



Creado por Gerard Montero

Última actualización: Hace 20 minutos •  Visto por 10 personas

## **TITULO DEL JUEGO:**

### ***Ninja's Tower: Road to Master***

Eres un Ninja que quiere llegar a ser un "Master" pues siempre se han burlado de ti y de tus habilidades ya que nunca se te ha dado bien el sigilo. Lo que el mundo no sabe es que eres un "AS" con las habilidades de combate porque has practicado cada noche mientras tu compañeros dormían aprovechando que el maestro ya no contaba contigo para las actividades sigilosas y podías descansar de día. Por lo que has decidido, contra todo pronóstico, enfrentarte al mayor desafío de todos; "La Torre". Cuyos pisos deparan un gran reto de fuerza para todos aquellos que osen desafiar la Torre, pero quienes lo consigan, y solo uno lo ha conseguido por el momento, serán considerados el "Master".

## **CORE:**

Para el Core del juego es hacer algo tipo Roguelite, pero en este caso vamos a hacer un juego donde es algo muy arcade y lineal en cuanto a mapeado, donde el combate y el plataformeo pasan a tomar más transcendencia pues las batallas principales van a estar instanciadas o cerradas y no se van a superar hasta terminar con todos los enemigos por tal de proseguir con el siguiente nivel y la historia. Por lo que nos vamos a enfocar en el combate, donde tendremos un ataque básico "melee" y un ataque a rango tipo "boomerang", también dispondremos de una mecánica donde te vuelves inmune, para ayudar a balancear la cantidad de enemigos que pueden salir en pantalla en los eventos "Combate a Muerte" los cuales describiremos más abajo que sucederán en cada nivel de la Torre. También, previo a cada nivel Principal se usará una guía práctica de un nuevo tipo de enemigo que se va a implementar en el siguiente nivel.

Para pasar a la siguiente pantalla se requerirá una serie de puntos, en vez de vidas y el player no va a morir, sino que por cada golpe o hit perderá X puntos con lo cual hay que ser más consciente de su entorno e incluso hacer un "Perfect".



**TDLR:** Los combates irán creciendo en número de enemigos y sus características, por ende en dificultad, por lo que nos tendremos que volver más habilidosos con nuestros recursos para poder pasar a la siguiente fase.

Será como una especie de “Torre” donde cada nivel será más difícil que el anterior. Con pre-fases (Tutorial Orgánico) donde mostraremos el enemigo “nuevo” que se va a implementar en el siguiente nivel de la “Torre” y cuales son sus características.

### **Tags:**

- **Single Player.**
- **Jugabilidad Arcade tipo Roguelike.**
- **Dificultad Progresiva.**
- **Siete Niveles de “La Torre”.**

Referencias de Roguelike/Metroidvanias (no features, no order):

- Blasphemus
  - [Blasphemous - Announcement Trailer | PS4](#)
- Dead Cells (+ RogueLike)
  - [Dead Cells: The First 21 Minutes on Nintendo Switch](#)
- Metroid Dread
  - [Metroid Dread: The First 15 Minutes of Gameplay](#)
- Hollow Knight
  - [HOLLOW KNIGHT | Capítulo 1 | La obra maestra que emocionó a Spielberg](#)
- The Messenger
  - [The Messenger - Gameplay Trailer](#)
- Iconoclasts
  - [Iconoclasts | Launch Date Trailer | PS4 & PS Vita](#)

## **Feature 1: Doble Salto (Double Jump)**

### **Descripción:**

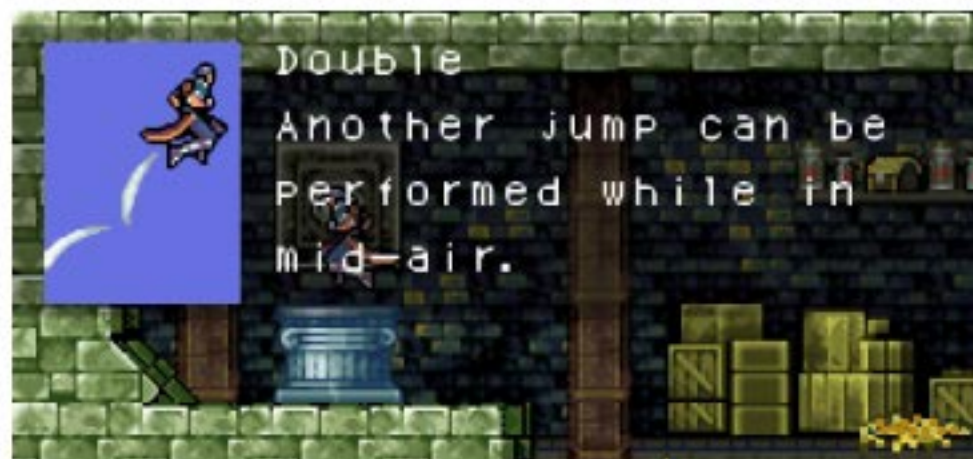
Como su nombre indica es la capacidad de saltar dos veces seguidas sin antes tocar el suelo de nuevo por tal de llegar a plataformas que estén más elevadas o más lejos de lo normal. También para tener más capacidad de controlar el combate y poder así evadir más enemigos en momentos difíciles o donde pueda haber más número de enemigos en pantalla.

