

Soul Devourer

Ten-sheet del proyecto

Integrantes del equipo (.ExE):

(directora) Isabel Box Cerdá

Alexandru Carlos Sular Feier

Javier Botella Rico

Alejandro Martínez Gonzálvez

David Saavedra Pastor

Grupo: A03

Índice:

1. One Sheet
2. Ámbito - Jugabilidad (Todos (desarrollo, pero uno lo escribe) → Lo escribe: Alexu)
3. Interfaz (Javi)
4. Mecánica (Alejandro)
5. Historia - Características - Personajes. (Isabel, David)
6. Niveles → No se hace
7. Inteligencia artificial. → No se hace
8. Diseño software → No se hace
9. Motores → No se hace
10. Dirección - Planificación (Todos (desarrollo, pero uno lo escribe) → Lo escribe: Isabel)

1. ONE SHEET

TÍTULO: Soul Devourer

SISTEMA: PC con Ubuntu, Linux.

PÚBLICO OBJETIVO:

Adolescentes y adultos fans de los juegos estilo metroidvania y plataformas que tiendan a jugar en PC.

RESUMEN DE LA HISTORIA:

En lo más profundo del abismo, un hombre despierta moribundo. No tiene recuerdo alguno de cómo ha llegado ahí más allá de un sentimiento de odio, tal vez culpa, que le invade, aceptando su temprana muerte a pesar de no saber nada de sí mismo. Sin embargo, antes de dar su último suspiro, un espíritu aparece frente a él con una misión.

“Joven guerrero, no pierdas la esperanza. Hay en ti un gran poder que el mundo necesita. Muchos te temerán, no querrán abrirse a conocer qué tipo de ser eres en realidad, pero yo veo mucho más allá. Sé que tu poder es un milagro, y que tú, joven, eres el elegido para masterizarlo. No pierdas el tiempo, empuña tu arma y déjame ayudarte a salir de este infierno...”

Casi como si fuera levantado por unos finos hilos, nuestro héroe se incorpora de nuevo mientras sus heridas desaparecen, agarrando su guadaña, la cual no termina de entender por qué posee, pero al mismo tiempo la siente como una parte de sí mismo, de su alma.

Poco sabe nuestro supuesto elegido de lo que le espera más allá de las profundidades...

A partir de aquí, el guerrero se enfrentará a numerosos enemigos y obstáculos con la intención de ascender desde el abismo a lo más alto de los cielos en búsqueda de las runas de poder que le permitirán perfeccionar sus habilidades. Con su poder, la devoración de almas, conseguirá absorber aquellas almas perdidas de las profundidades, alimentando su energía a la hora de proporcionar ataques.

Cada nivel constará de puzzles u obstáculos que deberá superar antes de llegar al siguiente. Cada runa, por otro lado, permitirá mejorar una cualidad de nuestro guerrero (aumento de salud, defensa, ataque, etc) que formará parte de él una vez la consiga.

MODOS DE JUEGO:

Metroidvania y plataformas ascendente de un solo jugador, con recorrido lateral de los niveles (de izquierda a derecha) hasta subir a la siguiente fase. Ataques basados en la recarga de poder (absorción de almas) y el uso de runas como elemento que permite adquirir una habilidad extra. Uso de un arma (guadaña) como elemento de ataque y defensa. Inclusión de puzzles en algunos de los niveles.

Enemigos simples y reunidos en pequeñas hordas. Un jefe final en el último nivel. Obstáculos para superar como *barreras absorbe almas* u *ojos observadores* que limiten el avance hasta encontrar cómo superarlos.

No sube de nivel, pero adquiere elementos que aumentan control y uso del poder. Estilo medieval con un toque *steampunk*.

