

4. Arte y Video

4.1. ANIMACIONES:

- Animaciones andar y correr.
- Animaciones de lucha con espada y cuerpo a cuerpo, manejo del agua y el fuego.
- Animación vehículo Falkner.

4.2. CINEMÁTICAS:

- Vista principal: perspectiva isométrica
- Recuerdos tras la finalización de un nivel.
- Explicación de la historia mediante cinemática de texto
- Tutorial de jugabilidad mediante cajas de texto antes de iniciar el nivel, con imagen sobrepuesta.