### **Características:**

- Durante el primer salto se puede maniobrar en el aire con cierta fluidez, cambiando la dirección de este con las simples mecánicas de gravedad. A la hora de realizar el segundo salto también podremos maniobrar con cierta facilidad pero este no nos va a lanzar tan alto como el primero sino alrededor de 3/4 del primer salto.
- El primer salto lo haríamos con un script de "AddForce" 200 por ejemplo y el segundo podríamos parar el "momentum" durante un segundo y añadir otro "AddForce" a 125.
- Añadir un Script por tal de no poder usar el doble salto sin tocar previamente el suelo, con lo que el suelo tendrá un TAG y al tocar su collider podremos usar el salto de nuevo.

### **Referencias visuales:**

Double Jump en "Castlevania":





### **PRO's:**

- Abarcar más terreno y llegar a plataformas más alejadas o altas.
- Capacidad de evadir enemigos y recolocarse.
- Al ser juego que involucra plataformas mantiene la dinámica del juego.

### **CONS:**

- Puede ser demasiado ventajoso, pero se pueden introducir enemigos que salten también.
- Puede ser difícil de implementar al querer quitar el momentum del primer salto.

### **Discards:**

- 3 saltos (Triple Jump):
  - Podría ser interesante para otorgar más movilidad al juego.
  - Se ha descartado por tal de evitar demasiada ventaja puesto que la mayoría de los enemigos estaran en el suelo.
- Salto simple ( 1 jump):
  - Podría ser interesante pues es el "clásico", para ponerle más profundidad al juego, pero muy básico.
  - Se ha descartado puesto que el balance sería negativo, pues hay que darle alguna ventaja al jugador para recolocarse estratégicamente.

---

### **Feature 2: Roll Horizontal + Inmunidad con CD (cooldown)**

#### **Descripción:**

El personaje hará una voltereta o "roll" donde aumentará su velocidad en horizontal en la dirección en la que esté mirando. Además, este será immune al daño y tendrá un "CD" o tiempo de recarga para no poder abusar del mismo. Esta Feature no se va a poder usar en el aire.

## **Feature 2: Roll Horizontal + Inmunitad con CD (cooldown)**

### **Descripción:**

El personaje hará una voltereta o "roll" donde aumentará su velocidad en horizontal en la dirección en la que esté mirando. Además, este será inmune al daño y tendrá un "CD" o tiempo de recarga para no poder abusar del mismo. Esta Feature no se va a poder usar en el aire.

### **Características:**

- Hacer que el player tenga un collider y al activar la tecla de "Roll" se desactiva el collider y además aumenta la "speed" (velocidad) de movimiento.
- Añadir un CD o Cooldown para no abusar de la mecánica.
- Añadir referencia en la UI para saber que no puedes usar Roll.
- Añadir referencia visual en el Player al accionar el Roll → Generador de partículas
- Añadir referencia visual en el Player para tener referencia del CD y cuando termina. → Hacer que el Player esté de color más rojo o que parpadee.

### **Referencias visuales:**

Roll + Inmunitad en "Dead Cells"





### **PRO's:**

- Oxigenar el combate convirtiendolo en algo un poco más estrategico donde el posicionamiento también puede ser importante.
- Balancear la dificultad en proporción a la cantidad de enemigos en pantalla.

### **CONS:**

- Balancear el numero de enemigos para no hacer una mecánica demasiado beneficiosa.

### **Discards:**

- Dash:
  - Parecía interesante en un principio para tener un arsenal mayor.
  - Se ha descartado puesto que el dash suele implicar daño y esto desbalancearia el juego y lo haría demasiado facil.