PUNTOS ÚNICOS:

- Juego metroidvania y plataformas con el desplazamiento de la pantalla vertical ascendente. El personaje se desplazará horizontalmente, además usará elementos como rampas, escaleras y saltos para ascender por el mapa. De forma metafórica esto representa el ascenso del personaje desde el fondo hasta la superficie.
- Al comienzo del juego el personaje no contará con ninguna habilidad básica (correr, planear saltar, escalar, golpear) y según avance irá consiguiendo nuevas, que le ayudarán en los niveles siguientes. Con las cuales puede volver a repetir los niveles anteriores, haciendo más extenso el videojuego.
- Respecto a la historia que desarrolla el videojuego, en cada nivel descubrimos nuevas claves que nos ayudará a descubrir la historia oculta detrás del protagonista.
- Como característica adicional. Cada vez que el personaje obtiene una nueva habilidad, esta se refleja en su apariencia (Al obtener la habilidad de correr, la apariencia de sus zapatos mejorará). Además de obtener una carta coleccionable de la habilidad obtenida.
- Si el protagonista supera un límite de almas absorbidas, puede despertar un modo 'berserker' en el que hará el doble de daño. Sin embargo, esto provocará que durante un par de minutos después de acabar la habilidad no pueda usar las runas. Una vez pasados, volverá a poder luchar con ellas.

JUEGOS PARECIDOS:

- Hollow Knight
- Metroid.
- Castelvania
- Dandara

2. ÁMBITO Y JUGABILIDAD

JUGABILIDAD:

- **Como se progresa en el juego:**

Para progresar en el juego nuestro protagonista tiene que superar los diferentes niveles eliminando enemigos y superando puzzles hasta llegar al nivel final donde te enfrentarás al jefe final. Entre cada nivel encontraremos runas que nos darán más variedad de ataques y mejorarán nuestra vida.

- **Misiones y estructura de retos:**

La misión principal de nuestro protagonista es llegar a la superficie teniendo que pasar por cada piso matando enemigos y superando puzzles hasta llegar ahí.

- **Estructura de puzzle:**

Activar una palanca para abrir una puerta o matar al último enemigo del piso que contiene la llave para pasar al siguiente piso.

- **Objetivos del juego:**

Superar los pisos hasta llegar a la superficie donde te enfrentas al jefe final.

CUANTIFICACIÓN:

- **Enemigos:**

Dentro de este apartado, existen varias subcategorías, cada uno de ellos será explicado en el apartado 5:

- Ahogados → se encuentran en los niveles del 1 al 2 del mapa
- Guardianes del abismo → nivel 3 y 4
- Iris → Jefe final → nivel Final (antes de saber que el jefe final, su nombre es Dux)

- **Lugares donde se desarrolla el juego:**

Tendremos 4 pisos ambientados en un entorno oscuro, el abismo, al que se le irá dando luminosidad conforme los subes.

- **Número de armas:**

Habrà solo un arma, esta será la guadaña. Canaliza el poder de la absorción de almas para usarlo en batalla.

- **Flujos de juego:**

Empieza -> Menú principal -> Animación inicial -> Bucle (pantalla de carga -> nuevo nivel del juego -> Enemigos/Puzles/Obstáculos) -> Boss final -> Fin (posibilidad de zona secreta).

3. INTERFAZ

SISTEMA VISUAL:

- **HUD:** El hud permitirá conocer los datos del personaje, que en este caso sería su barra de vida (pensar si el hud va a tener algo más).
- **Menús:**
 - **Menú principal:** Aparecerá al comienzo del juego y tendrá las opciones de Jugar, Controles y Salir.
 - **Menú de pausa:** Este menú aparece cuando pausamos el juego, donde simplemente podremos volver a jugar o salir del juego, además de poder ver los controles de nuevo.
- **Características motor 2d:** Utilizaremos el motor 2d para poder dibujar y representar los elementos del juego en pantalla.
- **Cámara:** La cámara será fija (el jugador no la podrá controlar) y se moverá hacia arriba o abajo en función del movimiento del personaje.

CONTROLES:

- WASD: Movimiento del personaje
- Q: Lanzar guadaña
- E: Dash
- Espacio: Salto
- Click izquierdo: Ataque.
- Click derecho: Ataque fuerte.
- Esc: Pausa
- Controles en los menús:

- Flechas arriba/abajo: Moverse por las distintas opciones del menú.
- Espacio / enter: Elegir la opción

SONIDO:

El juego contará con diferentes efectos de sonido para las acciones que realiza el personaje (si tenemos tiempo implementaremos música para cada nivel).

