

Campo	Descripción
Concepto	
Título	The Reaper's Omen
Estudio/Diseñadores	John Edison Giraldo Mejía / Daniel Alejandro Serna Olarte / Yerikson Stanly Clavijo Martinez
Género	Roguelike, Indie
Plataforma	PC
Versión	v 2.0.1
Sinopsis de jugabilidad y contenido	Un poderoso mago que acaba de morir tiene la posibilidad de hacer un trato con la muerte para tener una segunda oportunidad pero para ello, este deberá trabajar para la muerte realizando la limpieza de algunas mazmorras que están llenas de invitados indeseables, nuestro mago ahora debe enfrentarse a grandes peligros que lo llevarán a una aventura con el propósito de salvar su vida, lo logrará?
Categoría	El juego principalmente se basa en los roguelikes como soul knight, enter the gungeon o el mismo rogue; tomando sus mecánicas como la exploración de mazmorras, la generación procedural de los mapas, la muerte absoluta y el combate cerrado.
Licencia	Este juego es un desarrollo original siguiendo los estándares preestablecidos para los roguelike, los sprites tomados son de libre uso con acreditación a los autores correspondientes y los algoritmos como la generación procedural y otros fueron desarrollados originalmente por los diseñadores mencionados al principio de este documento.
Mecánica	Es un juego de exploración de mazmorras que se da en un mapa de 25 habitaciones generadas de forma procedural que se encuentran organizadas en una matriz de 5x5, en una habitación aleatoria se pondrá un jefe que estará encerrado y no se podrá acceder a esta hasta encontrar la llave que está oculta en otra habitación aleatoria, el combate con el jefe representaría el final de un nivel.
Público	para mayores de 10 años
Historial De Versiones	
https://github.com/EdisonDevS/CBDETG	
Visión General Del Juego	

Al ser un juego procedural, el jugador no va a sentir que se hace monótono debido a la variedad de tipos de mapas posibles que se pueden generar con distintos tipos de obstáculos y enemigos, además habrá un buen número de enemigos con distintos comportamientos y habilidades, el jugador contará a lo largo del juego con ayudas, que le permitirán progresar de una forma fluida aunque no necesariamente fácil, pues el juego requiere de habilidad y destreza para poder superar a los variados tipos de enemigos que encontrará en el camino, además se encontrará con jefes que harán que al usuario le vuele la cabeza ya que para vencerlos requerirá el uso de todas las destrezas adquiridas con los enemigos anteriores a este.

Los jugadores podrán experimentar la incertidumbre constante de que se encontrará en la siguiente habitación, el no saber qué clase de obstáculos, enemigos o trampas hay detrás de cada puerta hace que sea más emocionante el aventurarse tras ellas, cada habitación será un mundo nuevo.

Dentro de las habitaciones habrán diferentes tipos de obstáculos como muros, cajas y otros objetos por el estilo así como también trampas tales como hielo quebradizo, magma hirviendo o pinchos en el piso entre otros lo cual hará que el jugador se vea obligado a prestar atención no solo al combate constante con los enemigos, sino también a donde se encuentra parado, al final este deberá adquirir destreza para ser consciente de su entorno cambiante al mismo tiempo que se desenvuelve en un acalorado combate con muchos enemigos de distintos tipos lo cual le da mucha más emoción al juego.

Por estas y muchas razones más, nuestro juego será el indicado para evitar el aburrimiento y activar la mente del jugador con buenos retos, ahora la pregunta es, tendrás la destreza necesaria para probarlo?.

Mecánica Del Juego

El jugador originalmente aparecerá en la habitación central de la mazmorra, a partir de ahí deberá comenzar a explorar pasando por alguna de las cuatro posibles puertas que hay en cada habitación, al entrar a una habitación nueva estas puertas se cerraran y no se volverán a abrir hasta que el jugador finalice el combate, una vez todos los enemigos han muerto el jugador podrá pasar a la otra habitación, donde iniciará un nuevo combate, todas las habitaciones son visitables al principio excepto una, el objetivo inicial del jugador es encontrar la llave que abre esta habitación, esta llave estará ubicada de forma aleatoria en una de las habitaciones de la mazmorra, cuando la llave es encontrada el usuario podrá entrar a la habitación que estaba cerrada donde se encontrará con el jefe para el combate con el boss del nivel, durante la primera ejecución del nivel, el jugador tendrá la bendición de la muerte, esta es un ítem no acumulativo y de uso unico que la muerte le otorgará al principio de la partida y tiene la funcionalidad de que al morir por primera vez se le dará la oportunidad de revivir con su progreso completamente intacto, en caso de no poseer este ítem, siguiendo las mecánicas básicas de los Roguelike se procederá con la muerte absoluta y el progreso del usuario se perderá.

