. Música y efectos de sonido

****en progreso****

7.8.11. Referencia a BGM y SFX

****en progreso****

7.9. Nivel 9

7.9.1. Título del nivel

Itzmictlán-Apochcalocán: lugar donde se tiene que cruzar agua

7.9.2. Encuentro

Nivel 8 del inframundo.

7.9.3. Descripción

Malinalli tiene que pasar por un camino hasta el final. Se enfrenta con Nexoxcho.

7.9.4. Objetivos

Pasar el nivel sin morir, derrotar a Nexoxcho.

7.9.5. Progreso

Se presentará una cinemática de los recuerdos de Malinalli. Se desbloqueará el nivel 9 del inframundo.

7.9.6. Enemigos

- Fantasmas rojos. Ver en 9.19.
- Fantasmas morados. Ver en 9.20.
- Deidades. Ver en ??.
- Nexchocho. Ver en 9.9.

7.9.7. Items

****no hay****

7.9.8. Personajes

- Malinalli. Ver en 9.1.
- Xolotl. Ver en 9.2.
- Nexchocho. Ver en 9.9.

7.9.9. Escenario

- Fondo: Fondo oscuro lleno de aguas.
- Suelo: Roca negra, agua negra.
- Obstáculos: Sin obstáculos.
- Objetos de fondo: Sin objetos.

7.9.10. Música y efectos de sonido

****en progreso****

7.9.11. Referencia a BGM y SFX

****en progreso****

7.10. Nivel 10

7.10.1. Título del nivel

Chiconahualóyan: lugar donde se tienen nueve aguas

7.10.2. Encuentro

Nivel 9 del inframundo y nivel final del juego.

7.10.3. Descripción

Malinalli pasará por un camino lleno de neblina dificultando la visibilidad, también será una combinación de los niveles anteriores. Al final hay que derrotar a Mictlantecutli.

7.10.4. Objetivos

Pasar el camino sin morir, derrotar a Mictlantecutli.

7.10.5. Progreso

Se presentará una cinemática final de Malinalli y Xolotl.

7.10.6. Enemigos

- Fantasmas rojos. Ver en 9.19.
- Fantasmas morados. Ver en 9.20.
- Jaguar. Ver en 9.22.
- Mictlantecutli. Ver en 9.10.

Fantasmas morados, fantasmas rojos, viento en contra, flechas, piso congelado, neblina, jaguares, Mictlantecutli.

7.10.7. Items

****no hay****

7.10.8. Personajes

Malinalli, Xolotl, Mictlantecutli.

7.10.9. Escenario

- Fondo: Oscuro con neblina.
- Suelo: Piedra oscura.
- Obstáculos:
 - Viento en contra. Ver en 10.6.
 - Flechas. Ver en 10.12.
 - Piso congelado. Ver en 10.8.
 - Neblina.
- Objetos de fondo: No hay.

7.10.10. Música y efectos de sonido

****En progreso****

7.10.11. Referencia a BGM y SFX

****en progreso****

8. Progreso del juego

Ver figura 11

9. Personajes

9.1. Nombre: Malinalli Tenépal.

9.1.1. Descripción:

Joven de quince años de origen mexicana. Malinalli tiene el cabello negro y largo por debajo de la cintura, acostumbra a llevarlo suelto, usando solo una peineta con forma de flor para sujetarlo del lado izquierdo de la cabeza. Sus ojos son de color café oscuro y su piel es morena. Viste un top y un short color manta. Su calzado es propio del que usaban los guerreros mexicas de alto rango, siendo del mismo color que el resto de su ropa.

9.1.2. Imagen

9.1.3. Concepto:

- **Historia antes del juego:** Hija del cacique de Oluta. Gracias a su posición social y a la educación recibida de su padre Malinalli fue capaz de aprender y de desarrollar habilidades que cualquier otra niña de su edad no habría podido al ser consideradas como propias de los hombres. Con la muerte de su padre y el segundo matrimonio de su madre, Malinalli es vendida como esclava sin que su madre hiciera algo por impedirlo. Esto causaría en Malinalli un fuerte impacto, impidiéndole a futuro poder confiar en los demás.

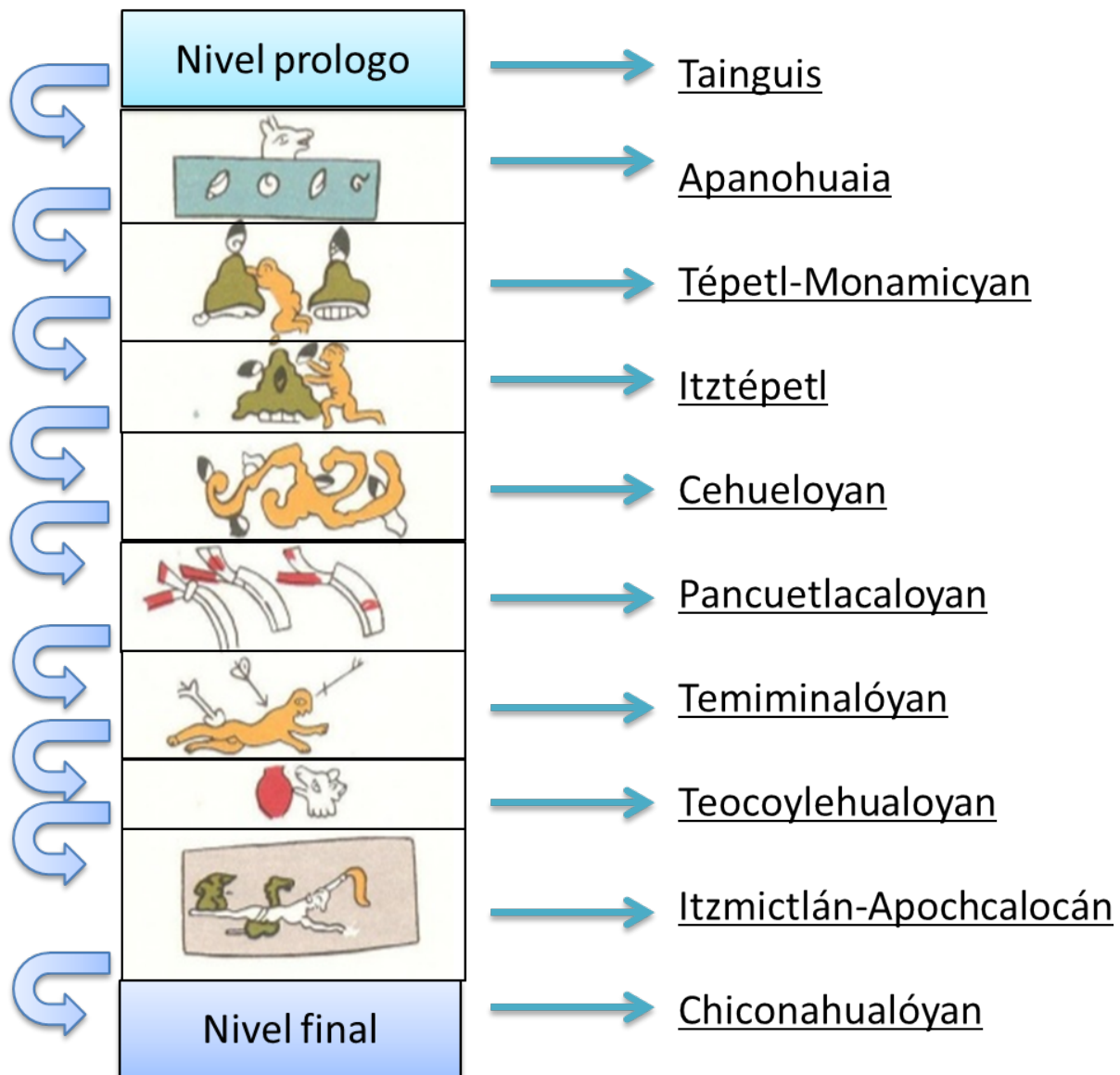


Figura 11: Progreso del juego

- **Historia durante el juego:** Los años de esclavitud logran en Malinalli una pérdida de confianza. Malinalli se percibe a sí misma como débil e incapaz de hacer un cambio significativo. Desde la perspectiva de Malinalli, su papel se limita a lograr la resurrección de su padre para que él sea quien derrote al imperio y libere a su gente.

Al principio del juego, Malinalli se mostrará callada y medianamente abierta a mostrar sus emociones. Conforme el viaje avanza, Malinalli se irá volviendo más decidida y fuerte. En un principio su motivación será revivir a su padre, pero en algún punto del juego se dará cuenta de que dicha tarea es imposible por lo que su nueva meta será destruir al imperio Mexica para unificar todos los territorios y crear el ombligo de la Luna. Cuando el viaje termine, Malinalli habrá comprendido que para cumplir sus objetivos deberá adaptarse y tener más de mil caras dependiendo de la situación.

- **Relaciones:**

- **Padre:** Es la persona más importante en la vida de Malinalli y a quien más admira.
- **Cimatl:** Madre de Malinalli. Malinalli guarda un fuerte odio hacia ella.
- **Xólotl:** En un principio no confía en Xólotl pues piensa que él la va a abandonar en cuanto deje de considerarla útil. Cuando Malinalli comprende el poder que tiene sobre el Dios y sus objetivos, su actitud hacia él cambia. Deja de ser desconfiada y se muestra más servicial y amigable. Malinalli es la única que puede aconsejar a Xólotl sobre futuras acciones y posibles aliados; sin embargo, su consejo no es producto de una amistad sino del deseo de manipular al dios para que éste haga lo que le resulta más útil a los objetivos de Malinalli.

9.1.4. Encuentro:

Es la protagonista del juego y es a través de ella que el jugador verá como está compuesto la dimensión divina y sus problemas.

9.1.5. Habilidades:

- **Disparo de tonalli:** Con ayuda de la caracola Malinalli es capaz de disparar tonalli.
- Malinalli posee una gran inteligencia y capacidad de planeación. Debido a sus años como esclava está en buena condición para correr y saltar.

9.1.6. Armas:

Caracola: Esta arma con forma de cenizote contiene el alma de uno dentro, lo que le permita generar todo tipo de sonidos. El sonido que produce se ve materializado como energía luminosa que puede atacar a los enemigos y proteger a su portador al generar una barrera.

9.1.7. Ítems:

- Peineta en forma de flor.
- Armadura espiritual.

9.2. Nombre: Xólotl

9.2.1. Descripción:

En su forma de xoloitzcuintle es color verde grisáceo y un poco más grande que un xoloitzcuintle adulto normal. Porta una máscara blanca con decoraciones en la parte de los ojos y la nariz. Usa un collar con el símbolo del viento y un brazalete de oro en la pata delantera izquierda.

En su forma ajolote, es del tamaño suficiente como para que Malinalli pueda subir en el para atravesar el primer nivel del Mictlán. Al igual que en su forma xoloitzcuintle, porta una máscara blanca.

En su forma de cuervo, Xólotl mantiene el tono verde grisáceo y la máscara que lo caracteriza que lo caracteriza.

En su forma humana, adopta la apariencia de la persona en quien más confió Malinalli para que ella se familiarice con él; por tal motivo su rostro es idéntico al del padre de Malinalli. Porta ropas propias de un guerrero con los colores característicos del Dios (verde grisáceo y rojo).

9.2.2. Status:

Personaje no jugable. Xólotl le explicara al jugador el funcionamiento del juego ya sea diciéndole cómo funcionan determinados ítems, que es lo que debe o no debe de hacer en cada nivel del inframundo, la historia de algunos enemigos y darle contexto al jugador sobre el estado actual de los dioses. Xólotl también será un compañero de apoyo en algunos combates o niveles.

9.2.3. Imagen

9.2.4. Concepto:

- **Historia antes del juego:** Dios gemelo de Quetzalcóatl. De carácter simpático y bromista, su personalidad le valió el cariño de muchos dioses, sin embargo muy dentro de sí Xólotl era egoísta y poseía un gran miedo a perder el reconocimiento de los demás y a la muerte. Antes de la creación del quinto sol tenía una posición privilegiada en la jerarquía divina, misma que perdió cuando se rebeló contra Quetzalcóatl y Tezcatlipoca. Su rebelión no solo le costó cargo sino también lo condenó a vagar por la tierra de los mortales en el exilio.

Durante el tiempo que vago en la tierra de los mortales, Xólotl observó el ascenso de la ciudad de Tula y su posterior caída causada por la rivalidad existente entre Quetzalcóatl y Tezcatlipoca. Este hecho lo llevaría a tomar la decisión de destruir a ambos Dioses e instaurar un nuevo orden en el mundo espiritual; ya que, desde el punto de vista de Xólotl, los conflictos entre Quetzalcóatl y Tezcatlipoca terminarían causando la ruina de todas las civilizaciones, tal como había pasado con Tula y esto podría ocasionar la muerte de todos los dioses. Su causa no es motivada por un desinteresado deseo por el bien común sino por su profundo miedo a la muerte.