---

### **Feature 3: Boomerang con CD (cooldown) "Estrella Ninja Grande"**

#### **Descripción:**

El player lanza un proyectil tipo "boomerang" que va hacia delante siempre a la misma distancia y vuelve al punto de origen dañando o matando todo lo que toque/atraviese. Este se puede usar saltando, usando el doble salto e incluso en mitad o durante el "Roll" que hemos comtando en la "Feature 2".

#### **Características:**


- Instanciar el "boomerang" en la parte frontal del personaje y hacer que recorra una distancia con un valor

### **Características:**

- Instanciar el “boomerang” en la parte frontal del personaje y hacer que recorra una distancia con un valor determinado de velocidad hasta un punto concreto, marcado por un “waypoint” y vuelva a su lugar de origen a velocidad constante.
- Una vez devuelto al personaje se debe activar un “CD” (Cooldown) para poder volver a utilizarse.
- Hacer constancia en la UI de que no disponemos del Boomerang hasta que este renueve su “CD” (Cooldown)

### **Referencias visuales:**

Ritcher - Super Smash Bros Ultimate:

 66s: Richter – Super Smash Bros. Ultimate

### **PRO's:**

- Da más profundidad al combate con mecánicas que se pueden complementar entre si.
- Balancea el juego de cara a la desventaja de ratio de enemigos y en mayor medida cuanto más avancemos el juego.

### **CONS:**

- Al ser difícil hacer que no se mueva con el Player al tener que incorporar el “Prefab” en la gerarquía vamos a dejarlo así pero vamos a tener que balancear la distancia y el CD acorde a esta “desventaja” técnica.

### **Discards:**

- Chain (Cadena para atraer enemigos:
  - Parecía una mecánica muy atractiva, con movilidad y ataque a la par, con lo que parecía que iba a ayudar al gameplay del juego.
  - Se ha descartado porque la mecánica puede ejercer un efecto negativo en el momento en el que



## ***Feature 4: Ataque melee***

### **Descripción:**

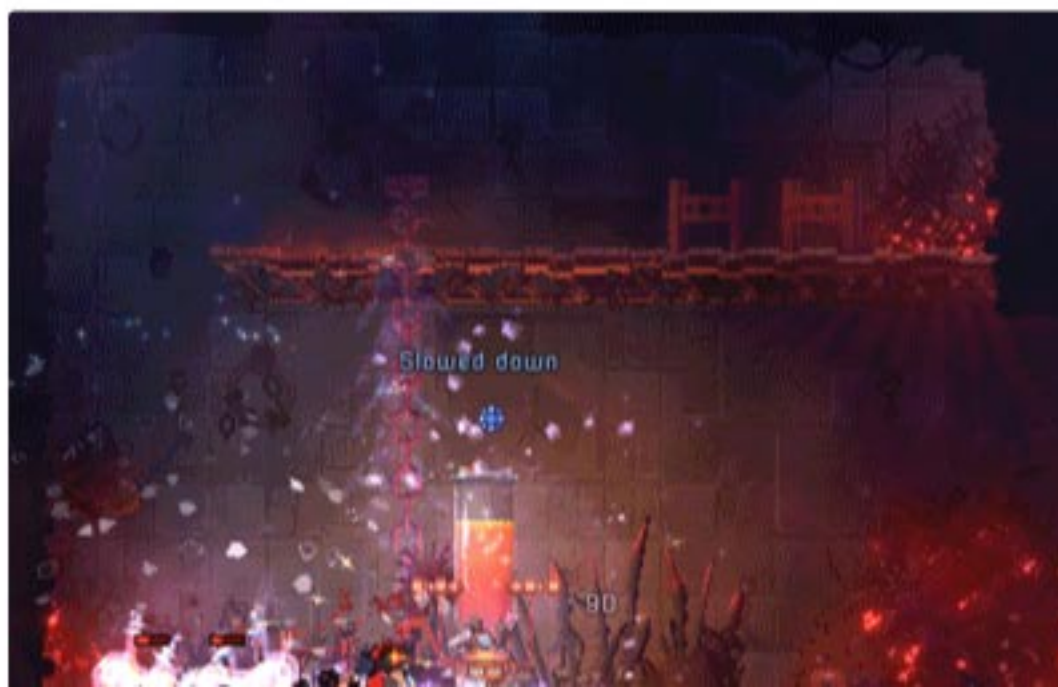
Un ataque con una espada muy basico que abarca un rango frontal de unos 160° de angulo donde todo aquello que “toque” que sea un enemigo recibirá daño. También se puede usar durante el salto, doble salto, lanzamiento de boomerang pero no durante el “Roll”.