Cámara	Se implementará la camara fija con visión total de la habitación
Periféricos	Mouse y teclado
Controles	W: Moverse hacia arriba.

	A: Moverse a la izquierda. S: Moverse hacia abajo. D: Moverse a la derecha. Click Izquierdo: Disparar. Click Derecho: Dash. Esc: Pausar el juego.
Puntaje	El juego no maneja puntajes ya que la mecánica de este busca hacer que el usuario cumpla objetivos de forma secuencial (debe desbloquear un objetivo para continuar con el otro).
Guarda/Carga	Ya que el juego se basa en las mecánicas de los roguelikes y una de estas es la muerte absoluta (al morir se pierde el progreso), solo se va a guardar el progreso del jugador cuando este muera teniendo en su poder la bendición de la muerte que hará que al morir guarde el progreso que se llevaba hasta el momento.
Estados Del Juego	
Menú de inicio: Se da la opción de iniciar un nuevo juego o si bien es la primera vez hacer el tutorial para novatos. Juego: Se ejecutará el juego de acuerdo a lo acordado anteriormente. Pausa: Se le da la oportunidad al jugador de tomar un descanso. Derrota: Se ejecutará cuando el jugador muera, este podrá volver a jugar si lo desea. Cambio de nivel: Se le da tiempo al jugador para prepararse y posteriormente continuar con el combate. Victoria: Se da en caso de que el jugador consiga derrotar a todos los jefes y cupla con todos los objetivos del juego.	
Interfaces	
Nombre De Pantalla	Pausa
Descripción De La Pantalla	Se detiene el juego y se espera la orden del jugador para continuar
Estados Del Juego	Pausa


Imagen	
Nombre De Pantalla	Menú inicial
Descripción De La Pantalla	Pantalla inicial en la cual se le da al usuario la opción de escoger entre hacer el tutorial o iniciar el juego
Estados Del Juego	Menú inicial
Imagen	
Nombre De Pantalla	Pérdida
Descripción De La Pantalla	Pantalla que se le muestra al usuario en el caso de llegar a la muerte absoluta
Estados Del Juego	Pérdido



Imagen	
Nombre De Pantalla	Cambio de nivel
Descripción De La Pantalla	Se muestra cuando se superen todos los objetivos del primer piso y se haga la transición al segundo piso
Estados Del Juego	Victoria en el primer nivel
Imagen	
Nombre De Pantalla	Presentación
Descripción De La Pantalla	Primera pantalla previa al menú inicial, se mostrará durante un tiempo determinado y se hará el cambio de forma automática
Estados Del Juego	Inicio




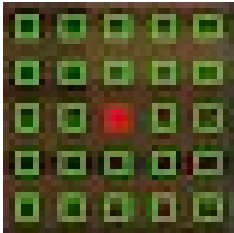
Imagen	
Nombre De Pantalla	Victoria
Descripción De La Pantalla	Esta pantalla se muestra cuando el jugador ha superado todos los objetivos de los dos niveles del juego
Estados Del Juego	Victoria
Imagen	
Nombre De Pantalla	Juego
Descripción De La Pantalla	Durante el juego aparecerán los mapas de forma procedural pero organizados similarmente a la imagen de abajo
Estados Del Juego	In game

Imagen	
Nombre De Pantalla	Minimapa
Descripción De La Pantalla	Se mostrará durante el juego como una ayuda al usuario para que sepa en qué habitación de la mazmorra se encuentra, que habitaciones ha recorrido y que habitaciones le quedan por recorrer.
Estados Del Juego	In game
Imagen	
Niveles	
Título Del Nivel	Tutorial
Encuentro	El jugador puede acceder a este desde el menú inicial.
Descripción	Se le darán indicaciones al jugador de forma visual acerca de los controles del juego y los objetivos que deberá cumplir durante este.
Objetivos	El jugador podrá finalizar este nivel durante la ejecución o al terminar todas las instrucciones, esto se deja a decisión de él.
Progreso	Cuando el jugador termina el tutorial se le envía al menú inicial donde podrá escoger si quiere volverlo a hacer o iniciar el juego.
Enemigos	No habrá enemigos en este nivel
Items	No habrá ítems en este nivel