- **Historia durante el juego:** Xólotl lucha constantemente por ocultar sus miedos e inseguridades tras su fachada sarcástica y divertida. Su constante deseo de reconocimiento lo hace buscar justificar todas sus acciones bajo máscaras de heroísmo o de hacer lo correcto por lo que difícilmente admitirá que el motivo tras su viaje es su miedo a la muerte.

■ Relaciones:

- **Quetzalcóatl:** Hermano gemelo de Xólotl. Xólotl siente una fuerte envidia hacia él debido al nivel de aceptación que tiene Quetzalcóatl tanto entre los mortales como entre los Dioses.
- **Tezcatlipoca:** Xólotl le guarda un fuerte rencor a Tezcatlipoca desde que se enfrentaron en Tula. Para Xólotl, Tezcatlipoca no es nada más que un petulante malicioso.
- **Malinalli:** Compañera de Xólotl en su viaje por el Mictlán. Después de tomar la decisión de instaurar un nuevo orden, Xólotl decide buscar un compañero que actué por él en su lucha contra los Dioses, esto debido a que si algo salía mal el podría huir. Al principio Xólotl busca guerreros, hechiceros y sacerdotes, no obstante, desiste al darse cuenta de que ninguno de ellos lucharía a su lado para destruir a los Dioses. Xólotl elige a Malinalli ya que la considera como un reflejo de él mismo al tener historias parecidas.

9.2.5. Encuentro:

El jugador lo ve por primera vez en la cinemática 1 en su forma de humana. Siendo su primer encuentro con Malinalli en el primer nivel, en donde en su forma de xoloitzcuintle hace que Malinalli lo siga para probarle que es digna de su poder.

9.2.6. Habilidades:

Sus habilidades están son de carácter mágico. Puede cambiar de forma como le plazca.

9.2.7. Armas:

Atardecer de venus: báculo que permite amplificar la magia de quien lo porta. Xólotl solamente puede utilizarlo en su forma humana.

9.2.8. Ítems:

Sin ítems.

9.2.9. Personaje No-Jugable

Xólotl le explicara al jugador el funcionamiento del juego ya sea diciéndole cómo funcionan determinados ítems, que es lo que debe o no debe de hacer en cada nivel del inframundo, la historia de algunos enemigos y darle contexto al jugador sobre el estado actual de los dioses. Xólotl también será un compañero de apoyo en algunos combates o niveles.

9.3. Nombre: Xochitónal

9.3.1. Descripción:

Iguana gigante de color rojo grisáceo y ojos naranjas. Porta una armadura de huesos que protege su espina dorsal, y su rostro.

Xochitonal normalmente es de actitud calmada y carácter amable. Disfruta de nadar y evita en la medida de lo posible salir del agua, ya que es el lugar en donde se siente más seguro.

9.3.2. Status:

Personaje no jugable. Jefe-enemigo del primer nivel.

9.3.3. Imagen

9.3.4. Concepto:

- **Historia antes del juego:** Xochitónal es el único guardián del Mictlán que no es un Dios. Creado por Mictlantecuhtli durante la era posterior al Quinto Sol. Xochitónal tiene como deber proteger la entrada al Mictlán, motivo por el que patrulla el río Apanohuacalhuia y debora las almas de todos aquellos que no sean dignos de la ayuda de un Xoloitzcuintle o que por diversos motivos no lograron pasar.
- **Historia durante el juego:** Xochitónal es el primer jefe a derrotar por lo que su rol no tiene mucho peso sobre la historia.
- **Relaciones:**
 - **Mictlantecuhtli:** Es su creador. Xochitónal guarda un profundo respeto por él y procura a odecerlo en la medida que sus habilidades se lo permitan. Su lealtad hacia él es tanta que Xochitónal esta dispuesto a morir por su creador.
 - **Mictecacihuatl:** Como esposa de su creador. Xochitónal tiene una relación de absoluto respeto hacia la reina del Mictlán.
 - **Xólotl:** Dado que fue creado después del quinto sol, nunca pudo convivir con Xólotl por lo que su opinión hacia él se basa totalmente en lo poco que ha escuchado de los demás guardianes del inframundo.

9.3.5. Encuentro:

- Su primera aparición es en la cinemática 5.
- El jugador se enfrenta a él como jefe del segundo nivel del juego.

9.3.6. Habilidades:

Al ser el guardián del río Apanohuacalhuia, las habilidades de Xochitónal son sobre el control del agua:

- **Zambullida:** Xochitónal se sumerge en el río, dejando solo en la superficie parte de su espalda; procediendo a nadar a gran velocidad de un lado a otro para embestir a sus enemigos.
- **Burbujas:** Xochitónal dispara burbujas que seguirán al jugador por un tiempo.

9.3.7. Armas:

Sin armas.

9.3.8. Ítems:

Sin ítems.

9.4. Nombre: Tepeyóllotl

9.4.1. Descripción:

Dios jaguar, es de un tamaño ligeramente mayor al de un jaguar normal. Porta joyería fina para marcar su posición en la jerarquía divina. Usa un collar de oro con extensiones que protegen su espalda. Porta un arete de esmeralda en la oreja izquierda y un brazalete de oro en la pata izquierda. Su coraza de piedra cubre todo su cuerpo salvo por sus ojos. La coraza muestra pequeños detalles de como es Tepeyóllotl, omitiendo los detalles de su joyería y adornos, mostrando con pocas lineas detalles como su nariz y las lineas del hocico.

Tepeyóllotl es un personaje astuto y observador, solo observando a los demás puede darse cuenta de las verdaderas intenciones de alguien pero se guardará sus descubrimientos para él mismo a no ser que pueda obtener alguna ventaja por comunicárselo a alguien. Como cualquier felino, es orgulloso, una vez herido su orgullo es difícil recuperar su amistad.

9.4.2. Status:

Personaje no jugable. Jefe del tercer nivel del juego y nuevamente jefe del octavo nivel del juego.

9.4.3. Imagen

9.4.4. Concepto:

- **Historia antes del juego:** Antes de la era del quinto Sol, Tepeyóllotl gozaba de una posición medianamente favorable dentro de la jerarquía divina. Su papel se limitaba a cumplir su rol como dios de las montañas.

La era del quinto sol trajo consigo no solo una reestructuración de la jerarquía divina sino a su vez desato un gran numero de insurrecciones por parte de diferentes Dioses que no estaban dispuestos a abandonar sus privilegios tan fácilmente. Una vez restaurado el orden, los dioses gobernantes de los trece cielos, temerosos de futuras rebeliones, designan diferentes dioses para garantizar el orden. Por ordenes de Tezcatlipoca y por su amistad con éste, Tepeyóllotl es designado como guardian del Mictlán con el objetivo de vigilar a los demás dioses e informar a Tezcatlipoca sobre cualquier irregularidad o peligro. Su rol en el Mictlán, hace que Tepeyóllotl sea el blanco de cualquier invasor que desee conquistar el Mictlán, Tepeyollotl esta consciente de esto y por tal motivo no teme seguir sus propias reglas y alejarse de su juramento como guardián del Mictlán.

- **Historia durante el juego:** Cuando Malinalli y Xólotl llegan al Tepeme Monamictlán, Tepeyóllotl se prepara para hacerle frente a los invasores sin saber de quienes se trataban. Al descubrir que se trataba de Xólotl, Tepeyóllotl no toma enserio la amenaza. Una vez derrotado, Tepeyóllotl consigue escapar al Teyollocualóyan con la intención de avisarle a Tezcatlipoca sobre lo que estaba ocurriendo en el Mictlán. Sin embargo, Tepeyóllotl abandona la idea de informarle a Tezcatlipoca, al percatarse del avance de Malinalli. Es entonces que Tepeyóllotl empieza a sentir algo peligroso y oscuro creciendo dentro de ella, lo que lo lleva a concluir que Malinalli tiene otros planes además de ayudar a Xólotl.

Con cada Dios que Malinalli va derrotando, el sentimiento de incertidumbre crece en Tepeyóllotl. Es con la caída de Tlazoltéolt que Tepeyóllotl acepta que el Mictlán esta perdido,

por lo que se ve en el dilema de huir del Mictlan para advertirle personalmente a Tezcatlipoca o quedarse y tratar de averiguar más sobre Malinalli con la esperanza de ponerla en contra de Xólotl. Comprendiendo los riesgos ante la posibilidad de fallo, Tepeyóllotl manda a llamar a Mictecacíhuatl para comunicarle sus pocos descubrimientos. Hecho esto, se sienta a esperar la llegada de Malinalli y Xólotl. Sus intentos por controlar a Malinalli fallan y tal como lo había previsto el mismo Tepeyóllotl: lo único que encuentra al final de la batalla es la derrota.

■ **Relaciones:**

- **Tezcatlipoca:** Amigo de Tepeyóllotl. Es su jefe directo en la jerarquía divina, siendo al único al que debe de rendir cuentas sin excusas.
- **Mictecacíhuatl:** Tepeyóllotl siente una admiración sincera por ella, siendo la única con quien habla en el Mictlán. Tepeyóllotl considera que Mictecacíhuatl debería ser la novena guardiana del Mictlán y no Mictlantecuhtli.
- **Mictlantecuhtli:** Desde el punto de vista de Tepeyóllotl, Mictlantecuhtli es un líder ineficiente y de poca visión por lo que comúnmente tiene roces con él.
- **Xólotl:** Percibido como un niño malcriado y emberrinchado, Tepeyóllotl no tiene en buena estima a Xólotl.
- **Malinalli:** Considerada como el verdadero peligro para la jerarquía divina. Tepeyóllotl no se siente cómodo al lado de ella pues algo le dice que la presencia de Malinalli esta ligada a la caída de todos los Dioses.

9.4.5. Encuentro:

- Su primera aparición es en la cinemática 9.
- El jugador se enfrenta a él como jefe del tercer nivel del juego.

9.4.6. Habilidades:

- **Coraza:** Esta habilidad permite crear una coraza de piedra protegiendo a su portador de ataques enemigos sacrificando velocidad de movimiento.
- **Impacto:** Realiza un salto, provocando al aterrizaje una onda de piedras en el suelo.
- **Luvia de rocas:** Con un poderoso rugido provoca una avalancha de rocas.
- **Rugido aturdidor:** Poderoso rugido provoca una de continuo echo que inmoviliza a al enemigo, Tepeyóllotl solo puede usar esta habilidad cuando no usa la coraza.

9.4.7. Armas:

Sin armas.

9.4.8. Ítems:

Sin ítem

9.5. Nombre: Itzpápalotl

9.5.1. Descripción:

Diosa de altura media y complexión delgada. De piel blanca y ojos negros. Su larga cabellera negra va arreglada en un par de trenzas. Maquilla su cara con pintura de guerra negra. Su vestimenta es el de una guerrera, con algunas variantes del uniforme militar mexicana para permitirle mayor agilidad y capacidad de vuelo. Tiene un par de alas de mariposa hechas de obsidiana que le permiten volar y realizar ataques poderosos.

Itzpápalotl es una diosa de actitud activa, es directa y no teme decir lo que piensa pero mide sus palabras con quienes resulten más sensibles a las palabras. Itzpápalotl toma su deber con seriedad. Es una mujer segura, con una gran fuerza de voluntad e independiente. Desafortunadamente, después de la guerra contra los Dioses del Norte, Itzpápalotl desarrollo síndrome de estrés postraumático, por lo que se le dificulta luchar; siendo Itztlacoliuhqui el único capaz de calmarla cuando tiene episodios de crisis.

9.5.2. Status:

Jefe enemigo del cuarto nivel del juego.

9.5.3. Imagen

9.5.4. Concepto:

- **Historia antes del juego:** Itzpápalotl es una de las diosas de mayor antigüedad, siendo la primera en no adoptar un rol dedicado al hogar o a la belleza, optando por ser una diosa guerrera. Durante los años posteriores al quinto sol, los dioses aztecas lucharon una guerra contra los dioses del norte. En esta guerra Itzpápalotl se desempeñó como una capitana de gran jerarquía logrando ganar innumerables batallas. Las victorias de Itzpápalotl no hicieron otra cosa más que llenarla de orgullo, haciéndola olvidar cualquier tipo de modestia, llegando incluso a ignorar ordenes de Dioses con un rango mayor. En una de las batallas más decisivas para la guerra, Itzpápalotl se niega a pedir refuerzos provocando que todas sus tropas sean eliminadas, rodeada por sus enemigos, Itzpápalotl lucha contra quinientos dioses enemigos, derrotando a una cantidad considerable de ellos pero resultando derrotada al final. Tras su derrota los dioses enemigos deciden prenderle fuego para acabar con ella. El fuego no logra matarla, pero consigue convertir su piel en cenizas. Las heridas causadas por esa batalla lograrían hacer que Itzpápalotl se retirara del campo de batalla sin la posibilidad de volver.