### **Características:**

- Animación de Katana en arco de 160°
- Tendrá un Trigger Mesh pero no collision por tal de poder atravesar a los enemigos así la animación podra realizarse siempre.
- Se activará y desactivará un Trigger de dicha espada en la parte delantera del Player, con lo cual siempre atacará alla a donde mire.
- En el momento del “Roll” se desactivará la opción de hacer aparecer el trigger de ataque. Podemos probar a hacer que cuando se use en el aire se “aguante” el momentum un máximo de dos ataques por cada salto.

### **Referencias visuales:**

Dead Cells, sword attack GIF:





### **PRO's:**

- Es una mecánica esencial para el Core del juego, sin esta el juego y gameplay pierde sentido pues hay que conseguir puntos matando a los enemigos, por lo que necesitas una Feature para ello y esta es la principal.
- Al ser un ataque con un rango de unos 160° podemos atacar tanto a enemigos altos, bajos o voladores incluso si estos estan algo por encima de nuestro jugador.

### **CONS:**

- Al haber cierta tendencia a ser una feature que se va a usar al menos el 70% del gameplay para superar niveles de la torre, habrá que ajustar muy bien su daño, su velocidad y su CD si es que decidimos que este exista despues de X ataques seguidos.
- Tenemos que asegurarnos que el tamaño de la katana es el adecuado, ni desventajoso ni muy aventajado

### **Discards:**

- Ataques con Lanza:
  - Es atractiva visualmente, además oxigena el gameplay para no sentirte muy presionado por el volumen de enemigos y que estén demasiado cerca.
  - La Lanza rompe el juego, porque da demasiada ventaja pues es un arma "mid-range" (medio rango) con lo cual da demasiada ventaja sobre los enemigos.

---

### **Feature 5: Enemigos Standard A**

#### **Descripción:**

Enemigo en su forma más básica. Este va a ser un ninja básico con un ataque básico a melee.

### ***Características:***

- El enemigo va a moverse entre dos Triggers de un prefab que tanto puede ser el suelo como una plataforma.
- Se va a instanciar con un ataque a melee con CD de 4 segundos.
- Va a ir andando a velocidad constante.

### ***Referencias visuales:***



### ***PRO's:***

- Enemigo facil de matar y esquivar.
- Nos puede servir para "rellenar" e incrementar la dificultad de forma suave para reajustar el balance.

### ***CONS:***



## CONS:

- Puede resultar demasiado simple y rellenar con demasiados puede hacer disminuir el engage del jugador.
- 

## **Feature 6: Enemies Standard B**

### **Descripción:**

Enemigo con mecanica básica como el "A" pero al que le añadimos más rango y un ataque a distancia con un "CD" algo elevado (habrá que balancearlo).

### **Características:**

- Movimiento entre Triggers de un Prefab.
- Cada 7 secs aprox. lanza un shuriken en horizontal con medio rango.
- cada 2 secs aprox usa un ataque a melee.

### **Referencias visuales:**



### **PRO's:**

- Le da más diversidad al juego.
- Le da más profundidad al combate para que tengas que perfeccionarlo y uses las mecánicas de combate de forma adecuada.
- Le da más dificultad al juego.

### **CONS:**

- Hay que balancear los timings de ataque al igual que cuantos puntos quita cada uno de sus ataques de forma independiente con lo que hay que añadir tags y demás y afinarlo bien para que no sea demasiado difícil pero tampoco demasiado fácil.

---

### **Feature 7: Enemigos Standard C**

#### **Descripción:**

Un enemigo el cual hace un Wrap hacia la dirección en la que mira seguido de un ataque potente, con bastante más vida que el resto e immune durante el Wrap y que su ataque es a MID Range y ataca en ambos lados.

#### **Características:**

- Va andando más lento que el Enemigo Standard C.
- Cada 5 secs hace Wrap hacia delante, desapareciendo y apareciendo unos cuantos metros hacia delante.
- Aparece en postura de ataque, para lanzar un ataque en ambos lados.



### ***Referencias visuales:***



### ***PRO's:***

- Seguyimos aumentando el nivel de dificultad de manera paulatina.
- Añadimos una mecanica nueva en la que hay que pensar cuando atacar, donde atacar y como evitarla a la par que el resto de enemigos.
- A pesar de quitar bastantes putos si te golpea también los otorga y balancea el juego pues tiene un ataque muy vistoso pero devastador.