Personajes	No habrá personajes en este nivel
Música Y Efectos De Sonido	Legend of Zelda Ocarina of Time
Referencias De BMG y SFX	https://www.youtube.com/watch?v=eHzuQyFgJ2E&list=PLzjkiYUjXuevVG0fTOX4GCTzbU0ooHQ-O&index=14
Título Del Nivel	Primer piso
Encuentro	Se accede a este nivel a través del menú inicial.
Descripción	El jugador aparecerá en el centro de la mazmorra donde deberá comenzar a explorar el mapa en busca de la llave que abre la puerta de la habitación del jefe de este piso.
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> ● Encontrar la llave que abre la habitación del jefe. ● Vencer al jefe del piso. <p>Una vez cumplidos todos los objetivos se podrá acceder al siguiente nivel.</p>
Progreso	Cuando el jugador termina este nivel se cargará la pantalla de cambio de nivel y podrá proceder a realizar el segundo nivel
Enemigos	Habrà 4 tipos de enemigos básicos (dinosaurios) además del jefe del nivel.
Items	Los dinosaurios verdes dejan ítems de regeneración de vida o resistencia a la lava, la probabilidad de estos es de 50/50
Personajes	<ul style="list-style-type: none"> ● La Bruja De Las Cavernas ● La Muerte ● El Jefe
Música Y Efectos De Sonido	Legend of Zelda Ocarina of Time
Referencias De BMG y SFX	https://www.youtube.com/watch?v=eHzuQyFgJ2E&list=PLzjkiYUjXuevVG0fTOX4GCTzbU0ooHQ-O&index=14
Título Del Nivel	Segundo piso
Encuentro	Se accede a este nivel después de completar todos los objetivos del primer piso
Descripción	El jugador aparecerá en el centro de la mazmorra donde deberá comenzar a explorar el mapa en busca de la llave que abre la puerta de la habitación del jefe de este piso.
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> ● Encontrar la llave que abre la habitación del jefe.

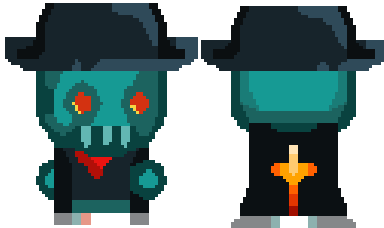
	<ul style="list-style-type: none"> • Vencer al jefe del piso. <p>Una vez cumplidos todos los objetivos se habrá completado el presente nivel.</p>
Progreso	Cuando el jugador termina este se carga la pantalla de victoria indicando que ha ganado el juego y se le manda posteriormente al menú inicial para que inicie un juego nuevo si así lo desea
Enemigos	Habr� 4 tipos de enemigos b�sicos (dinosaurios) adem�s del jefe del nivel.
Items	Los dinosaurios verdes dejan �tems de regeneraci�n de vida o resistencia a la lava, la probabilidad de estos es de 50/50
Personajes	<ul style="list-style-type: none"> • La Bruja De Las Cavernas • La Muerte • El Jefe
M�sica Y Efectos De Sonido	Legend of Zelda Ocarina of Time
Referencias De BMG y SFX	https://www.youtube.com/watch?v=eHzuQyFgJ2E&list=PLzjkiYUjXuevVG0fTOX4GCTzbU0ooHQ-O&index=14


Progreso Del Juego


- Primera aparici n: El jugador aparece en una habitaci n ubicada en el centro de la mazmorra.
- Cambio de habitaci n: Al pasar de una habitaci n a otra las puertas se cierran y no se vuelven a abrir hasta limpiar por completo la sala de enemigos.
- Encontrar llave: Al encontrar la llave se abren las puertas de la habitaci n donde se encuentre el boss, valga recordar que la llave y el boss est n ubicados de forma aleatoria en las habitaciones de la mazmorra.
- Habitaci n del boss: El combate con el boss es el m s dif cil ya que adem s de tener habilidades especiales completamente diferentes a los otros enemigos y es el que tiene m s vida de todos.

Personajes

Nombre Del Personaje	Liche
Descripci�n	Anteriormente un poderoso hechicero humano, tras fallecer gracias a la benevolencia de la muerte logr� regresar al mundo de los vivos como un Liche o mejor conocido como un no muerto. Tras obtener su segunda oportunidad su piel se volvio verdosa y sus ojos se tornaron rojizos por haber presenciado las llamas del inframundo. Su vestimenta como Liche consta de un sombrero de copa negro ya que se plante� no volver a usar sombreros en