La derrota de Itzpápalotl traería consigo un efecto en cadena en la defensa de los Dioses aztecas culminando con la pérdida de la guerra. Nuevamente instaurada la paz, Itzpápalotl siente que la derrota en la guerra es producto de sus errores. Itzpápalotl le pide entonces a Tezcatlipoca que la envíe al Mictlan para que pueda enmendar sus errores al fungir como una guardiana. Siendo el Mictlán el lugar donde conocería a su futuro esposo: Itztlacoliuhqui.

- **Historia durante el juego:** En un principio Itzpápalotl no toma muy en serio el ataque de Xólotl al Mictlán, principalmente a que las anteriores invasiones al Mictlán habían sido detenidas únicamente con el poder de Xochitónal. Su encuentro contra Xólotl y Malinalli la toma por sorpresa ya que ella confiaba en que Tepeyóllotl sería capaz de eliminar a los invasores sin ningún problema. Es precisamente su exceso de confianza lo que define su derrota en el enfrentamiento contra Malinalli. Cuando es derrotada por Malinalli, Itzpápalotl utiliza lo

último que le queda de energía para enviarle un ultimo mensaje a Itztlacoliuhqui, mostrando que por sobre su deber estaba el amor que sentía por él.

■ **Relaciones:**

- **Itztlacoliuhqui:** Esposo de Itzpápalotl. En él Itzpápalotl encontró la calma y el lugar seguro que necesitaba. Él es quien Itzpápalotl ama más y quien ocupa su prioridad número uno.
- **Tezcatlipoca:** Le permitió a Itzpápalotl integrarse a los guardianes del Mictlán luego de que perdieran la guerra contra los Dioses del norte.

9.5.5. Encuentro:

- Su primera aparición es en la cinemática 9.
- Su primer y único encuentro con Malinalli es en el cuarto nivel del juego.

9.5.6. Habilidades:

- **Circulo de fuego:** Itzpápalotl se eleva en el aire y se rodea a sí misma con fuego, este ataque sera usado cuando el jugador se encuentre junto a ella.
- **Embestida aerea:** Itzpápalotl usara este ataque cuando este lejos del jugador. Itzpápalotl saltar y en el aire se lanza contra el enemigo en diagonal.
- **Invisibilidad:** Esta habilidad le permite ser indetectable al ojo de dioses y humanos, permitiendole tomar una posición ventajosa en combate.

9.5.7. Armas:

Matlalpapalotl Tepoztopilli hecho de obsidiana. Arma creada por Itzpápalotl a partir de las almas de los enemigos derrotados durante la guerra contra los dioses del norte. Es un arma de gran poder, es ligera, ideal para el combate aéreo.

9.5.8. Ítems:

Sin ítems.

9.6. Nombre: Mictlecaoyotl

9.6.1. Descripción:

Mictlecaoyotl es una deidad guerrera por lo que su vestimenta está orientada a la batalla, porta una armadura ligera que le permite realizar rápidos ataques de viento, pero el costo de su rapidez es la poca defensa ante poderosos ataques que ofrece la armadura. En los antebrazos usa unos protectores que por su diseño también le permiten desgarrar a sus enemigos si estos se encuentran cerca de ella. Sus codos y sus rodillas son protegidas por unas conchas recogidas de los lagos del octavo nivel del Mictlán, estas conchas poseen la habilidad de proteger contra encantamientos que alteran el pensamiento a quien los porta. Lleva el cabello recogido en una coleta para evitar que le estorbe en combate. Su rostro esta maquillado con pintura para guerra. A manera de recordatorio de su antigua posición en la jerarquía divina porta un collar y aretes de oro. Es una mujer de estatura

mediana, espalda ancha y piernas fuertes.

Mictlecayotl se caracteriza por ser de actitud paciente y callada pero orgullosa. No tiene problemas para relacionarse con otros dioses. Es una persona reservada que difícilmente hablara sobre ella y sus problemas, pero está dispuesta a escuchar a los demás y a ayudarlos. Siente una gran compasión por la raza humana por lo que trata de que los difuntos encuentren la paz en su paso por su nivel del infierno por lo que no es extraño verla ayudando a quienes demuestren ser dignos.

Nota de diseño: Su paleta de colores está basada en los códices de Ehécatl, predominando el verde en diferentes escalas y el rojo en tonalidades oscuras.

9.6.2. Status:

Personaje no jugable. Jefe del quinto nivel. Debe de ser derrotado para poder avanzar.

9.6.3. Imagen

9.6.4. Concepto:

- **Historia antes del juego:** Mictlecayotl es la diosa del viento del norte y esposa del dios del viento Ehécatl. Durante la época anterior al exilio de Quetzalcóatl, Mictlecayotl vivía junto a su esposo en uno de los trece cielos. Luego de que su esposo se enamorara de una humana, Mictlecayotl decide observar a los humanos para comprender que es lo que tienen de especiales, acción que la llevaría a comprender que lo que hacía bella la existencia humana era lo efímera y frágil que ésta podía ser, siendo estas características lo que impulsaba a las personas a hacer cosas extraordinarias al buscar la inmortalidad en el recuerdo popular. Observar a los humanos le permitiría además formar una amistad con Quetzalcóatl.

Cuando Quetzalcóatl se exilia luego de la caída de Tula, Mictlecayotl se muestra deprimida. El exilio de Quetzalcóatl trae consigo una serie de cambios en los trece cielos. De un momento a otro todos los dioses que habían simpatizado con Quetzalcóatl se ven degradados de rango y en su lugar eran puestos los simpatizantes de Tezcatlipoca. Mictlecayotl logra mantener su posición jerárquica a pesar de su amistad con Quetzalcóatl. Y al cabo de unos meses regresa a sus tareas como protectora del viento del norte. Sin embargo, una vez que descubre la verdad tras el exilio de Quetzalcóatl, Mictlecayotl trata de asesinar a Tezcatlipoca sin éxito. Ehécatl logra convencer al dios negro de que no asesine a Mictlecayotl. Tezcatlipoca le perdona la vida a la diosa, pero determina que ella debe de sufrir un castigo por su crimen. Es así como Mictlecayotl es separada de Ehécatl y es enviada al Mictlán para fungir como guardiana del cuarto nivel del Mictlán, permitiéndole ver a Ehécatl únicamente cuando los vientos helados del norte salieran del Mictlán hacia la tierra de los mortales durante los inviernos.

- **Historia durante el juego:** Como guardiana del cuarto nivel del Inframundo, Mictlecayotl tiene la obligación de frenar a Xolotl en su cruzada por el Mictlán. Luego de la caída de Xochitonal, Mictlantecutli ordenara a los guardianes del Mictlan proteger el inframundo y evitar a toda costa el avance de Xolotl. Mictlecayotl encontrará la muerte en su enfrentamiento con Xolotl y Malinalli pero antes de desaparecer Xolotl le contará que durante su exilio tuvo la oportunidad de encontrarse a Quetzalcóatl.

- **Relaciones:**

- **Xolotl:** Considerado como un traidor. La opinión de Mictlecayotl cambia cuando Xolotl le cuenta que trato de detener a Tezcatlipoca la noche que éste provoco el exilio de Quetzalcóatl. Mictlecayotl le agradece a Xolotl por tratar de ayudar a Quetzalcóatl y le pide que se encargue de Tezcatlipoca.
- **Ehécatl:** Esposo de Mictlecayotl. Ambos comparten una relación de respeto y apoyo mutuo.
- **Quetzalcóatl:** Amigo de Mictlecayotl. Es el dios al que más admira y al único al que reconoce como digno de ser el líder de los trece cielos. Mictlecayotl espera su regreso para que traiga fin al nuevo orden que Tezcatlipoca ha instaurado.
- **Tezcatlipoca:** Enemigo de Mictlecayotl. Trató de matarlo en una ocasión.

9.6.5. Encuentro:

- Su primera aparición es en la cinemática 9.
- Su primer y único encuentro con Malinalli es en el quinto nivel del juego.

9.6.6. Habilidades:

Como diosa del viento, la principal habilidad de Mictlecayotl es manipular el viento con el que crea diferentes ataques como:

- **Tornado:** poderoso ataque que puede bajar hasta la mitad de la vida del jugador.
- **Ventisca:** Aire helado que puede causar una pérdida considerable de la barra de salud.

Sus habilidades de viento también le permiten desvanecerse en el aire y aparecer en una posición ventajosa para su ataque.

9.6.7. Armas:

Trepa viento: Macuahuitl creada por Mictlecayotl para canalizar su energía de viento y generar poderoso ataques.

9.6.8. Ítems:

Sin ítems.

9.7. Nombre: Tlazoltéotl

9.7.1. Descripción:

De estatura pequeña y gran belleza. De todas las guardianas del Mictlán Tlazoltéotl es quien posee mayor feminidad. Es de piel morena, cabello negro y largo a la altura de la cintura que acostumbra a llevar suelto. De pechos grandes y cadera ancha. Al igual que la mayoría de los Dioses usa joyería de oro fino. En la mano derecha porta una delicada pulsera y en la mano izquierda usa un brazalete con labrados que le cubre casi todo el antebrazo. Usa un par de aretes de jade y un collar de oro adornado con un cuerno de jade de gran tamaño. Tlazoltéotl acostumbra a ir descalza ya que sus movimientos son parecidos a los de una danza y de esta manera se siente mas ligera. Viste un delgado top y una falda que le tiene una ligera abertura entre las piernas, la cual le permite

moverse con mayor facilidad.

Tlazoltéotl es de actitud risueña y juguetona pero seductora. Es consciente de la gran belleza que posee y le divierte usarla para confundir a los demás sobre sus intenciones. Disfruta de hablar a manera de acertijo. Posee una mente abierta y difícilmente se sorprende, acostumbra a aburrirse de las cosas rápidamente por lo que le cuesta trabajo enfocarse en sus tareas; sin embargo, desempeña sus deberes con eficiencia una vez que se enfoca.

9.7.2. Status:

Personaje no jugable. Es el jefe enemigo del sexto nivel del juego.

9.7.3. Imagen

9.7.4. Concepto:

- **Historia antes del juego:** Luego de que uno de los antiguos guardianes del Mictlan cayera en combate durante la guerra contra los dioses del norte, Tezcatlipoca pide voluntarios para tomar el puesto. Siendo Tlazoltéotl la única en ofrecerse para tal tarea. Tlazoltéotl Elige ser guardiana del Mictlán por que tenía curiosidad sobre como eran las almas de los humanos, ya que ella considera que la verdadera cara de las personas se mostraba en la muerte.

El papel de Tlazoltéotl en el Mictlan, además de proteger su nivel correspondiente, es el de purificar las almas de las personas cuyas faltas hayan sido de carácter sexual, tal como la infidelidad. A su vez, ella se encarga de darle paz a aquellas almas que hayan muerto durante agresiones de carácter sexual.

- **Historia durante el juego:** El papel de Tlazoltéotl en el juego se limita a ser un jefe para un nivel en específico. Es importante remarcar que para Tlazoltéotl, los invasores solo eran un pequeño inconveniente en un día de trabajo común.

- **Relaciones:**

- **Xólotl:** Considerado por Tlazoltéotl como un ser débil por el que siente un poco de pena. Encuentra un poco deprimente el hecho de que Xólotl se esfuerce demasiado por ganar la aceptación de los demás.
- **Malinalli:** Presenta un dilema para la diosa, ya que al ser su enemiga debe derrotarla pero al observar con sus poderes los horrores a los que ha sido sometida como esclava Tlazoltéotl desea que Malinalli encuentre paz en su corazón.

9.7.5. Encuentro:

- Su primera aparición es en la cinemática 9.
- Como jefe, el jugador se enfrenta a ella en el sexto nivel del juego.

9.7.6. Habilidades:

- **Raíz del diablo:** Ataque que produce una confusión en el jugador, haciendo que los botones no reaccionen con las acciones que deberían.

- **Energía corrupta:** Esferas de energía oscura que infringen daño al jugador al hacer contacto con éste.
- **Circulo protector:** Utilizando energía corrupta, Tlazoltéotl crea alrededor de ella un círculo con la capacidad de protegerla contra cualquier ataque.

9.7.7. Armas:

Sin armas.

9.7.8. Ítems:

Sin ítems.

9.8. Nombre: Itztlacoliuhqui

9.8.1. Descripción:

Dios de complexión corpulenta, piel blanca y de estatura alta. Tiene unas marcas negras en varias partes del cuerpo como señal de que se rebeló durante la creación del quinto sol. Usa una venda en la frente para cubrir la herida causada por la flecha que le devolvió Tonatiuh. Toda a indumentaria que usa para como armadura esta hecha de oro con piedras de esmeraldas incrustadas, tal como la hombrera, el protector de cuello y pecho y los protectores de antebrazos. Porta una capa que se cruza a su cuerpo del lado izquierdo y usa un taparrabos como los que usan los nobles.

De carácter frio e imparcial. Itztlacoliuhqui toma su deber con seriedad y honor. Es un dios de pocas palabras, pero cuando habla acostumbra a ser directo. Prefiere las acciones a las palabras.