4. MECÁNICA

REGLAS DEL JUEGO:

- **Física:**
 - Al encontrarse con una pared el movimiento será bloqueado obligando al jugador o enemigo a tomar otra dirección.
 - Al ser un plataformas ascendente el jugador podrá recibir daño al caer de una altura elevada.
 - Al atacar con tu guadaña inicialmente no podrá ser lanzada, pero con una nueva runa podrás realizar un ataque con carga que, cuanto más mantengas el botón más rango tendrá.
 - El dash podrá ser utilizado contra enemigos para realizar más daño.
 - Al defenderte con la guadaña serás anclado en tu posición.
- **Movimiento:**
 - El jugador podrá moverse para arriba, abajo, izquierda y derecha. En cambio, los enemigos se podrán mover en todas las direcciones que les permita su zona.
 - El movimiento está restringido a los niveles, por tanto, las paredes de estos no pueden ser pasadas, sólo podrás pasar de nivel al encontrarte al final(arriba).
 - Al realizar el dash se pasará de un lugar a otro en corto lapso en cualquier dirección y con las leyes anteriormente nombradas.
 - Podrás realizar un salto en cualquier dirección y avanzar. (Si el salto es pulsado sin dirección se realizará en el mismo sitio).
- **Objetos:**
 - Guadaña: La obtienes desde el principio y es tu única arma, te sirve tanto para atacar como defender y puede ser lanzada a distancia con carga.
 - Almas: Que vas recogiendo cada vez que derrotas a un enemigo. Y sirven para cargar ataques especiales y runas. Es el objeto principal, el juego y sus mecánicas se desarrollan a través de este.
 - Runas: Las recoges por los diferentes niveles y sirven para que tu personaje mejore y se desarrolle en las mecánicas del juego. Serán unas cartas que además cambiarán el aspecto de tu personaje.
 - Mecanismo: Para pasar a la siguiente zona.
- **Acciones:**
 - Atacar: Con la guadaña o el dash(arrollar).
*El ataque puede ser fuerte, normal y cargado o no al ser lanzada.
 - Defender: Con la guadaña.
 - Curar: Con la absorción de almas o con ataques consecutivos a enemigos.
 - Saltar: Para avanzar en diferentes direcciones
 - Dash: Para avanzar rápidamente en diferentes direcciones.

- Curar: Con los objetos curativos.
- Interactuar: Pasando por encima o a una distancia muy corta.
- Sufrir daño: Ya sea por el ataque de enemigos o por caídas.
- Morir: Cuando tu barra de vida se agote.
- **Economía:**
 - No es una economía de juego como tal, pero con la mejora de las runas que vas obteniendo tu personaje mejora sus habilidades y cambia su apariencia.

TRANSICIÓN DE PARTIDA:

- **Diagrama de transición de pantallas:**

Esta sería una transición pantallas de principio a fin del juego sin pausas ni guardados.

- 1.Intro (Intro del juego explicando brevemente la historia)
- 2.Nivel 1
- 3.Nivel 2
- 4.Nivel 3 → Nivel secreto 3.1
- 5.Nivel 4
- 6.Nivel final → jefe final
- 7.Fin del juego (breve desenlace)

- **Descripción de las pantallas:**
 - *Explicadas más adelante en el punto 5*
- **Pantallas del juego:**
 - Las pantallas o niveles del juego estarán conectadas todas y podrás volver entre ellas, a cambio de un coste (en almas).
 - En cada pantalla podrás acceder al menú de pausa del videojuego con sus diferentes opciones.
- **Menús**
 - Menú principal: aparecerá al comienzo del juego y tendrá las opciones de Jugar, Controles y Runas, Cargar y Salir.
 - Menú de pausa: al pausar el juego, aparecerá este menú, donde podremos volver a jugar o salir del juego, cargar y guardar, además de poder ver los controles y runas de nuevo.
 - Menú fin de juego: aparecerá cuando se hayan completado todos los niveles y eliminado a todos los enemigos, o con la muerte del personaje. Las opciones serán Volver a jugar y Salir.