	<p>punta hasta no volver a la vida, un traje negro, zapatos grises, sobre el cuello una bufanda roja que le recuerda a la sensación que le proporcionaba su larga barba cuando estuvo en vida y una capa con una cruz dorada la cual para él representa el amanecer o nacimiento de un nuevo día, en otras palabras, la lleva para no olvidar que su propósito es el de nacer nuevamente en todo su esplendor.</p>
Imagen	
Concepto	<p>A pesar de que su misión como emisario de la muerte es la de acabar con la vida de todo aquel que ella le ordene el no duda en hacerlo, ya que su único deseo es volver a la vida sin importar lo que deba hacer.</p> <p>Cuando aceptó transformarse en un Liche obtuvo una relación de amo - sirviente con la muerte, aunque, la muerte aún habiendo le dado la misión tan tortuosa que le encomendó, no lo ha dejado del todo a su suerte ya que de vez en cuando se le aparece para otorgarle algún tipo de ayuda extra que facilite su labor. El Liche piensa que su ama no le otorga dichas ayudas por simple bondad sino que por el contrario solo lo hace para asegurarse de que la misión se complete exitosamente.</p> <p>Aunque el Liche no se permita confiar del todo en su ama, él sí ha podido hallar o mejor dicho reencontrar un ser en el cual depositar su confianza, esta no es más que su antigua amiga en vida la bruja de las cavernas, ella cada vez que puede le otorga alguna que otra poción para ayudarlo en su dificultosa labor, esto ya que ella se percató que después de renacer como liche su amigo no logró conservar todos sus poderes mágicos.</p>
Encuentros	Ya que es el protagonista el Liche se presencia en todo el juego.
Habilidades	<ul style="list-style-type: none"> ● Hechizo teletransportador ● proyectiles fuego fatuo
Armas	<ul style="list-style-type: none"> ● Anillo de repulsión
Items	<ul style="list-style-type: none"> ● Bendición de la Muerte ● Botiquín ● Brebaje anti-quemaduras
NPC	El Liche es un personaje jugable
Nombre Del	La Muerte

Personaje	
Descripción	La muerte es un ser sobrenatural muy poderoso capaz incluso de traer de vuelta a los muertos al mundo de los vivos. Su rostro es simple y llanamente una calavera cuyas cuencas vacías inducen a quien las observa a ver horrores inimaginables que solo llevan a la locura y posteriormente a la muerte, viste una gran túnica negra y siempre lleva consigo su hoz.
Imagen	
Concepto	La muerte es muy frívola en su forma de hacer las cosas, sus motivos no son muy claros pero se cree que busca erradicar por completo la vida de la mitad de los seres de su mundo. El único allegado que posee de momento no es otro más que el Liche al cual solo ve como un ser con cierta utilidad para sí misma.
Encuentros	La muerte puede aparecer en el transcurso del juego en algunos sitios de la mazmorra para otorgarle al Liche alguna ayuda extra.
Habilidades	<ul style="list-style-type: none"> • Otorgar items únicos como la bendición de la muerte
Armas	<ul style="list-style-type: none"> • Hoz, aunque no la usa para combatir
Items	Ninguno
NPC	La muerte tiene como propósito aparecer algunas veces ante el jugador (Liche) para otorgar le items que le facilitaran un poco el completar los objetivos del juego.
Nombre Del Personaje	Bruja De Las Cavernas
Descripción	La bruja de la caverna es una mujer humana con poderes sobrenaturales de avanzada edad , nadie sabe realmente con exactitud cuántos años tiene y nadie se atreve a preguntarle lo.Su vestimenta está conformado por un gran sombrero negro en punta con un aro de oro a su alrededor y una túnica negra la cual según ella la hace ver más esbelta y joven. El aro de oro que lleva en su sombrero guarda un gran significado sentimental ya

	que fue un obsequio forjado con alquimia únicamente para ella por un viejo amigo.
Imagen	
Concepto	<p>Cuando era tan solo una niña frágil la bruja de las cavernas vivía de la basura de la gente, para ese entonces bien podría decirse que era muy parecida a un animal salvaje, ya que al ser huérfana y más que desamparada, no tenía otra opción más que buscar en los desechos de las personas cualquier cosa que le ayudaría a saciar su tan magno apetito que ya solo le producía dolor; para ese entonces usaba como refugio o como le llamaban los demás humanos “madriguera” las cuevas que hubiesen en las cercanías de los pueblos donde buscaba alimento. En las cuevas aquella niña débil y totalmente desprotegida solo podía pensar en que lo mejor para sí misma sería morir, “sencillamente solo debería dejar de existir” se repetía una y otra vez en su mente mientras lloraba en silencio para no atraer ningún tipo de depredador. Un día mientras buscaba alimento la pequeña niña percibió un aura a su espalda más grande que cualquiera otra que hubiese sentido antes en su tiempo de vida, temiendo lo peor se dio vuelta para observar a aquel monstruo poseedor de tal aura, pero al hacerlo quedó sorprendida con lo que se encontraron sus ojos ya que en lugar de observar un gran monstruo lo que estaba frente a sus ojos no era nada más que un anciano delgado y poseedor de una larga barba, el anciano al mirar el rostro sorprendido y atemorizado de la niña sonrió y le pidió disculpas por haberla asustado. La niña después de haberse calmado le preguntó al anciano él porque aún luciendo tan débil poseía un aura muy por encima de algunos de los monstruos más poderosos, ante esto el anciano le respondió que él podía verse como un anciano débil pero en realidad era un poderoso hechicero, y que debido a su gran poder mágico su aura era tan enorme. Luego continuó explicado le a la niña sobre que era la magia, lo cual la dejó muy sorprendida; luego de reflexionar un rato sobre lo que le comentó el hechicero la niña no pudo evitar preguntarle si la magia le podría ayudar a conseguir alimento, a</p>