9.8.2. Status:

Personaje no jugable. Jefe enemigo del séptimo nivel.

9.8.3. Imagen

9.8.4. Concepto:

- **Historia antes del juego:** En los tiempos anteriores al quinto Sol, el dios del castigo era conocido por el nombre de Tlahuizcalpantecuhtli y se desempeñaba como el dios de la madrugada y de Venus. De actitud alegre y amable, gozaba de una buena relación con los demás dioses; sin embargo, su amabilidad era una pantalla para ocultar la gran soberbia y orgullo que habían dentro de su corazón.

Con la creación del quinto sol, Itztlacoliuhqui se sintió ofendido ante la nueva jerarquía divina pues consideraba que se le había relegado importancia por lo que decide derribar el quinto sol para imponer una nueva jerarquía divina. Itztlacoliuhqui inicia su rebelión enfrentándose con Tonatiuh, pero es derrotado por éste. Itztlacoliuhqui es castigado por sus acciones y como marca por su traición su forma y deber cambian, convirtiéndose en el Dios del castigo y siendo asignado como guardián uno de los guardianes del Mictlán.

Como guardián del Mictlán, Itztlacoliuhqui encuentra una manera de revindicarse en su nuevo rol. Es en el Mictlán donde conoce a Itzpapálotl. Diosa de la que se enamoraría y con quien se casaría.

- **Historia durante el juego:** Cuando Itztlacoliuhqui se entera del invasor del inframundo no muestra la más mínima señal de preocupación pues no lo considera una amenaza real, así que decide seguir con la cotidianidad de sus tareas ignorando un poco las ordenes de Mictlantecutli.

Cuando se entera de la caída de Itzpapalotl, el deber deja de tener importancia para él y por primera vez en mucho tiempo Itztlacoliuhqui se deja gobernar por sus emociones. El deseo de recuperar la energía de Itzpapalotl para restaurarla se anteponga a su calma y sentido del honor.

Cuando Itztlacoliuhqui se encuentra a Xolotl y Malinalli, Xolotl trata de convencerlo de que se una a él y a cambio de su ayuda restaurara la energía de Itzpapalotl. El dios del castigo se niega a escuchar a Xolotl y se transforma en un monstruo gigante para destruir a sus enemigos. Al final es derrotado por ella.

- **Relaciones:**

- **Itzpapalotl:** Es su esposa y la única a la que le ha demostrado calidez después de su enfrentamiento contra Tonatiuh. Itztlacoliuhqui ama a Itzpapalotl, estando ella por sobre el deber. Cuando ella es destruida por Xolotl, el deber y el honor dejan de tener sentido Itztlacoliuhqui; ya que ¿de qué le servía el honor y el deber si no había podido proteger a quien más amaba?
- **Xolotl:** Itztlacoliuhqui percibe a Xolotl como un dios egoísta y cobarde, pero a su vez siente pena por él ya que Itztlacoliuhqui es capaz de percibir el miedo y el vacío que habita en el corazón de Xolotl.

9.8.5. Encuentro:

- Su primera aparición es en la cinemática 9.
- Como jefe, el jugador se enfrenta a él en el séptimo nivel del juego.

9.8.6. Habilidades:

Como Dios del castigo, el pecado, la obsidiana y la desgracia humana, Itztlacoliuhqui puede realizar ataques que generen desastres naturales:

- **LLuvia de lava:** caen bolas de lava con una gran capacidad de daño.
- **Manotazo:** Genera una onda expansiva que deforma el duelo provonado una oleada de rocas.
- **Lluvia de flechas:** Como su nombre lo dice, provoca una lluvia de flechas, este es el ataque de Itztlacoliuhqui que genera el menor nivel de daño.

9.8.7. Armas:

Arco solar: Arma legendaria que Itztlacoliuhqui usaba desde antes del quinto Sol, siendo éste el único objeto que se le permiti conservar de su antigua identidad. Es un arco de gran alcance, permite disparar flechas con la capacidad de destruir mundos enteros.

9.8.8. Ítems:

Sin ítems

9.9. Nombre: Nexoxcho

9.9.1. Descripción:

Nexoxcho no posee una forma definida, su físico depende de quien lo mire pues encarna los miedos más profundos de las personas.

En su encuentro contra Malinalli, Nexoxcho adopta la forma del Padre de ésta pero en un estado de corrupción y degradación espiritual. En esta forma el se muestra sin ojos, con las heridas de puñalada altamente visibles y sin un corazón. De sus heridas brota un líquido negro que simula la corrupción en el alma.

Nexoxcho es un dios callado y tímido. Al ser consciente de los daños que puede causarle a la psique de los Dioses, evita toparse con los demás por lo que es un dios bastante solitario. No acostumbra a luchar físicamente, el efecto que tienen sus poderes usualmente le garantiza la victoria contra cualquier enemigo.

9.9.2. Status:

Personaje no jugable. Jefe del octavo nivel del Mictlán.

9.9.3. Imagen

9.9.4. Concepto:

- **Historia antes del juego:** Nexoxcho se ofrece de manera voluntaria a ser uno de los guardianes del Mictán durante los tiempos de restauración del orden luego de las rebeliones que se produjeron por la creación del quinto Sol. Pues consideraba que sus habilidades eran más útiles para los demás dioses en el Mictlan que en los trece cielos donde podía lastimar a alguien si querier.
- **Historia durante el juego:** Al ver que los demás guardianes eran derrotados sin mayor problema, Nexoxcho comprende que es su responsabilidad absoluta frenar el avance de Xólotl.
- **Relaciones:**
 - **Xólotl:** Nexoxcho considera a Xólotl como un ser mal agradecido e infantil. Desde su punto de vista Xólotl no tiene motivos para estar molesto.
 - **Nota:** Nexoxcho no puede relacionarse con los demás Dioses debido a sus poderes por lo que no goza de ningún vínculo con el resto.

9.9.5. Encuentro:

- Su primera aparición es en la cinemática 9.
- Como jefe, el jugador se enfrenta a él en el octavo nivel del juego.

9.9.6. Habilidades:

Nexoxcho puede ver los miedos reales de las personas y convertirlos en peligrosas ilusiones en donde atrapa a quien lo mire.

9.9.7. Armas:

Sin armas.

9.9.8. Ítems:

Sin ítems.

9.10. Nombre: Mictlantecutli

9.10.1. Descripción:

Su figura es la de un esqueleto cuya calavera esta decorada con puntura morada de guerra. Porta un penacho de oro puro que refleja su condición como gobernante del Mictlán. El resto de su vestimenta emula una armadura de guerrero. Porta unas hombreras de oro con esmeraldas incrustadas, las hombreras se incrustan en un protector para el pecho que tiene diferentes grabados, mientras que sus protectores para los brazos están hechos de esmeraldas. Usa un taparrabo idéntico al que usan los tlatoanis, éste es sujetado por un delgado cinturón de oro. Mictlantecutli usa, ademas, una capa y zapatos característicos de quien es parte de la nobleza.

De carácter temperamental, le gusta tener el control de la situación por lo que es inusual verlo fuera de su zona de confort. Su ordenes son absolutas y no aceptara segundas opiniones, llegando incluso a destruir a aquellos que busquen alterar el orden. Desprecia las emociones humanas y considera que los humanos son criaturas pasionales y primitivas que no son conscientes del tiempo que tiene hasta que ya es tarde. Es un ser muy apegado a sus pertenencias.

9.10.2. Status:

Personaje no jugable. Jefe del décimo nivel, es el jefe final del juego.

9.10.3. Imagen

9.10.4. Concepto:

- **Historia antes del juego:** Después de la creación del quinto Sol, Mictlantecutli se negó a dar los huesos de los antiguos hombres para rehacer la humanidad, pues consideraba que la humanidad como un capricho de Quetzalcóatl. Si bien al final termina ayudando, nunca perdonara que Quetzalcóatl y Xólotl robaron los huesos de los antiguos hombres del inframundo.

El nuevo orden que instauran los dioses con el quinto sol, trae nuevas responsabilidades para Mictlantecutli. Su rol no solo sería garantizar la purificación de las almas de los muertos, ahora también debería encargarse de la seguridad de los trece cielos al evitar que cualquiera pudiera entrar al Mictlán. Por consejo de Mictecacíhuatl, Mictlantecutli le exige a los dioses gobernantes de los trece cielos la presencia de nuevos guardianes para los niveles del Inframundo; desafortunadamente no todos los aspirantes logran pasar los requisitos de Mictecacíhuatl y

Mictlantechtli, por lo que Mictlantechtli toma los huesos de diferentes animales muertos y crea a Xochitónal. Completando así los nueve guardianes.

Luego del exilio de Quetzalcóatl, Mictlantechtli le deja en claro a Tezcatlipoca que a él le da igual quien gobierne los trece cielos siempre que él sea quien gobierne el Mictlán, advirtiéndole que él no va a tolerar que se desate una guerra civil entre los dioses por los conflictos entre Tezcatlipoca y Quetzalcóatl.

- **Historia durante el juego:** La muerte de Xochitónal toma por sorpresa a Mictlantechtli, pero debe dejar a un lado el poco afecto que tenía por su creación para dar nuevas ordenes para mantener el orden de sus dominios. A medida de que cada uno de los guardianes va cayendo en el campo de batalla, Mictlantechtli comienza a aceptar la derrota, sin embargo su orgullo le impide aceptarlo abiertamente.
- **Relaciones:**
 - **Mictecacíhuatl:** Esposa de Mictlantechtli. El lazo matrimonial que los une no es producto del amor, sino del deber. Ambos dioses colaboran juntos para mantener en orden el Mictlán. Si bien Mictlantechtli no ama a su esposa, sí tiene un gran afecto y respeto. Este afecto lo lleva a pedirle a Mictecacíhuatl que se retire del inframundo y vaya a los trece cielos para mantenerla a salvo.
 - **Quetzalcóatl:** Mictlantechtli tiene un conflicto no resuelto con este dios, luego de que Quetzalcóatl robara los huesos de los antiguos hombres.
 - **Xólotl:** Desde el punto de vista de Mictlantechtli, Xólotl es un cobarde, resentido que busca alterar el orden por mera perversión.
 - **Malinalli:** Mictlantechtli ve en Malinalli una niña pequeña, asustada, obsesionada con las personas que ha perdido e incapaz de ver por sí misma que Xólotl solo la utiliza.

9.10.5. Encuentro:

- Su primera aparición es en la cinemática 9.
- Como jefe, el jugador se enfrenta a él en el décimo nivel del juego.

9.10.6. Habilidades:

- **Todos los hombres del rey:** Con este ataque, Mictlantechtli invoca a varios de los enemigos normales que habitan el Mictlán para que se enfrenten al jugador mientras Mictlantechtli desaparece.
- **Fuego mortífero:** Mictlantechtli lanza poderosas esferas de fuego verde.
- **Penitencia:** Mictlantechtli se eleva en el aire haciendo que salgan huesos filosos del suelo.

9.10.7. Armas:

Sin armas.

9.10.8. Ítems:

Sin ítems

9.10.9. Habilidades:

- Mictecacíhuatl no es un jefe o enemigo a enfrentar por lo que no tiene una lista de habilidades a programar.

9.10.10. Armas:

Sin armas.

9.10.11. Ítems:

Sin ítems

9.10.12. Personaje No-Jugable

Nunca se encuentra con Malinalli en todo el juego, pero ha oído hablar de ella por Tepeyóllotl, el papel de Mictecacíhuatl es el de coordinar las acciones de los guardianes del inframundo y servir como un puente en la comunicación que existe entre Mictlantechtli y ellos.

9.11. Nombre: Mictecacíhuatl

9.11.1. Descripción:

Al igual que Mictlantechtli, Mictecacíhuatl es un esqueleto. Su vestimenta es parecida a la que usaban las damas de alta cuna en las cortes mexicas, con la diferencia de que su huipil no le cubre todas las piernas y es ligeramente más ajustado a la altura del pecho. Usa un collar de oro que cubre la mitad de su pecho. Arriba del huipil viste una capa que tiene una caída en V. Completando su conjunto de joyería lleva un brazalete con esmeralda incrustadas en la mano derecha y dos pulseras de oro en la izquierda. Porta un penacho de oro más discreto que el de su esposo. Usa un par de sandalias hechas de tela.

Al ser una de las diosas de mayor jerarquía, Mictecacíhuatl es una mujer de carácter fuerte y marcado liderazgo, llegando a tomar las riendas del Mictlán cuando las decisiones de Mictlantechtli no son las mejores a seguir. Es una mujer fina y educada, de andar delicado. Jamas alzará la voz para que los demás escuchen sus palabras, pero posee la suficiente soltura y la suficiente habilidad de oratoria para que los demás siempre darse a escuchar. Mictecacíhuatl posee un fuerte sentido de la estrategia, siendo una de sus cualidades de mayor peso el hecho de que sabe elegir al Dios que que cumplirá mejor con el mejor desempeño para cada puesto.