OPCIONES DEL JUEGO:

- Jugar → puntos de guardado → eliminar partida / continuar partida.
- Controles.
- Volver a jugar (cuando te pasas el juego).
- Salir del juego.
- Apartado de explicación de runas y personajes una vez descubiertos.

REJUGAR Y SALVAR:

- El juego tendrá un punto de guardado en cada nivel que pases.
- El juego se podrá rejugar todas las veces que se quiera.
- Al rejugarlo podrás elegir entre volver a empezar desde 0 o con todas las mejoras.

TRUCOS E EASTER EGGS:

- Pulsando la G obtendrás el modo dios que te hará totalmente invencible.
- Zona secreta en el nivel 3 (desarrollo opcional).

5. HISTORIA, CARACTERÍSTICAS Y PERSONAJES:

HISTORIA:

Las almas. Aquello que define y da vida al cascarón vacío que es nuestro cuerpo. Una energía esencial por encima de nuestras propias capacidades que permite a cada individuo pensar y actuar bajo su propia responsabilidad. Para los habitantes de Liliun, el alma es un poder divino otorgado por el más alto de los cargos celestiales que, según los antiguos escritos, era un ángel venido de lo más alto de los cielos que impregnó de vida aquellas tierras y dio un cometido a cada uno de sus habitantes.

Liliun siente orgullo de sus creencias y establece en sus más estrictas normas que el alma es individual a cada cuerpo y que cada cuerpo es responsable de sus acciones, siendo castigados aquellos que muestran tiranía hacia su divina presencia y su sagrada existencia.

A aquellos temerarios se les asocia con una fuerza negativa que intentó destruir las tierras de Liliun en su época de mayor prosperidad. Un ser maligno devorador de almas que acabó con el celestial que les dio la vida y pretendía canalizar ese poder de las almas y llevar el caos al mundo. Millones de personas murieron, dejadas como cuerpos huecos que llenaron de desesperación a la población. Fue en ese entonces cuando despertó una fuerza en los guerreros más fieles y dedicados al cuidado de sus almas. Estos, lucharon con toda su valía, finalmente derrotando a aquella reencarnación del caos a costa de sus propias vidas, generando un precipicio abismal una vez el cuerpo de la figura sin vida de aquella criatura maligna cayó al suelo.

Sin embargo, eso no fue el fin de sus temores. En el borde de aquel precipicio apareció un mensaje grabado en roca: *“Puedo haber caído, pero no es mi fin. Temed lo que os aguarda”*.

Desde ese entonces, los habitantes de Liliun han luchado por perseverar por su cuenta el valor y fuerza de sus almas, siendo llevados aquellos desafiantes de su divinidad a lo más profundo de aquel abismo, negándoles la vuelta a la superficie con la ayuda de los guerreros más fieles de la actualidad, cuyo cuerpo y alma se ha combinado, convirtiéndolos en seres mitad celestial.

En lo más profundo de aquel abismo, Allec despierta moribundo. No tiene recuerdo alguno más allá de su nombre y un sentimiento de odio, tal vez culpa, mientras acepta su temprana muerte. Sin embargo, antes de dar su último suspiro, un espíritu aparece frente a él con una misión.

“Joven guerrero, no pierdas la esperanza. Hay en ti un gran poder que el mundo necesita. Muchos te temerán, no querrán abrirse a conocer qué tipo de ser eres en realidad, pero yo veo mucho más allá. Sé que tu poder es un milagro, y que tú, joven, eres el elegido para masterizarlo. No pierdas el tiempo, empuña tu arma y déjame ayudarte a salir de este infierno...”

Casi como si fuera levantado por unos finos hilos, nuestro héroe se incorpora de nuevo mientras sus heridas desaparecen, agarrando su guadaña, la cual no termina de entender por qué posee, pero al mismo tiempo la siente como una parte de sí mismo, de su alma.