	<p>lo cual el respondió que incluso podría lograr más que eso, que si gustaba él podría enseñarle magia con la condición de que ella le sirviese como ayudante, ella sin conocer muy bien el significado de un “ayudante” aceptó sin dudar lo.</p> <p>El hechicero junto con la niña recorrieron muchas ciudades, durante cada parte del trayecto el sorprendía a la pequeña enseñándole cada vez un truco nuevo; así pasaron muchos años viajando hasta que un día el hechicero no tuvo nada más que enseñar le a aquella niña que ahora era toda una mujer, así fue como se separaron estos dos colegas dedicados a la magia.</p> <p>Luego de un tiempo la mujer hechicera se gano el titulo de “Bruja De Las Cavernas” ya que incluso de adulta no perdió las costumbre de morar en las cuevas, cavernas y mazmorras. Luego de unos pocos años de separarse de su amigo y maestro le llegó una trágica noticia por parte de sus secuaces los cuervos la cual no era otra que la de que su amigo el hechicero había fallecido en extrañas circunstancias relacionadas con dinosaurios. Al oír está trágica noticia la bruja se deprimió mucho y durante años se la paso pensando en que habría pasado si no se hubieran separado, meditaba sobre si ella hubiera podido hacer algo para evitar el descenso de su mentor y amigo.</p> <p>Ya cuando la Bruja se hallaba en una avanzada edad en uno de sus viajes por una de las cavernas de su territorio sintió algo muy familiar, algo que hizo que su frío corazón palpitara con mucha fuerza rebosante de emoción, sin poder aguantar el sentimiento salió a toda prisa de la caverna y se desplazó hasta la entrada de una mazmorra en donde era más fuerte lo que había percibido que no era otra cosa más que el aura de su viejo amigo el hechicero, al entrar a la mazmorra se dispuso a seguir el rastro de que podría llevarla a su amigo, mientras seguía las pistas no podía más que pensar que esta vez si lo ayudaría en todo lo posible, que no se permitiría volver a perderlo.</p>
Encuentros	La bruja de la caverna puede aparecer en el transcurso del juego en algunos sitios de la mazmorra para otorgarle al Liche toda la ayuda necesaria para ayudarlo a cumplir su misión.
Habilidades	<ul style="list-style-type: none"> ● Otorgar items unicos que ayudan al jugador en su travesía
Armas	Ninguna
Items	<ul style="list-style-type: none"> ● Caldero
NPC	La Bruja de las cavernas tiene como propósito el de brindarle items de soporte al jugador (Liche).