9.11.2. Status

Personaje no jugable. Nunca se encuentra con Malinalli en todo el juego, pero ha oído hablar de ella por Tepeyóllotl, el papel de Mictecacíhuatl es el de coordinar las acciones de los guardianes del inframundo y servir como un puente en la comunicación que existe entre Mictlantechtli y ellos.

9.11.3. Imagen

9.11.4. Concepto:

- **Historia antes del juego:** Nacida como la contraparte femenina de Mictlantechtli, Mictecacíhuatl comprendió desde el inicio de su existencia cual era su rol como Diosa. Consi-

derándose a sí misma como una reina que debía gobernar. Mictecacíhuatl ejerce su gobierno sobre el Mictlán al tener la ultima palabra sobre los asuntos de mayor importancia, fungiendo como un puente que comunica el noveno nivel del Mictlán con el resto de los niveles y con los trece cielos.

En diferentes ocasiones Mictecacíhuatl ha conspirado contra su esposo, llegando a enfrentarse a él para mantener el orden en el Mictlán; sus enfrentamientos siempre han surgido por la falta de liderazgo objetivo por parte de Mictlantechtli, ya que mientras Mictlantechtli tiende a llevarse más por su orgullo y su temperamento a la hora de tomar decisiones, Mictecacíhuatl se guía más por un análisis de la situación.

- **Historia durante el juego:** Mictecacíhuatl ve con curiosidad el ataque de Xólotl, siendo la primera en darse cuenta que el ataque al Mictlán tenía connotaciones más fuertes de lo que parecían a primera instancia. A pesar de contar con todos los recursos para frenar a Xólotl, Mictecacíhuatl decide dejarlo avanzar, limitandose a cumplir con las ordenes de Mictlantechtli aun sabiendo que la estrategia de éste no era la más acertada. Ella deja que el Mictlán caiga pues confiaba plenamente en que en los trece cielos seran capaces de frenar a Xólotl, por lo que una vez vencido Xólotl y sin Mictlantechtli, ella podría gobernar el Mictlán. item **Relaciones:**

- **Mictlantechtli:** Esposo de Mictecacíhuatl. Diversas malas decisiones que Mictlantechtli ha tomado a lo largo de su gobierno en el Mictlán han llevado a Mictecacíhuatl a dejar de verlo como un líder.
- **Xólotl:** Persivido como un traidor, la presencia de Xólotl le permitirá a Mictecacíhuatl iniciar su propia misión para hacerse del control del Mictlán.

9.11.5. Encuentro:

- Su primera aparición es en la cinemática 9.

9.11.6. Habilidades:

- Mictecacíhuatl no es un jefe o enemigo a enfrentar por lo que no tiene una lista de habilidades a programar.

9.11.7. Armas:

Sin armas.

9.11.8. Ítems:

Sin ítems

9.12. Nombre: Tenépal

9.12.1. Descripción:

Hombre de mediana edad de piel morena, ojos café oscuro y cabello largo peinado en una media cola. No usa penacho para denotar su posición como gobernante, debido a que considera el accesorio como estorboso y pesado por lo que solo un par de plumas de Quetzal son utilizadas como símbolo

de su poder. Viste una capa algodón fino y un taparrabo de manta con grabados de colores. Usa unas sandalias características de un guerrero mexica. Porta un par de brazaletes en cada brazo una en las muñecas y otra en el biceps.

De carácter fuerte y decidido, se muestra constantemente preocupado por su hija y por su pueblo. A pesar de ser un cacique al servicio del imperio mexica, difiere en cuanto a los métodos que tiene el imperio para gobernar a sus territorios conquistados. Considera el deber y el honor como sus principales valores pero también comprende que no siempre se puede seguir el honor al pie de la letra ya que la moral del mundo no funciona en blanco sino a escala de grises.

9.12.2. Status:

Personaje no jugable. Aparece solo en cinemáticas, es la motivación de Malinalli para continuar cuando la situación se pone dura.

9.12.3. Imagen

9.12.4. Concepto:

- **Historia antes del juego:** Tenépal nació dentro de una familia noble y bien posicionada pero fue gracias a sus dotes como guerrero y a su gran carisma como líder que consiguió escalar socialmente hasta convertirse en el cacique de Oluta. Por consejo de su corte decide tomar por esposa a Cimatl, hermosa mujer de noble linaje que le permitió formar alianzas comerciales con diferentes pueblos de la región. Varios años después de contraer nupcias, la pareja tuvo a su primera y única hija: Malinalli.

Durante los años venideros al nacimiento de su hija, Tenépal viajaría por distintos territorios del imperio, esto lo llevaría a concluir que la situación del imperio era demasiado frágil al no contar con una verdadera unión entre sus territorios, haciéndolo propicio de ser invadido por cualquier potencia con la suficiente astucia como para unir a los pueblos subyugados. En uno de sus viajes, Tenépal conoce a una sacerdotisa que clamaba ver el futuro, quien tras conocerlo le cuenta la profecía del legendario territorio conocido como el ombligo de la luna y como este sería el territorio que unificaría todas las culturas. Tras contarle la leyenda del ombligo de la luna, la sacerdotisa le asegura a Tenépal que su descendencia jugará un papel vital en la formación de este territorio. Es tras esta revelación que Tenépal decide iniciar su campaña para unificar los territorios del sur del imperio para iniciar una rebelión.

La rebelión de Tenépal inicia como una conspiración secreta entre los gobernantes, los guerreros y la nobleza de los territorios sureños; sin embargo, todos los conspiradores son traicionados y mandados a ejecutar en secreto por el Tlatoani.

- **Historia durante el juego:** Cuando el juego inicia Tenépal ya está muerto, pero su recuerdo acompañará a Malinalli por toda su travesía, siendo su constante aliento y ánimo en los momentos difíciles.
- **Relaciones:**
 - **Cimatl:** Esposa de Tenépal, ambos se casan por conveniencia sin poder formar un lazo emocional en los años que duraría su matrimonio. Su único punto en común es Malinalli, quien es a momentos utilizada por Cimatl para obtener lo que desea de su esposo.

- **Malinalli:** Hija de Tenépal, es la persona más importante en su vida y la persona a la que más ama. Tenépal cree totalmente en Malinalli.

9.12.5. Encuentro:

Aparece por primera vez en la cinemática 7.

9.12.6. Habilidades:

Tiene las habilidades combativas de un guerrero humano. Su principal habilidad es su capacidad de planear y de convencimiento.

9.12.7. Armas:

En sus años como guerrero usaba una Macuahuitl para enfrentarse a sus enemigos.

9.12.8. Ítems:

Sin ítems

9.13. Nombre: Cimatl

9.13.1. Descripción:

Mujer de edad media. Cimatl es una mujer bella, de piel morena y cabello largo. Lleva el pelo recogido en una especie de chongo como el que usaban las mujeres nobles de la capital del imperio. Viste una especie de chal que le llega hasta la altura de los codos y un huipil cuyo largo es hasta los tobillos. Una un par de pulseras de jade, una en cada mano y un collar de oro labrado por Mixtecos por lo que tiene una gran cantidad de detalles en su labrado. Además de eso, utiliza un par de aretes labrados en la misma zona. Porta unas sandalias que cubren la mayor parte de sus pies.

Cimatl es una mujer ambiciosa que se siente atraída al poder. Su deseo por el poder es tal que no durara en hacer lo que sea necesario para mantenerse en el poder y gozar de la riqueza.

9.13.2. Status:

Personaje no jugable. Es uno de los fantasmas del pasado de Malinalli.

9.13.3. Imagen

9.13.4. Concepto:

- **Historia antes del juego:** Hija de un importante comerciante. Durante su juventud Cimatl tuvo un sin número de pretendientes que deseaban esposarla por su gran belleza; sin embargo, Cimatl no encontraba en ninguno de sus pretendientes alguno que le garantizara una posición social de mayor rango de la que ya gozaba. Gracias a la amistad de su padre con uno de los consejeros del nuevo cacique, los padres de Cimatl arreglaron el matrimonio de su hija con el cacique. La vida matrimonial solo logro decepcionar a Cimatl, ya que ella esperaba que su esposo fuera un hombre ambicioso y en su lugar encontro un hombre preocupado por su pueblo y no en el poder. Por lo que Cimatl empieza a temer por la seguridad de su patrimonio

al temer que su esposo perdiera el poder por su actitud amable.

Después de varios años de matrimonio, Cimatl queda embarazada; a lo que ella empezaría a depositar sus esperanzas de conseguir más poder al dar a luz a un varón. Pero sus planes se ven truncados con el nacimiento de una niña. A los años que siguieron de su matrimonio, Cimatl comenzó a proponerle a su esposo la idea de conseguirle a futuro un arreglo matrimonial a Malinanlli con algún importante señor de la capital del imperio a lo que Tenépal se niega, ganándose la furia de su esposa.

Su oportunidad para hacerse de más poder llega cuando descubre la conspiración que su esposo estaba orquestando contra el imperio. Cimatl, temerosa de que su esposo fuera descubierto y ello significara la ruina de ella, decide entregarlo al tlatoani con la condición de que ella sería la esposa del siguiente cacique.

A los pocos meses de la muerte de su esposo, Cimatl contrae nupcias con el nuevo cacique de Oluta. De este matrimonio nacería un hijo varón, que se convertiría en la llave de más poder para Cimatl. Es entonces cuando Malinalli comienza a ser una amenaza para sus pretensiones políticas por lo que decide venderla como una esclava.

- **Historia durante el juego:** Se conocerá a Cimatl a través de los recuerdos de Malinalli ya que no tiene participación en la historia que transcurre dentro del Mictlán.
- **Relaciones:**
 - **Tenépal:** Considerado como un hombre débil y de poca visión por su esposa. Ella lo aborrecía al ser un obstáculo a sus pretensiones de poder.
 - **Malinalli:** vista como el mayor fracaso de Cimatl, ya que por su condición de mujer no resultaba provechosa para mantener la posición política de su madre ni su riqueza. Con el nacimiento de su hermano, Malinalli pasa a ser una amenaza para Cimatl por lo que debe de ser erradicada.
 - **Huenupan:** Segundo esposo de Cimatl. No guarda amor por el pero lo considera útil.

9.13.5. Encuentro:

Aparece por primera vez en la cinemática 25.

9.13.6. Habilidades:

Su principal habilidad es la de planear y conspirar para obtener lo que desea.

9.13.7. Armas:

No posee armas ni esta amaestrada en la batalla.

9.13.8. Ítems:

Sin ítems.

9.14. Nombre: Huenupan

9.14.1. Descripción:

Hombre de mediana edad y corpulencia delgada. De tez morena oscura y cabello largo. Usa un penacho para denotar su posición como cacique. Viste una capa de algodón fino que cuelga de sus espaldas de manera recta y con un taparrabos de manta de colores. Porta dos brazaletes de diferentes acabados, uno en cada brazo. Y usa unas sandalias sencillas del color de su capa.

De actitud pasiva y obediente; Huenupan carece de las actitudes para ser un líder por lo que se limita a obedecer las ordenes del imperio.

9.14.2. Status:

Personaje no jugable. Es uno de los fantasmas del pasado que atormentan a Malinalli.

9.14.3. Imagen

9.14.4. Concepto:

- **Historia antes del juego:** Originario de una familia noble del norte de Veracruz, logra ascender hasta cacique debido a su ciega lealtad al imperio. Acepta el puesto sin conocer las necesidades de la población, siendo su prioridad garantizar el control del imperio pero no el bienestar de su pueblo.
- **Historia durante el juego:** Su presencia se conoce por los recuerdos de Malinalli, o tiene participación directa en la historia que sucede en el Mictlán.
- **Relaciones:**
 - **Cimatl:** Esposa de Huenupan. Acepta casarse con ella para tomar el puesto de cacique. Debido a su personalidad pasiva, usualmente termina siendo manipulado por su esposa para que haga lo que ella desea.
 - **Malinalli:** No guarda ningún cariño por ella.

9.14.5. Encuentro:

Su primera aparición es en la cinemática 25.

9.14.6. Habilidades:

Es un guerrero de pocas habilidades.

9.14.7. Armas:

Sin armas.

9.14.8. Ítems:

Sin ítems.

9.15. Nombre: Quetzalcóatl

9.15.1. Descripción:

Quetzalcóatl es descrito como un dios blanco y barbado pero nadie lo ha visto después de que decidiera exiliarse.

9.15.2. Status:

NPC

9.15.3. Imagen

9.15.4. Concepto:

- **Historia antes del juego:** Dios que tras perder la batalla de Tula contra Tezcatlipoca decide autoexiliarse. Los dioses que le juraron lealtad cuando se creó el quinto sol esperan su retorno.
- **Historia durante el juego:** Al encontrarse exiliado no participa directamente en la historia pero se le ha visto en la caída de Tenochtitlan.

9.15.5. Encuentro:

Se le ve por primera y única vez en la cinemática 1.