Avanzará en busca de las 5 runas de poder, elementos clave que formaron parte del celestial y que sirvieron para mantener el equilibrio del alma a los guerreros más poderosos. Con ellas, nuestro héroe masterizará y controlará el poder que le ha sido otorgado.

Sin embargo, sus recuerdos se irán restaurando en su subida, hasta descubrir la terrible verdad una vez observe con sus ojos la superficie: el espíritu guía no era más que una reencarnación de aquella criatura despiadada, Iris. Adoptaría su forma real y le explicaría que no es elegido alguno, sólo un recipiente que resultó útil dada su falta de memoria, y ahora lo utilizará para absorber su alma y alcanzar su poder máximo, dado que él mismo no podía conseguir las runas del poder al no ser una creación de aquel celestial. Así pues, Allec luchará con la criatura hasta su derrota, en la que tomará una importante decisión: ¿Matará a la criatura y liberará a Lilium de la desdicha o, tal vez, debería absorber su poder?...

MUNDO DE JUEGO:

- **Apariencia General:**

Medieval fantástico con un pequeño toque steampunk. La oscuridad será un aspecto clave en el juego, apareciendo zonas luminosas durante el avance. Habrá 4 niveles base + nivel final en la superficie + posible zona secreta.

- **Áreas:**

- **Primer nivel:** *‘En lo más profundo del caos’*

- **Descripción:** la parte más profunda del abismo, donde los exiliados viven en constante rabia y desesperación luchando unos con otros y contra los defensores de la superficie de más bajo rango. Conseguimos la primera runa. 1 punto de guardado a mitad del nivel.
 - **Características físicas:** oscuridad, temática rocosa. Pequeños puntos de luz cerca de zonas magmáticas o antorchas.
 - **Niveles que usan esta área:** nivel 1
 - **Conexión con otras áreas:** conecta con el nivel 2

- **Segundo nivel:** *‘La perdición de los condenados’*

- **Descripción:** La seguridad se endurece con algún obstáculo, y encontramos defensores de la superficie de nivel bajo. Algunos exiliados consiguen escapar de la prisión para luchar contigo (más fuertes que los del primer nivel). Introducción mediante pequeños cuadros a la historia (la devoción de la gente de Lilium al alma sin contexto). Presencia de un puzle. Conseguimos la segunda runa. 1 punto de guardado a mediados de nivel.
 - **Características físicas:** oscuridad más tenue, pero presente, temática rocosa. Las antorchas predominan para mantener la luz. Pequeños indicios de vegetación al final del nivel. Algunas celdas son visibles con exiliados que quisieron escapar.
 - **Niveles que usan esta área:** nivel 2
 - **Conexión con otras áreas:** conecta con el nivel 1 y el 3

- **Tercer nivel:** *‘Destellos de una tierra próspera’*

- **Descripción:** los obstáculos se endurecen, ya no hay exiliados, pero los defensores de la superficie son de nivel medio. Presencia de puzles unidos a los obstáculos. Pistas sobre la historia con cuadros (ilustraciones de un ser celestial, de una bestia maligna, de un pueblo próspero, pero sin explicación alguna). Pequeña pista de que hay una

zona secreta y de cómo acceder. Conseguimos la tercera runa. 1 punto de guardado a mitad de nivel.