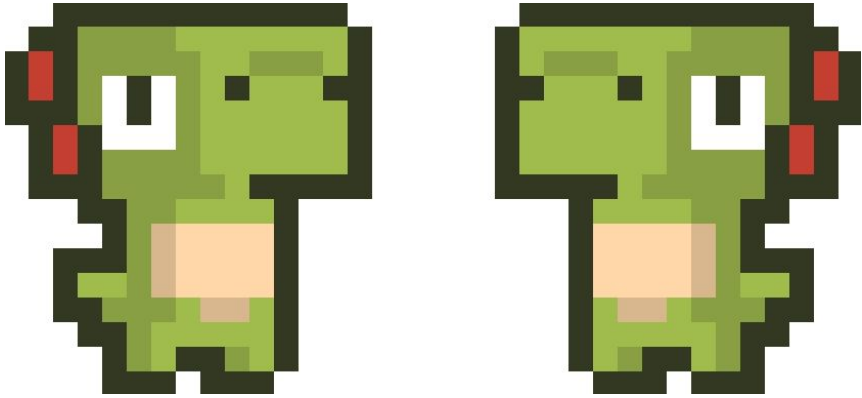
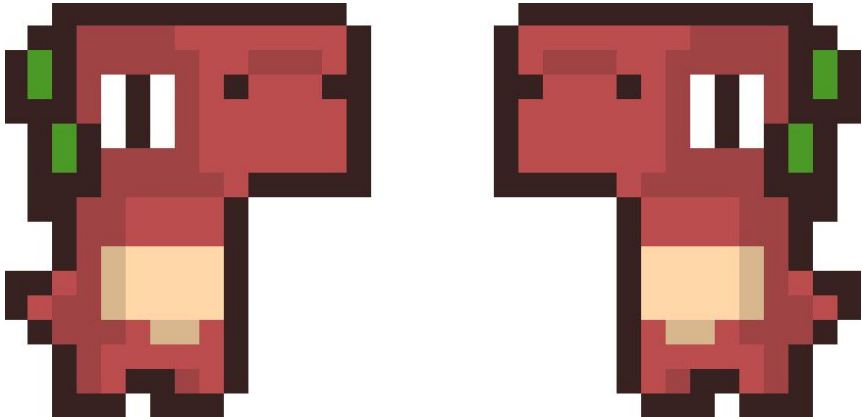
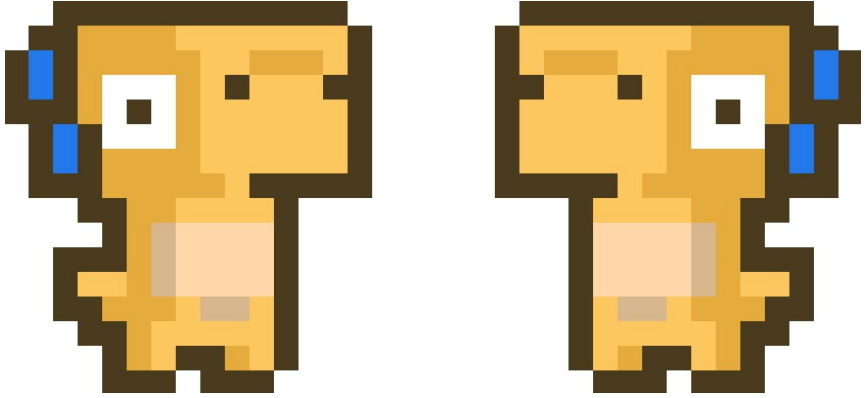
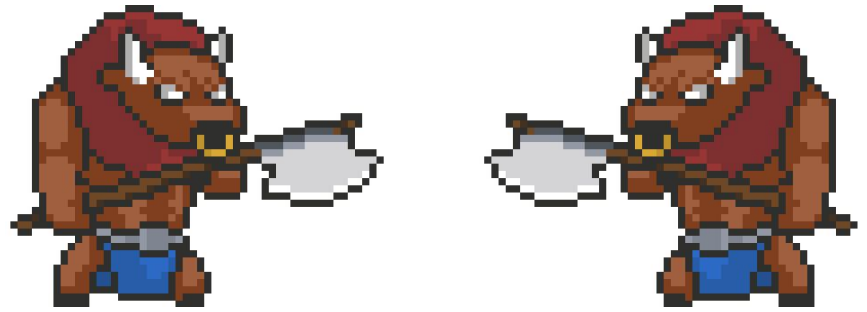
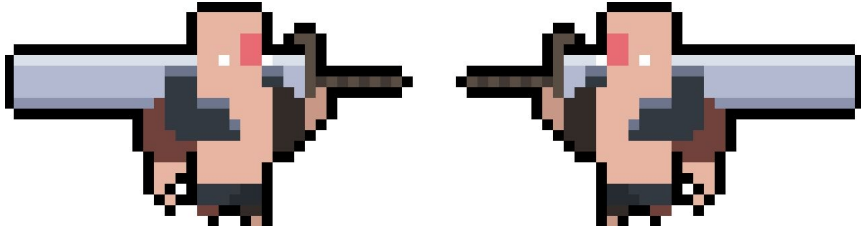
Enemigos	
Nombre	Green Dinosaur
Descripción	Es una especie de dinosaurio de color verde oriundo de bosques llenos de energía vital, muchos los llaman “Bombas De Energía Vital”.
Encuentro	Este enemigo puede aparecer en cada una de las habitaciones de la mazmorra.
Imagen	
Habilidades	<ul style="list-style-type: none"> • Embestida • Benefactor
Armas	Ninguna
Items	Ninguno
Nombre	Blue Dinosaur
Descripción	Estos dinosaurios explosivos oriundos de las tierras congeladas son conocidos comúnmente como “Ventiscas Veloces” debido a su gran velocidad en comparación a otras especies de dinosaurios.
Encuentro	Este enemigo puede aparecer en cada una de las habitaciones de la mazmorra.