9.15.6. Habilidades:

Dios de gran poder capaz de derrotar a Tezcatlipoca si ayuda. Se sabe que ha sido capaz de destruir mundos enteros así como crearlos.

9.15.7. Armas:

Sin armas confirmadas.

9.15.8. Ítems:

Se sospecha que tiene en su poder muchas armas de carácter legendario.

9.16. Nombre: Ciudadanos

9.16.1. Descripción:

Personas comunes de la época prehispánica mesoamericana.

- **Hombre con jarrón:** Hombre adulto con solo ropaje cubriendo la parte baja del cuerpo, se encuentra cargando un jarrón con las manos por atrás.
- **Hombre con cacao:** Hombre adulto con solo ropaje cubriendo la parte baja del cuerpo, se encuentra cargando un saco de cacao con las manos por atrás.
- **Hombre noble:** Hombre adulto con ropaje cubriendo el torax y la parte baja de su cuerpo de colores brillantes.
- **Mujer con jarrón:** Mujer adulta con vestido cargando un jarrón sobre su cabeza.

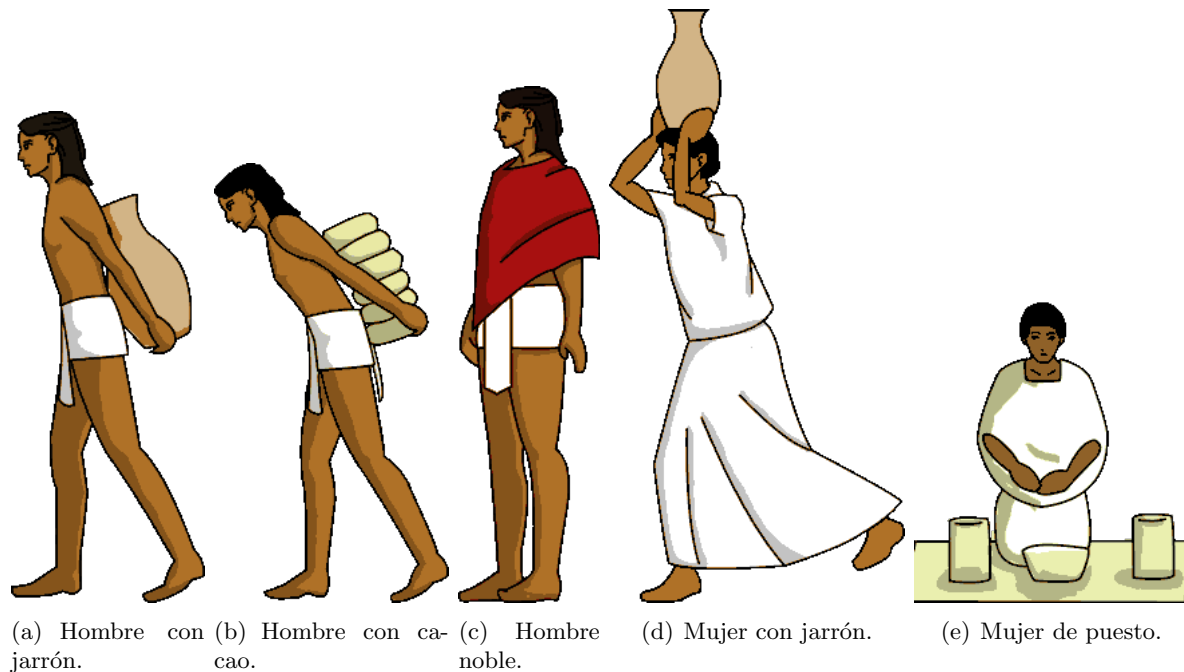


Figura 12: Ciudadanos que se encuentran.

- **Mujer de puesto:** Mujer adulta recostada sobre sus piernas sobre un puesto, que consiste en una manta y sobre de ella algunos artículos de cerámica.

9.16.2. Status:

NPC

9.16.3. Imagen

Ver figura 12.

9.16.4. Concepto:

Los ciudadanos se encuentran para relatar al jugador la época en la que se encuentra, la situación actual que enfrentan, el lugar donde se encuentran y más datos para entender el contexto que lo rodea.

9.16.5. Encuentro:

En el nivel 1.

9.17. Nombre: Tunkuluchú

9.17.1. Descripción:

Ave de la familia de los buhos. En la mitología mexicana este animal podía ingresar al inframundo y regresar al mundo sin restricciones. Este personaje se encuentra en todos los niveles con la función de un checkpoint.



Figura 13: Tecolote de nombre Tunkuluchú.

9.17.2. Status:

NPC, checkpoint.

9.17.3. Imagen

Ver figura 13.

9.17.4. Encuentro:

Todos los niveles.

9.18. Nombre: Armadillo

9.18.1. Descripción:

Animal de clima seco. Posee un caparazón dorsal formado por placas y con picos saliendo de estas, con cola bastante larga y extremidades cortas.

9.18.2. Status:

Enemigo

9.18.3. Imagen

Ver figura 14

9.18.4. Concepto:

Enemigo terrestre que se encarga de obstaculizar y dañar al jugador. Se encuentra por el suelo.

9.18.5. Encuentro:

Enemigo de la etapa tres del inframundo. Nivel 4.



Figura 14: Armadillo.

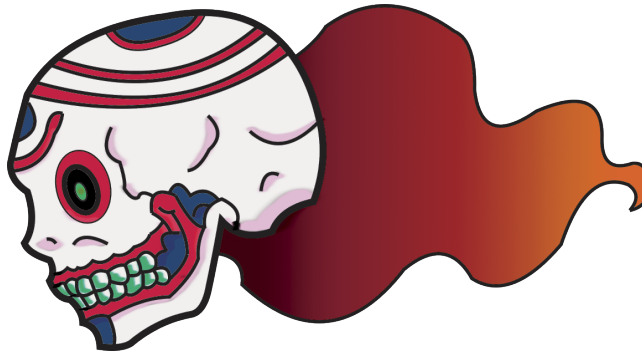


Figura 15: Fantasma rojo.

9.18.6. Habilidades:

- Rodar. Ver habilidad 11.1.
- Desenrollarse. Ver habilidad 11.2.

9.18.7. Patrón de ataque:

En un ciclo, realizará la habilidad rodar tres veces y después la habilidad desenrollarse una vez. Este ciclo se repetirá hasta que el enemigo desaparezca.

9.19. Nombre: Fantasma rojo

9.19.1. Descripción:

Alma perdida en el Mictlán. Es un craneo flotante envuelto en una niebla roja. Se enfrenta al jugador disparándole tonalli negativo para causarle daño. También si toca al jugador le hace daño.

9.19.2. Status:

Enemigo.

9.19.3. Imagen

Ver figura 15.



Figura 16: Fantasma morado.

9.19.4. Encuentro:

Enemigo de los niveles 2, 3, 6, 7 y 9.

9.19.5. Habilidades:

- Disparo rojo. Ver 11.3.
- Flotar en vertical. Ver 11.4.

9.19.6. Patrón de ataque:

En un ciclo, realizará la habilidad disparo rojo en todo momento mientras realiza la habilidad flotar en vertical. Este ciclo se repetirá hasta que el enemigo desaparezca.

9.20. Nombre: Fantasma morado

9.20.1. Descripción:

Alma perdida en el Mictlán. Es un cráneo flotante envuelto en una niebla morada. Se enfrenta al jugador lanzándosele para causarle daño. Si toca al jugador le hace daño.

9.20.2. Status:

Enemigo.

9.20.3. Imagen

Ver figura 16.

9.20.4. Encuentro:

En niveles 2, 4, 5, 7, 9.

9.20.5. Habilidades:

- Embestida. Ver habilidad 11.5.
- Flotar en triángulo. Ver habilidad 11.6.



Figura 17: Zopilote.

9.20.6. Patrón de ataque:

En un ciclo, realizará la habilidad embestida una vez y después la habilidad flotar en triángulo una vez. Este ciclo se repetirá hasta que el enemigo desaparezca.

9.21. Nombre: Zopilote

9.21.1. Descripción:

Ave de rapiña, tiene un plumaje negro, su cabeza calva es de color gris oscuro y tiene un pico grisáceo.

9.21.2. Status:

Enemigo.

9.21.3. Imagen

Ver figura 17.

9.21.4. Encuentro:

En el nivel 5.

9.21.5. Habilidades:

- Rapto. Ver habilidad en 11.7.
- Zopilotear. Ver habilidad en 11.8.

9.21.6. Patrón de ataque:

En un ciclo, realizará la habilidad rapto cuando se aproxime el jugador a una distancia determinada, mientras no se realice la habilidad rapto la habilidad zopilotear estará activada. Este ciclo se repetirá hasta que el enemigo desaparezca.



Figura 18: Jaguar.

9.22. Nombre: Jaguar

9.22.1. Descripción:

Animal felino carnívoro, de color amarillo a café rojizo con manchas negras.

9.22.2. Status:

NPC, enemigo.

9.22.3. Imagen

Ver figura 18.

9.22.4. Encuentro:

En el nivel 8.

9.22.5. Habilidades:

- Zarpazo. Ver en 11.9.

9.22.6. Patrón de ataque:

El felino va de un lado hacia otro en dirección horizontal, cuando se encuentra con el jugador tira un zarpazo.

10. Obstáculos

10.1. Nombre: Caja

10.1.1. Descripción

Una caja de madera. El jugador al tocar tendrá una característica rígida. El jugador no podrá moverla, puede pararse sobre ella. No ocasiona ningún efecto adicional al tocarla.

10.1.2. Esquema

Ver figura 19.

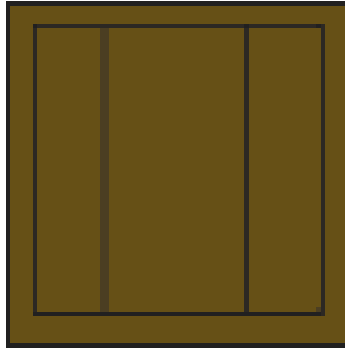


Figura 19: Caja de madera.

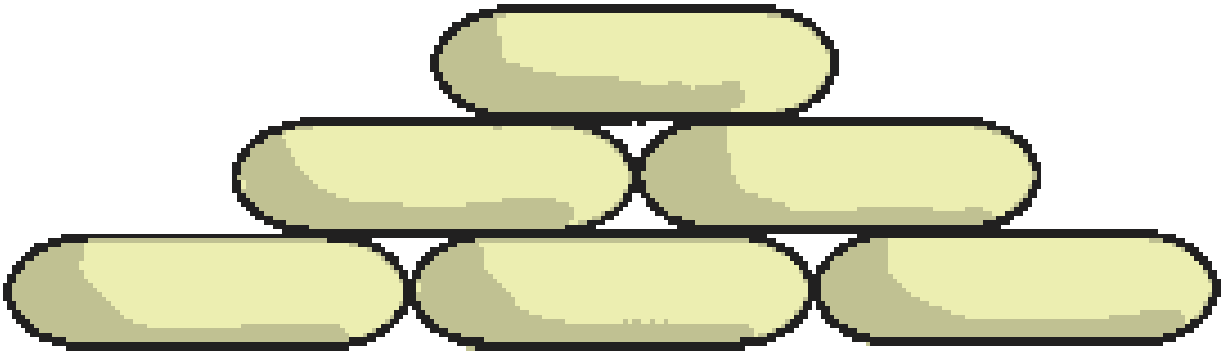


Figura 20: Sacos de cacao.

10.2. Nombre: Sacos cacao

10.2.1. Descripción

Sacos de tela blanquezo. El jugador al tocar tendrá una característica rígida. El jugador no podrá moverla, puede pararse sobre ella. No ocasiona ningún efecto adicional al tocarla.

10.2.2. Esquema

Ver figura 20.

10.3. Nombre: Plataforma móvil

10.3.1. Descripción

Pedazo de terreno (cualquiera) que está en constante movimiento siguiendo un mismo patrón. El jugador al contacto, la plataforma tiene una característica rígida, puede posarse sobre de él y seguir su trayectoria.

10.3.2. Esquema

Ver figura 21.




Figura 21: Plataforma móvil.



Figura 22: Plataforma débil.

10.4. Nombre: Plataforma débil

10.4.1. Descripción

Pedazo de terreno (cualquiera), de característica rígida. El jugador puede posarse sobre de esta, luego de pocos segundos la plataforma empieza a desaparecer. Luego de desaparecer, reaparece en segundos.

10.4.2. Esquema

Ver figura ??.

10.5. Nombre: Rocas

10.5.1. Descripción

Conjunto de piedras o rocas posicionadas en un punto determinado, preferentemente alto. Este objeto cuenta con un área donde se detecta si ha pasado el jugador, de ser así las piedras caerán.

10.5.2. Esquema

Ver figura 23.



Figura 23: Rocas cayendo cuando el jugador ha paso por el área.



Figura 24: Dirección que el viento toma respecto al jugador.