- **Características físicas:** destellos de luz de la superficie, muy tenues, la oscuridad aún está presente, pero en menor nivel, antorchas en menor número. Temática rocosa natural, pequeños indicios de vegetación. Decoraciones del estilo del juego presentes en mayor medida.
 - **Niveles que usan esta área:** nivel 3
 - **Conexión con otras áreas:** conecta con el nivel 2, el 4 + posible zona secreta
- **Cuarto nivel:** 'Lucidez de un pasado olvidado'
- **Descripción:** defensores de la superficie de nivel medio y alto. Obstáculos persistentes que necesitan de patrones o ingenio para pasarlos (puzles). Se descubre la historia de la criatura maligna y Allec descubre por consiguiente cómo llegó a lo más profundo del abismo. Conseguimos la cuarta runa. Con las 4 runas, si el jugador vuelve al nivel tres, podrá acceder a la zona secreta. 1 punto de guardado al final del nivel.
 - **Características físicas:** huecos de luz que introducen luz de la superficie, la oscuridad son apenas unas sombras. Alguna antorcha. Temática más centrada en la vegetación, algo rocoso, y más decoración de la época, con talismanes de protección.
 - **Niveles que usan esta área:** nivel 4
 - **Conexión con otras áreas:** conecta con el nivel 3, la superficie + posible continuación zona secreta del nivel 3
- **Último nivel:** 'La mirada en la superficie'
- **Descripción:** defensores de la superficie de nivel alto junto con el jefe final. Algún obstáculo, pero la batalla se centrará en la lucha con el jefe y sus seguidores. Descubre toda la verdad de mano de su enemigo. Una vez derrotado, se le da la elección final. Guardado tras la elección final.
 - **Características físicas:** la superficie. Límite del precipicio lleno de talismanes y elementos de protección. El exterior de ambiente natural, luminoso y algunas decoraciones. Algunos elementos como escalones o similar útiles en la lucha.
 - **Niveles que usan esta área:** nivel final
 - **Conexión con otras áreas:** conecta con el nivel 4 + el final de la posible zona secreta.

PERSONAJES:

Allec: (Personaje principal)

Historia: Su historia está llena de incógnitas, ya que no recuerda cómo ha llegado al fondo del abismo. Con la ayuda del espíritu irá ascendiendo hasta la superficie, al mismo tiempo irá recordando y descubriendo más de su pasado.

Personalidad: Allec es fuerte mental y físicamente. No se rinde con facilidad, a pesar de haberlo perdido todo. Es curioso y desea descubrir el misterio que rodea su pasado y la verdad del exterior del abismo.

Apariencia: Allec es el personaje principal de la historia. Tiene el aspecto de un hombre de mediana edad, aproximadamente 35 años, altura media y peso proporcionado. Sus habilidades van mejorando según las runas conseguidas, las cuales modifican también su apariencia sutilmente. Destaca en su aspecto visual la guadaña que le otorga el

espíritu, la cual siempre lleva con él. Siendo una de sus características más diferenciadoras y la cual le permite absorber el alma de los otros ahogados como él y de los guardianes del abismo que impedirán su ascenso. Su animación es sencilla de estilo 8-16 bits, añadiendo la guadaña cuando el espíritu se la otorga.

Dux: (NPC Inicial - Enemigo principal (Iris) antes de dejarse ver como tal)

Historia: Se trata de un ser bondadoso que trajo la paz a Liliun, el cual guía a Allec para salir del abismo. Su historia no cobra sentido completo hasta el final del juego, donde Allec descubre la realidad del exterior.

Personalidad: Sobre todo tiene rasgos de ser divino, inteligente y misterioso. Además, puntualmente jocoso con el protagonista.

Apariencia: Se trata del NPC principal que guía a Allec a lo largo de la historia. Su aspecto visual es el de un ojo simpático y dos alas que le otorgan la capacidad de volar.

Iris: (Enemigo principal - personalidad real de Dux)

Historia: Cuando Allec sale al exterior Dux adopta su apariencia real, transformándose en Iris. Reencarnación de la criatura despiadada que destruyó Liliun.

Personalidad: Carácter agresivo y destructivo, únicamente desea hacerse con las almas que contiene Allec, ya que este en realidad solo era un recipiente de almas.

Apariencia: Inspirado en las descripciones de ángeles y querubes malignos descritos en la biblia. Estos eran descritos como seres no terrenales, los cuales tenían varios ojos y rodeándolos multitud de alas que lo rodean y lo protegen. Su poder es superior al de todos los personajes y sólo podría ser desafiado por Allec con el poder de todas las runas, después de salir al exterior.

Ahogados:

Historia: Estos personajes los encontraremos sobretodo en los dos primeros niveles, se trata de personas de todo tipo que han desafiado el orden de Liliun y por ello han sido considerados un peligro y tirados al fondo del abismo.