Imagen		
Habilidades	<ul style="list-style-type: none"> • Embestida • Alta velocidad • Kamikaze 	
Armas	Ninguna	
Items	Ninguno	
Nombre	Red Dinosaur	
Descripción	<p>Son una especie de pequeños dinosaurios explosivos de color Rojo nacidos en las profundidades de los volcanes, donde se la pasan almacenando energía de magma, que a pesar de hacerles perder velocidad hace que su habilidad de “Kamikaze” llegue a niveles más catastróficos.</p>	
Encuentro	<p>Este enemigo puede aparecer en cada una de las habitaciones de la mazmorra.</p>	
Imagen		
Habilidades	<ul style="list-style-type: none"> • Gran Kamikaze • Embestida 	
Armas	Ninguna	
Items	Ninguno	

Nombre	Yellow Dinosaur
Descripción	Son una especie de dinosaurios más cautelosos ya que prefieren atacar a sus presas a distancia, usando sus reservas de energía destructiva como pequeños proyectiles.
Encuentro	Este enemigo puede aparecer en cada una de las habitaciones de la mazmorra.
Imagen	
Habilidades	<ul style="list-style-type: none"> • Embestida • Francotirador
Armas	Ninguna
Items	Ninguno
Nombre	Minos The Minotaur
Descripción	Es un fornido monstruo híbrido entre humano y toro sediento de sangre que busca aniquilar a quien se le cruza para posteriormente devorarlo.
Encuentro	El minotauro es el jefe del primer nivel por ende solo se le encuentra al hallar la llave que desbloquea su habitación.
Imagen	
Habilidades	<ul style="list-style-type: none"> • Gran durabilidad • Puntada

	<ul style="list-style-type: none"> • Hachazo fuerte • Giro con hacha
Armas	<ul style="list-style-type: none"> • Hacha
Items	Ninguno
Nombre	Bob El Paladín Renegado
Descripción	Es un humano que ha abandonado por completo su humanidad, en sus manos lleva una gran espada que no cualquiera podría sostener con la cual ha asesinado a muchos inocentes. Posee grandes dotes de espadachín y una gran destreza
Encuentro	Bob El Paladín Renegado es el jefe del segundo nivel por lo tanto solo se le encuentra al hallar la llave que desbloquea su habitación.
Imagen	
Habilidades	<ul style="list-style-type: none"> • Gran durabilidad • Fortaleza impenetrable • Tajo fuerte
Armas	<ul style="list-style-type: none"> • Espada
Items	Ninguno
Habilidades	
Liche	<p>* Hechizo Teletransportador : El liche mediante sus poderes mágicos puede teletransportarse a voluntad (en la dirección en que se encuentre el mouse) en un pequeño radio dentro de los límites de las habitaciones de la mazmorra.</p> <p>* proyectiles Fuego Fatuo : Este personaje puede expulsar proyectiles mágicos ilimitados hacia cualquier dirección en (los proyectiles saldrán hacia la posición donde estaba el mouse al momento de ser lanzados) que desee.</p>
La Muerte	<p>* Otorgar Items Únicos : La muerte es un NPC que al momento de que el jugador se la tope, este tendrá un probabilidad de conseguir un ítem tan valioso como lo es “la bendición de la muerte”.</p>

Bruja De Las Cavernas	<ul style="list-style-type: none"> * Otorgar Ítems : Está NPC al momento de ser encontrada por el jugador tiene la probabilidad de generar un ítems tal como botiquín, resistencia a la lava y energía de repulsión.
Dinosaurios Explosivos	<ul style="list-style-type: none"> * Embestida : Los dinosaurios explosivos al estar a cierta distancia del Liche tienden a dejar de caminar tranquilamente para empezar a correr hacia este para embestir lo y explotar para dañarlo. * Kamikaze : Los dinosaurios rojos y verdes poseen la habilidad de explotar, ya sea por llegar a la posición del jugador o por ser eliminados. * Benefactor : Los dinosaurios verdes poseen la característica de que al morir pueden dejar items para el usuario, tales como botiquines y resistencia al magma. * Alta velocidad : Los dinosaurios azules tienen una alta velocidad que usan para llegar más rápidamente a la posición del jugador cuando embisten hacia este. * Gran Kamikaze : Los dinosaurios rojos aunque son un poco más lentos tienen la habilidad de que al explotar le causan mucho más daño al jugador que el resto de dinosaurios. * Francotirador : Los dinosaurios amarillos guardan distancia del Liche para poder disparar le proyectiles a distancia.
Minos The Minotaur	<ul style="list-style-type: none"> * Gran durabilidad : Al ser un jefe de nivel este enemigo posee una gran cantidad de vida que le permite mantener un extenso combate contra el Liche. * Puntada : Minos usa su hacha para lanzar un ataque punzante al Liche. * Hachazo fuerte : Usa su gran hacha para dar un gran golpe al Liche el cual de aceptar le puede causar un gran daño. * Giro con hacha : El minotauro es capaz de girar sobre su propio eje mientras balancea su hacha. Este ataque no solo daña al Liche sino que también puede empujar le.
Bob El Paladín Renegado	<ul style="list-style-type: none"> * Gran durabilidad : Al ser un jefe de nivel este enemigo posee una gran cantidad de vida la cual le permite mantener un extenso combate contra el Liche. * Fortalez Impenetrable : Este enemigo puede mantener una postura que le permite reducir o disipar por completo el daño entrante del Liche. * Tajo Fuerte : Bob puede lanzar un gran ataque con su espada hacia el Liche que de impactar puede causar un gran daño.
Armas	
<ul style="list-style-type: none"> * Anillo De Repulsión : Esta puede ser obtenida por el jugador al toparse por primera vez con la Bruja De Las Cavernas. Su función es la de si posee energía empujar lejos del Liche a los enemigos. 	