10.6. Nombre: Viento temporal

10.6.1. Descripción

Ráfaga de viento, este objeto no es rígido y puede ser visible solo por las animaciones ocasionales de líneas rectas horizontales pasando. El viento se activa por lapsos de tiempo constantes. El jugador al entrar en contacto con el viento le estará dando una velocidad constante negativa al eje horizontal, provocando un .empuje” del personaje.

10.6.2. Esquema

Ver figura 24.

10.7. Nombre: Piedras filosas

10.7.1. Descripción

Piedras puntiagudas en forma de triángulo. Sobresalen del piso o muro de un terreno, son rígidas y no poseen ningún movimiento. Al contacto con el jugador le restan puntos de vida.

10.7.2. Esquema

Ver figura 25.



Figura 25: Sacos de cacao.



Figura 26: Piso congelado.

10.8. Nombre: Piso congelado

10.8.1. Descripción

Pedazo de hielo congelado en el piso de un terreno, es rígido. Al contacto con el jugador quita toda fricción del piso, ocasionando que no exista suficiente control del jugador de su velocidad y dirección horizontal.

10.8.2. Esquema

Ver figura 26.

10.9. Nombre: Hielo quebradizo

10.9.1. Descripción

Pedazo de terreno, consta de hielo fracturado visualmente, es rígido. Al contacto con el jugador después de unos segundos empieza a desaparecer, reaparece luego de otros segundos más.

10.9.2. Esquema

Ver figura 27.



Figura 27: Hielo quebradizo y como se rompe cuando el jugador se para en cima.



Figura 28: Sacos de cacao.

10.10. Nombre: Bolas de nieve

10.10.1. Descripción

Conjunto de bolas de nieve, su característica es rígida. Posicionadas en un punto determinado, preferentemente alto. Este objeto cuenta con un área donde se detecta si ha pasado el jugador, de ser así las bolas de nieve caerán.

10.10.2. Esquema

Ver figura 28.

10.11. Nombre: Viento multidireccional

10.11.1. Descripción

Ráfaga de viento, este objeto no es rígido y puede ser visible solo por las animaciones ocasionales de líneas rectas (horizontales, verticales, diagonales). El viento se activa por lapsos de tiempo constantes. El jugador al entrar en contacto con el viento le estará dando una velocidad constante en una dirección aleatoria que podría ser horizontal, vertical o en diagonal, provocando un .^{em}puje” del personaje.

10.11.2. Esquema

Ver figura 29.



Figura 29: Sacos de cacao.




Figura 30: Lluvia de flechas representada en un nivel.

10.12. Nombre: Lluvia de flechas

10.12.1. Descripción

Consiste en flechas cayendo aleatoriamente sobre el eje horizontal hacia el piso y constantemente. Al contacto con el jugador le resta puntos de vida.

10.12.2. Esquema

Ver figura 30.

11. Habilidades.

11.1. Nombre: Rodar.

11.1.1. Descripción

El enemigo en forma circular se desplazará rodando a lo largo del suelo en dirección horizontal. Rodará hasta llegar al extremo de una plataforma o al proximarse a un muro.

11.1.2. Portador

Armadillo. Ver 9.18.

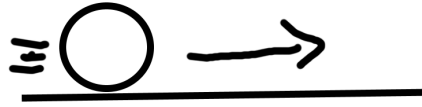


Figura 31: Rodar.



Figura 32: Desenrollar.

11.1.3. Esquema

Ver figura 31.

11.2. Nombre: Desenrollar.

11.2.1. Descripción

El enemigo pasará a un estado estático. El enemigo visualmente cambiará de forma circular a su forma natural.

11.2.2. Portador

Armadillo. Ver 9.18.

11.2.3. Esquema

Ver figura 32.

11.3. Nombre: Disparo rojo.

11.3.1. Descripción

El enemigo lanza pequeños círculos rojos en dirección horizontal que dañan al jugador. Los disparos salen de la parte frontal del enemigo.



Figura 33: Disparo rojo.



Figura 34: Flotar en vertical.

11.3.2. Portador

Fantasma rojo. Ver 9.19.

11.3.3. Esquema

Ver figura 33.

11.4. Nombre: Flotar en vertical.

11.4.1. Descripción

El enemigo se desplaza sobre el piso, moviéndose de manera vertical. Llega a determinada altura y vuelve a bajar al piso.

11.4.2. Portador

Fantasma rojo. Ver 9.19.

11.4.3. Esquema

Ver figura 34.

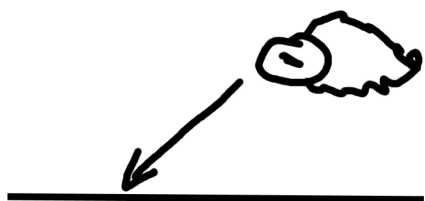


Figura 35: Embestida.

11.5. Nombre: Embestida.

11.5.1. Descripción

El enemigo aumenta su velocidad mientras se desplaza de arriba hacia abajo en diagonal.

11.5.2. Portador

Fantasma morado. Ver 9.20.

11.5.3. Esquema

Ver figura 35.

11.6. Nombre: Flotar en triángulo.

11.6.1. Descripción

El enemigo se mueve por tres diferentes nodos, dibujando un triángulo. Al final regresa al primer nodo.

11.6.2. Portador

Fantasma morado. Ver 9.20.

11.6.3. Esquema

Ver figura 36.

11.7. Nombre: Rapto.

11.7.1. Descripción

El enemigo se mueve hacia la posición del jugador, lanzándose de su posición hacia abajo con una desviación curva.

11.7.2. Portador

Zopilote. Ver 9.21.

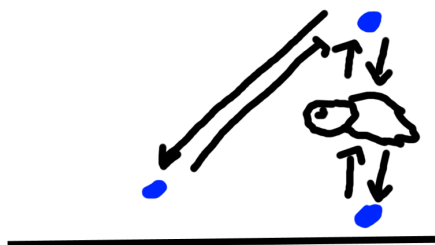


Figura 36: Flotar en triángulo.

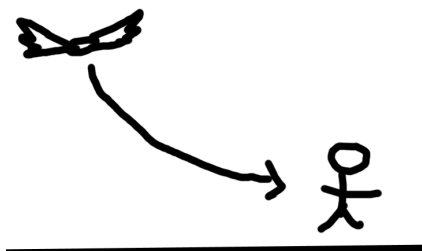


Figura 37: Zopilote.

11.7.3. Esquema

Ver figura 37.

11.8. Nombre: Zopilotear.

11.8.1. Descripción

El enemigo se mueve de manera circular por sobre el piso.

11.8.2. Portador

Zopilote. Ver 9.21.

11.8.3. Esquema

Ver figura 38.

11.9. Nombre: Zarpazo.

11.9.1. Descripción

El enemigo con sus garras ataca al jugador.

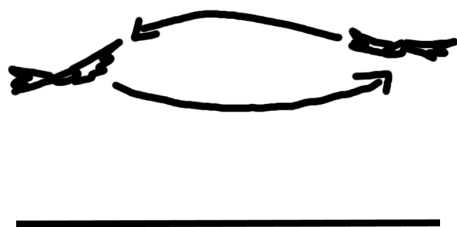


Figura 38: Zopilotear.



Figura 39: Zarpazo.

11.9.2. Portador

Jaguar. Ver 9.22.

11.9.3. Esquema

Ver figura 39.

11.10. Nombre: Disparo de tonalli.

??

11.10.1. Descripción

Con ayuda de la caracola permite a su portador disparar tonalli.

11.10.2. Portador

Malinalli

11.10.3. Esquema

Ver figura 40.



Figura 40: Disparo de tonalli por el jugador.



Figura 41: Zambullida.

11.11. Nombre: Zambullida.

??

11.11.1. Descripción

Zochitónal se sumerge en el río, dejando solo en la superficie parte de su espalda; procediendo a nadar a gran velocidad de un lado a otro para embestir a sus enemigos.

11.11.2. Portador

Zochitónal

11.11.3. Esquema

Ver figura 41.

11.12. Nombre: Burbujas.

11.12.1. Descripción

Zochitónal dispara burbujas que seguirán al jugador por un tiempo.



Figura 42: Burbujas.



Figura 43: Coraza.

11.12.2. Portador

Zochitónal

11.12.3. Esquema

Ver figura 42.

11.13. Nombre: Coraza.

11.13.1. Descripción

Esta habilidad permite crear una coraza de piedra protegiendo a su portador de ataques enemigos sacrificando velocidad de movimiento.

11.13.2. Portador

Tepeyóllotl.

11.13.3. Esquema

Ver figura 43.



Figura 44: Lluvia de rocas.

11.14. Nombre: Impacto.

11.14.1. Descripción

Realiza un salto, provocando al aterrizaje una onda de piedras en el suelo.

11.14.2. Portador

Tepeyóllotl.

11.14.3. Esquema

11.15. Nombre de la habilidad: Luvia de rocas.

11.15.1. Descripción

Con un poderoso rugido provoca una avalancha de rocas.

11.15.2. Portador

Tepeyóllotl.

11.15.3. Esquema

Ver figura 44.

11.16. Nombre: Rugido aturdidor.

11.16.1. Descripción

Poderoso rugido provoca una de continuo echo que inmoviliza a al enemigo, Tepeyóllotl solo puede usar esta habilidad cuando no usa la coraza.

11.16.2. Portador

Tepeyóllotl.

11.16.3. Esquema

Ver figura 45.



Figura 45: Rugido aturdidor.



Figura 46: Círculo de fuego.

11.17. Nombre: Circulo de fuego.

11.17.1. Descripción

Itzpápalotl se eleva en el aire y se rodea a sí misma con fuego, este ataque sera usado cuando el jugador se encuentre junto a ella.

11.17.2. Portador

Itzpápalotl.

11.17.3. Esquema

Ver figura 46.

11.18. Nombre: Embestida aerea.

11.18.1. Descripción

Itzpápalotl usara este ataque cuando este lejos del jugador. Itzpápalotl saltar y en el aire se lanza contra el enemigo en diagonal.

11.18.2. Portador

Itzpápalotl.



Figura 47: Embestida aerea.

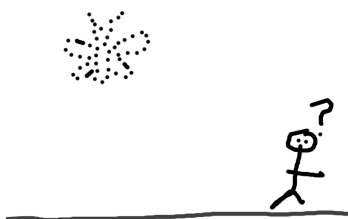


Figura 48: Invisibilidad.

11.18.3. Esquema

Ver figura 47.

11.19. Nombre: Invisibilidad.

11.19.1. Descripción

Esta habilidad le permite ser indetectable al ojo de dioses y humanos, permitiendole tomar una posición ventajosa en combate.

11.19.2. Portador

Itzpápalotl.

11.19.3. Esquema

Ver figura 48.

11.20. Nombre: Tornado.

11.20.1. Descripción

Poderoso ataque que puede bajar hasta la mitad de la vida del jugador.

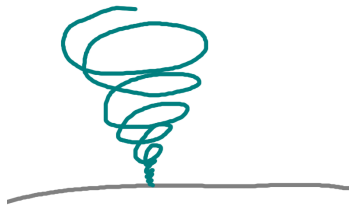


Figura 49: Tornado.



Figura 50: Ventisca.

11.20.2. Portador

Mictleayotl.

11.20.3. Esquema

Ver figura 49.

11.21. Nombre: Ventisca.

11.21.1. Descripción

Aire helado que puede causar una pérdida considerable de la barra de salud.

11.21.2. Portador

Mictleayotl.

11.21.3. Esquema

Ver figura 50.

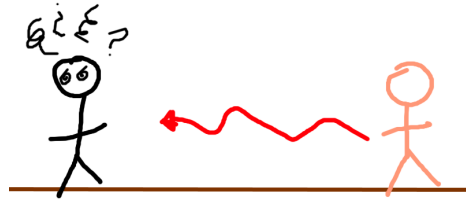


Figura 51: Raíz del diablo.

11.22. Nombre: Raíz del diablo.

11.22.1. Descripción

Ataque que produce una confusión en el jugador, haciendo que los botones no reaccionen con las acciones que deberían.

11.22.2. Portador

Tlazoltéotl.

11.22.3. Esquema

Ver figura 51.

11.23. Nombre: Energía corrupta.

11.23.1. Descripción

Esferas de energía oscura que infringen daño al jugador al hacer contacto con éste.

11.23.2. Portador

Tlazoltéotl.

11.23.3. Esquema

Ver figura 52.

11.24. Nombre: Circulo protector.

11.24.1. Descripción

Utilizando energía corrupta, Tlazoltéotl crea alrededor de ella un circulo con la capacidad de protegerla contra cualquier ataque.

11.24.2. Portador

Tlazoltéotl.

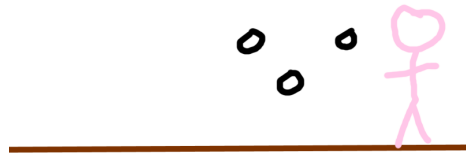


Figura 52: Energía corrupta.