Personalidad: Carecen de personalidad, simplemente desean escapar como Allec del abismo. Le atacarán de diferente forma según el nivel en el que nos encontremos. En el primero únicamente le golpearán y en el segundo al tratarse de ahogados que han logrado obtener más runas le atacarán a distancia...

Apariencia: Su apariencia puede variar, encontramos adultos, niños y ancianos los cuales tienen un aspecto desagradable. Además, están heridos y débiles.

Guardianes del abismo:

Historia: Se trata de enviados de Iris que intentarán evitar el ascenso de cualquier ahogado al exterior. Cuentan con el poder que les otorgó Iris para defender el abismo y lo usarán contra Allec.

Personalidad: Tienen una actitud agresiva e intentarán de todas las formas que no asciendan los ahogados. Pero no son muy inteligentes, por lo que no será imposible vencerlos.

Apariencia: Estos personajes son los enemigos que encontramos a partir del nivel tres. Su apariencia es la de ángeles humanoides, esta vez inspirado en la concepción general de ángel, seres humanoides con alas. Encontramos diferentes variantes de guardianes, cada uno con una potencia de ataque, atacando a distancia y recibiendo menos daño a los ataques de Allec.

10. DIRECCIÓN Y PLANIFICACIÓN

EJECUTABLES A ENTREGAR:

- **Entrega del Hito 1:**

Desarrollo del proyecto por separado (aprender cada uno una mecánica distinta del desarrollo). Dado que tenemos 10 funcionalidades básicas, se reparten 2 por cada integrante del grupo. Conocimientos básicos que se aplicarán posteriormente al desarrollo de equipo.

Final del Hito 1 → Funcionalidades básicas separadas completado → **versión alfa del juego desechable.**

- **Entrega Hito 2:**

Desarrollo común del proyecto (uso de código del Hito 1 para facilitar el desarrollo completo del juego y reutilizar trabajo hecho). Nos centramos en las funcionalidades básicas y adelantamos las opcionales relacionadas con los Sprites personalizados y la música.

Final del Hito 2 → Funcionalidades básicas unidas + opcionales importantes → **versión base completa del juego.**

- **Entrega Hito 3:**

Arreglo de posibles fallos en mecánicas y gráficos. Hay que asegurar que la parte básica entregada en el Hito 2 sea perfectamente funcional. Introducir el resto de las funcionalidades opcionales en caso de tener tiempo.

Final del Hito 3 → Juego funcional + posibles extras funcionales → **versión final completa del juego.**

FUNCIONALIDADES BÁSICAS:

- Un menú: jugar → punto de guardado → eliminar partida/continuar, salir, volver a jugar (una vez pasado el juego), ver controles, explicación de runas y personajes.
- Visualizar el mapa.
- El protagonista se desplace por el mapa.
- El protagonista ataca y se defiende.
- Funcionalidad de las runas.
- Puntos de guardado en cada nivel.
- Enemigos funcionales (bajo, medio y alto nivel) y sus ataques y defensa.
- Obstáculos y puzzles.
- Un jefe final.
- Algún elemento explicativo de la historia con el que interactuar.

FUNCIONALIDADES OPCIONALES:

- Hacer nuestros Sprites personalizados y elegir banda sonora.
- Zona secreta en el nivel 3 que avanza hasta la superficie. (2 personas mínimo)
- Pantallas de carga (en caso de ser necesario).
- Animaciones personalizadas.

RESPONSABLES:

- Isabel Box Cerdá:
 - Obstáculos y puzzles.

- Un jefe final.
- David Saavedra Pastor:
 - Un menú: jugar → punto de guardado → eliminar partida/continuar, salir, volver a jugar (una vez pasado el juego), ver controles, explicación de runas y personajes.
 - Visualizar el mapa.
- Alexandru Carlos Sular Feier:
 - Enemigos funcionales (bajo, medio y alto nivel) y sus ataques y defensa.
 - Funcionalidad de las runas.
- Javier Botella Rico:
 - Puntos de guardado en cada nivel.
 - El protagonista ataca y se defiende.
- Alejandro Martínez Gonzalvez:
 - Algún elemento explicativo de la historia con el que interactuar.
 - El protagonista se desplace por el mapa.