- * Hoz : Es portada por la muerte, la cual al ser un NPC pasivo no la usa para combatir.
- * Hacha : Esta es el arma principal del jefe Minos The Minotaur, es usada por el ya mencionado enemigo para dañar al Liche.
- * Espada : Portada por Bob El Paladín Renegado, es una gran espada la cual es usada por este jefe tanto para atacar al jugador como para defenderse de sus ataques.

Items

- * Bendición De La Muerte : Es un ítem de activación automática, el cual de poseerse se activará una vez el jugador muera para que este pueda revivir manteniendo su progreso. Este se puede obtener al toparse con La Muerte.
- * Botiquín : Este ítem puede ser conseguido al eliminar dinosaurios explosivos verdes o al encontrarse a la Bruja De Las Cavernas. El botiquín le permite al jugador recuperar vida.
- * Resistencia A La Lava : Puede ser conseguido al eliminar dinosaurios explosivos verdes o al encontrarse a la Bruja De Las Cavernas. La Resistencia A La Lava le permite al jugador conseguir temporalmente inmunidad a la lava.

Guión

La historia se centra en un mago muy poderoso que murió en extrañas circunstancias por culpa de dinosaurios explosivos. Por azares de la vida, la muerte decide fijarse en él y darle una nueva oportunidad, pero con la condición de que le sirva como fiel su emisario. Su misión será deshacerse y/o erradicar cualquier ser viviente que exista en determinado sistemas de mazmorras, si es capaz de eliminar la vida por completo de este lugar, entonces la muerte le devolverá la vida.

El mago debe tener en cuenta que en cada mazmorra hay un enemigo supremo que debe vencer para poder pasar a la siguiente mazmorra y completar su trabajo.

Al reconocer que la tarea del mago será ardua y difícil, la muerte decide brindarle una ayuda dándole su bendición, esta le da la posibilidad de que si falla en su tarea una vez, el mago pueda resucitar nuevamente e intentar continuar con el cumplimiento de su misión a partir del punto que iba.

Luego de aceptar sin pensárselo dos veces la condición de la muerte, el mago parte en su misión, primero sale en búsqueda de la llave que se encuentra oculta en una de las habitaciones de la mazmorra para con ella poder entrar a la habitación donde se encuentra el jefe, el mago al no saber dónde se encuentra la llave recorre habitación por habitación enfrentándose a diferentes enemigos hasta que encuentra la llave.

Cuando el mago encuentra la llave por fin, se aventura en la búsqueda de la habitación donde se encuentra el enemigo supremo del piso de la mazmorra y cuando lo halla se lanza heroicamente al combate contra este.

Una vez el mago ha finalizado su tarea y los dos pisos de la mazmorra han sido limpiados, la muerte como recompensa le otorga la posibilidad de volver a la vida, pero esta le informa que dado el caso, en algún momento del futuro puede volver a requerir de sus servicios de nuevo.

Logros

* Héroe De Creta : Conseguido por el jugador al derrotar Minos The Minotaur.

* La Venganza De Los Inocentes : Conseguido por el jugador al jefe Bob El Paladín Renegado.

Códigos Secretos

Música y Sonidos

Legend of Zelda Ocarina of Time:

<https://www.youtube.com/watch?v=eHzuQyFgJ2E&list=PLzjkiYUjXuevVG0fTOX4GCTzbU0ooHQ-O&index=14>

Imagenes De Concepto

1. Habitaciones







2. Botiquín Y Resistencia A La Lava



3. Barra De Vida



4. Botones

 **THE REAPER'S OMEN** 

 **JUGAR**

 **TUTORIAL**

 **PAUSA**

 **PISO II**

 **VICTORIA**

 **PERDISTE**

DECEPCIONASTE A LA MUERTE

Miembros Equipo

Nombre: Daniel Alejandro Serna Olarte
Rol : Programador y Diseñador
Contacto : daniel.serna@utp.edu.co

Nombre: Jhon Edison Giraldo Mejia
Rol : Programador y Diseñador
Contacto : jhon.giraldo1@utp.edu.co

Nombre: Yerikson Stanly Clavijo Martinez
Rol : Programador y Diseñador
Contacto : yerikson.clavijo@utp.edu.co