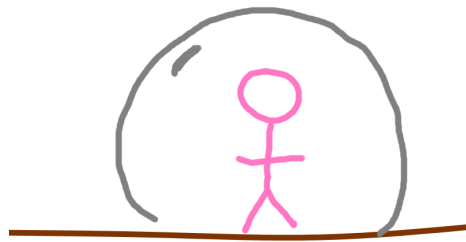


Figura 53: Círculo protector.

11.24.3. Esquema

Ver figura 53.

11.25. Nombre: LLuvia de lava.

11.25.1. Descripción

Caen bolas de lava con una gran capacidad de daño.

11.25.2. Portador

Itztlacoliuhqui.

11.25.3. Esquema

Ver figura 54.

11.26. Nombre: Manotazo.

11.26.1. Descripción

Genera una onda expansiva que deforma el suelo provocando una oleada de rocas.



Figura 54: Lluvia de lava.



Figura 55: Manotazo.

11.26.2. Portador

11.26.3. Esquema

Ver figura 55. Itztlacoliuhqui.

11.27. Nombre: Lluvia de flechas.

11.27.1. Descripción

Como su nombre lo dice, provoca una lluvia de flechas, este es el ataque de Itztlacoliuhqui que genera el menor nivel de daño.

11.27.2. Portador

Itztlacoliuhqui.

11.27.3. Esquema

Ver figura 30.

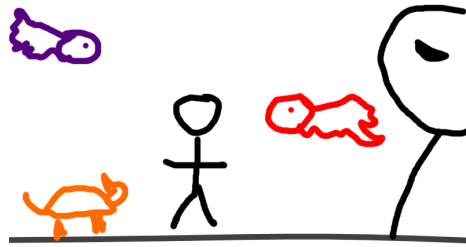


Figura 56: Todos los hombres del rey.

11.28. Nombre: Todos los hombres del rey.

11.28.1. Descripción

Con este ataque, Mictlantechtli invoca a varios de los enemigos normales que habitan el Mictlán para que se enfrenten al jugador mientras Mictlantechtli desaparece.

11.28.2. Portador

Mictlantechtli.

11.28.3. Esquema

Ver figura 56.

11.29. Nombre: Fuego mortífero.

11.29.1. Descripción

Mictlantechtli lanza poderosas esferas de fuego verde.

11.29.2. Portador

Mictlantechtli.

11.29.3. Esquema

Ver figura 57.

11.30. Nombre: Penitencia.

11.30.1. Descripción

Mictlantechtli se eleva en el aire haciendo que salgan huesos filosos del suelo.

11.30.2. Portador

Mictlantechtli.

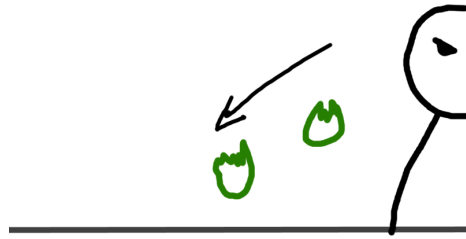


Figura 57: fuegoM.

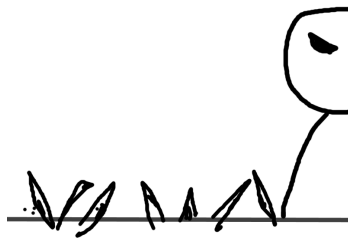


Figura 58: Penitencia.

11.30.3. Esquema

Ver figura 58.

12. Armas.

12.1. Nombre: Caracola.

12.1.1. Descripción

Esta arma con forma de cenizote contiene el alma de uno dentro, lo que le permita generar todo tipo de sonidos. El sonido que produce se ve materializado como energía luminosa que puede atacar a los enemigos y proteger a su portador al generar una barrera.

12.1.2. Imagen

12.1.3. Portador

Malinalli.

12.2. Nombre: Atardecer de venus.

12.2.1. Descripción

áculo que permite amplificar la magia de quien lo porta. Xólotl solamente puede utilizarlo en su forma humana.

12.2.2. Imagen

12.2.3. Portador

Xólotl.

12.3. Nombre: Matlalpapalotl.

12.3.1. Descripción

Tepoztopilli hecho de obsidiana. Arma creada por Itzpapalotl a partir de las almas de los enemigos derrotados durante la guerra contra los dioses del norte. Es un arma de gran poder, es ligera, ideal para el combate aéreo.

12.3.2. Imagen

12.3.3. Portador

Itzpápalotl.

12.4. Nombre: Trepas viento.

12.4.1. Descripción

Macuahuitl creada por Mictlecayotl para canalizar su energía de viento y generar poderoso ataques.

12.4.2. Imagen

12.4.3. Portador

Macuahuitl.

12.5. Nombre: Arco solar.

12.5.1. Descripción

Arma legendaria que Itztlacoliuhqui usaba desde antes del quinto Sol, siendo éste el único objeto que se le permitiera conservar de su antigua identidad. Es un arco de gran alcance, permite disparar flechas con la capacidad de destruir mundos enteros.

12.5.2. Imagen

12.5.3. Portador

Itztlacoliuhqui.

13. Items.

13.1. Nombre: Peineta en forma de flor.

13.1.1. Descripción

Fue un regalo de su padre cuando niña, Malinalli la considera su mayor tesoro.

13.1.2. Imagen

13.1.3. Portador

Malinalli

13.2. Nombre: Armadura espiritual.

13.2.1. Descripción

Cubre todo el cuerpo de Malinalli, pero visualmente adopta una forma que ella desee.

13.2.2. Imagen

13.2.3. Portador

Malinalli

14. Guión.

15. Música y sonidos.

15.1. Música de fondo

15.1.1. Nombre: Música mercado

La música de fondo que suena en el mercado debe de evocar un sentimiento de cotidianidad, seguridad y alegría. En el tema predominaran instrumentos de viento.

15.1.2. Nombre: Música selva

La música en la selva debe de ser sobre inicio de un viaje. Debe de evocar en el jugador el deseo de aventura y a la vez hacerlo sentir que está en un lugar conocido.

15.1.3. Nombre: Música Xolotl

La música cuando Xólotl le habla a Malinalli debe de ser un tema que se ajuste con la personalidad del Dios ya que será el tema que sonara cuando él tenga diálogos importantes que decir, así que debe ser un tema que muestre determinación y misterio.

15.1.4. Nombre: Música plataforma segundo nivel

La musicalización que corresponde a la zona de enemigos normales de este nivel debe de reflejar que uno se encuentra en la entrada de un lugar misterioso y peligroso, pero de gran carga espiritual (Por lo que se recomienda alguna canción que contenga coros, los coros preferiblemente deben de estar en Náhuatl y deben de hablar sobre el sufrimiento de las almas que no pudieron cruzar).

15.1.5. Nombre: Música jefe segundo nivel

La música que acompaña a la batalla con Xochitonal debe de hacer sentir peligro que se está luchando por sobrevivir pero sin perder la carga espiritual que conlleva este nivel.

15.1.6. Nombre: Música plataforma tercer nivel

Zona de plataformas: La Música de este nivel debe reflejar el sentimiento de adrenalina y vértigo que lleva escalar una superficie frágil y peligrosa.

15.1.7. Nombre: Música jefe tercer nivel

Batalla contra el jefe: La batalla contra el jefe debe de mostrar un tema que evoque la misma adrenalina de peligro con el agregado de que la sensación de peligro se intensifica.

15.1.8. Nombre: Música plataforma cuarto nivel

La música del nivel evoca a que se está explorando un lugar misterioso y peligroso pero lleno de maravillas.

15.1.9. Nombre: Música jefe cuarto nivel

La música de batalla contra el jefe debe de reflejar el ritmo desenfrenado de batalla que tiene Itz'papálotl, se propone una canción parecida a Bipolar Nightmare de la banda sonora de Nier Automata.

15.1.10. Nombre: Música plataforma quinto nivel

Este tema se caracterizara por tener una fuerte carga de nostalgia y renuncia hacia las personas que se aman, ya que representa la nostalgia que siente Mictlecayotl por todo lo que perdió cuando fue condenada a estar en el Mictlán por tratar de asesinar a Tezcatlipoca. El tema puede contener algunas notas como de caja de música y coros.

15.1.11. Nombre: Música jefe quinto nivel

Este tema debe de contener un poco de la nostalgia pero a su vez debe de denotar fuerza y violencia. Su ritmo debe de ser acelerado pues refleja la personalidad de fuerte e innegociable de Mictlecayotl.

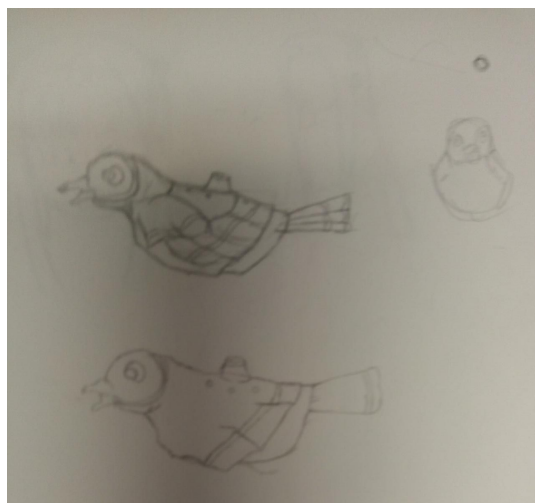


Figura 59: Caracola con forma de cenxontle.

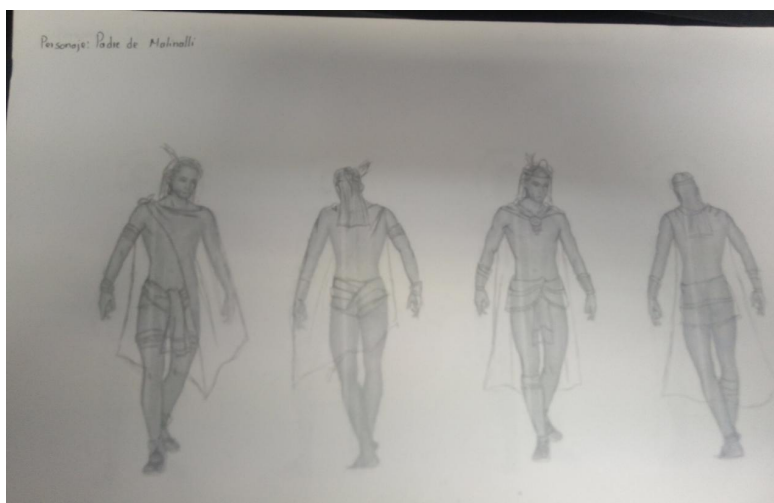


Figura 60: Padre de Malinalli.

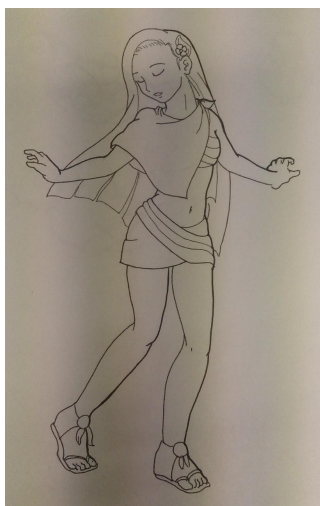


Figura 61: Bosquejo Malinalli.

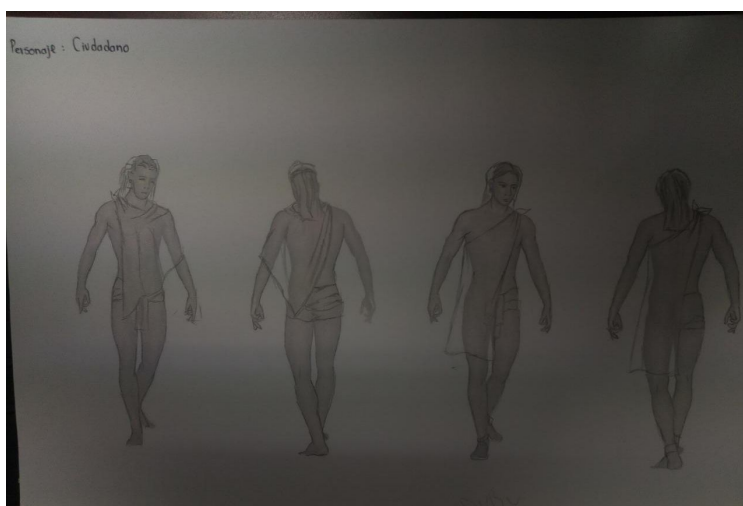


Figura 62: Personaje: Ciudadano.



Figura 63: Personaje: Iztlacoliuhqui.

15.1.12. Nombre: Música plataforma sexto nivel

15.1.13. Nombre: Música jefe sexto nivel

15.2. Efectos de sonido

16. Imagenes de concepto.

17. Miembros de equipo.

18. Detalles de producción.

18.1. Fecha de inicio.

18.2. Fecha de terminación.

18.3. Presupuesto.