**Descripción del proyecto de Mario Espinosa**

El proyecto se basaría en un juego desarrollado en Unreal Engine 4, de estilo metroidvania en primera persona, con elementos de shooter. El mapa tendrá diversas zonas distintas, divididas gracias a la necesidad de adquirir nuevas habilidades para poder superar los obstáculos que no permiten al jugador avanzar, como la necesidad de un doble salto, o un dash; además de necesitar una llave para abrir la puerta.

Toda zona tendrá enemigos que irán respawneando con el tiempo, y en cada zona habrá un minijefe que otorga una habilidad, un puzle para introducir a la habilidad y un jefe que te otorgará una llave para abrir la puerta al jefe final. Para acceder al jefe final y poder derrotarlo, hará falta conseguir las llaves de todos los demás jefes del juego.

Cada zona tendrá una temática distinta, agregando sus propias dificultades, como paredes de espinas en un bosque, las cuales habrá que quemar, lava en una zona de fuego, la cual habrá que evitar a toda costa, o se recibirá un gran daño.

El juego tendrá algunas zonas secretas, accesibles solo si el jugador explora cada rincón del mapa, las cuales contendrán mejoras, que, aunque no sean necesarias para avanzar en el juego, serán sumamente útiles a la hora de afrontar ciertos desafíos, siendo desde armas nuevas, hasta una mejora de una habilidad, como un triple salto, o un doble dash.

Los enemigos serán enemigos genéricos, pero también enemigos específicos de la zona, nada muy raro, como esqueletos en una zona de ruinas, demonios en una zona de fuego, o plantas en una zona de bosque (solo son ejemplos). También habrá enemigos referenciando otros juegos, películas, series, etc. (soy un fanático de las referencias), principalmente algunos minijefes o incluso jefes, aunque también algún enemigo en zonas secretas.

Al empezar el juego se nos mostrara una cinemática, mostrándonos un poco la historia de porque el personaje esta en dicho sitio, y apareceremos en una pequeña sucesión de salas a modo de tutorial, las cuales nos explicaran los controles básicos, como movimiento, apuntado, o salto. Después apareceremos en una sala de “descanso” sin enemigos ni peligros, con varios pasajes a las distintas zonas, cerrados y con la posibilidad de abrirlos únicamente desde el otro lado (típico atajo a las zonas nuevas). Estará abierta la puerta a la primera zona, y en la misma zona estará la puerta al jefe final, cerrada.

En esta zona, habrá también una puerta al exterior, y una puerta al tutorial (por si se quiere repetir, se agregará un secreto en el tutorial al q solo se podrá acceder con todas las habilidades. En el exterior habrá un mercader, al q se le podrán comprar pociones, munición, ítems, o incluso algún arma/mejora.

Las habilidades desbloqueables serán principalmente: Doble salto, dash, correr por las paredes, planeo y un gancho.

El doble salto no tiene mucha explicación, el personaje podrá saltar en el aire.

El dash será un pequeño aceleron hacia la dirección que se este moviendo el personaje con frames de invulnerabilidad.

Correr por las paredes se podrá utilizar para avanzar por precipicios con paredes sin perder mucha altura, pero con una distancia limitada.

El planeo permitirá caer lentamente durante un tiempo, lo cual permitirá saltar grandes precipicios, en los que no se pueda correr por la pared. También se podrán aprovechar corrientes de aire caliente para ascender.

El gancho permitirá ir hasta lugares en los que el gancho pueda engancharse, lo cual será útil para superar vallas muy altas.

Los puzles tras desbloquear las habilidades consistirán en:

Doble salto: Se bajara a un foso para conseguir la habilidad, y hará falta el doble salto para salir del mismo.

Dash: Al coger el dash se activara una trampa de fuego que solo se podrá atravesar con el dash, de lo contrario el jugador será dañado y rebotara hacia atrás.

Correr por las paredes: Al coger la habilidad el camino de salida se vera cubierto de lava, con la distancia justa para no poder llegar con el doble salto, y el jugador se vera forzado por correr por las paredes para poder alcanzar la salida.

Planeo: EL jugador caerá en una plataforma solitaria, rodeada de caída con pinchos, y tendrá que planear hasta unas plataformas desde las que podrá llegar planeando nuevamente a una corriente de aire ascendente y llegar a la salida.

Gancho: Al recoger el gancho, unos muros de verjas de metal lo rodearan, y tendrá que usar el gancho en unas tablas del techo para poder salir.