### ***CONS:***

- El "Wrap" o traslación puede ser dificultoso a la hora de hacerle ir de waypoint a waypoint o que no se caiga por ciertos bordes de plataformas.
-

## **Feature 8: Enemigos D**

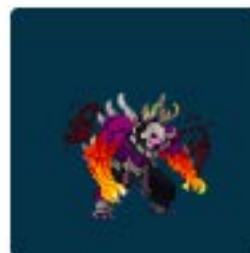
### **Descripción:**

Estos enemigos son Inmunes al daño todo el rato a excepción de momentos antes de realizar su ataque en area a medio rango, durante el mismo y segundos después. De tal manera que requerirá de al menos dos veces atacarle entre sus ataques por tal de matarlo, así exigirá al jugador que reaccione en distancia y tiempo por tal de matarlo y no ser atacado por los demás enemigos en pantalla.

### **Características:**

- Le quitamos el Tag para volverlo immune y le hacemos un CD para activarselo.
- Hacemos seguidamente otro CD para dejar el Tag puesto y al siguiente CD se lo quitamos.
- De esta forma conseguimos que solo se le pueda hacer daño durante X periodo de tiempo.
- también haremos que ande a destiempos si podemos.

### **Referencias visuales:**



### **PRO's:**

- Seguyimos aumentando el nivel de dificultad de manera paulatina.



### ***PRO's:***

- Seguyimos aumentando el nivel de dificultad de manera paulatina.
- Añadimos una mecanica nueva en la que hay que pensar cuando atacar, donde atacar y como evitarla a la par que el resto de enemigos.

### **CONS:**

- Habrá que balancear teniendo en cuenta los Enemigos anteriores, por lo que a medida que añadimos enemigos nuevos, hay que recalibrar tanto el "nuevo" como los anteriores apra que la dinamica y dificultad entre ellos sea adecuado.

---

## ***Feature 9: Enemigos Voladores***

### **Descripción:**

Un enemigo volador que va de lado a lado, en forma de onda (en horizontal y de arriba a abajo) que no hace ataques como tal, pero si que anda deambulando y quita puntos si entras en cotacto con el y \*\*\*además te quita el roll durante X tiempo. (\*\* Nice To Have).

### ***Características:***

- Se hace un Prefab sin gravedad para que pueda ir volando.
- Se añade un "speed" y se aplica un transform tanto en el eje X como en el Y para que vaya haciendo "diagonales".

### ***Referencias visuales:***

### ***Referencias visuales:***



### ***PRO's:***

- Estamos haciendo que el personaje se lo piense dos veces antes de saltar para evitar los enemigos del suelo, con lo que añadimos dificultad.
- Si no vigilamos nos quedamos sin "Roll" con lo que es un punish por abusar del doble salto.

### ***CONS:***

- Hay que vigilar que el "punish" no sea demasiado contraproducente para el Player y haga que se centre demasiado en los enemigos voladores y/o deje de jugar por frustración.



## **Feature 10: Levels Únicos**

### **Descripción:**

Haremos cada nivel como una fase única, con sus plataformas que ayudarán o que dificultarán la misión principal. con plataformas pero sin saltos de fé. Si que a medida que avancemos pondremos saltos al vacío que nos quitaran puntos.

### **Referencias visuales:**



### **PRO's:**

- El mapeado le añade espacios más aislados o tranquilos donde contemplar el siguiente paso, oxigena el combate por tal de no ser un "mata mata" sin sentido.
- También puede hacer que el personaje pase por alguna localización en concreto por tal de activar  
\*\*\*Trampas (nice to have)

## CONS:

- Si es muy simple no tendrá sentido la mecánica de doble jump.
  - Si es muy complicado o lineal puede resultar frustrante.
- 

## Feature 12: Puntuación

### Descripción:

La puntuación es parte de la mecánica principal por tal de pasar al siguiente nivel. Pues va a ser un requerimiento de un mínimo de puntos para pasar a la siguiente fase. Los puntos se obtienen matando enemigos, cada tipo de Enemigo otorga X puntos concretos, a mayor dificultad de enemigo más puntos otorga. Por lo contrario recibir un golpe de un enemigo te quitará puntos, también en consecuencia de que tipo de enemigo u ataque te haya golpeado.

necesitaremos un boton de "RESET" por tal de empezar de nuevo si el usuario llega a la conclusión que no va a superar el Test o que quiere hacer un Perfect (se explica más abajo)

### Características:

- Mostrar en pantalla la puntuación actual y un "GOAL" de puntuación para tenerla en cuenta.
- Al finalizar la partida estaría bien tener un Score Manager donde te muestra los Records anteriores hasta los 10 mejores.

### Referencias visuales:





### **PRO's:**

- Le da un sentido a no ir a saco a intentar matar a los enemigos sin tener ningún punish por ello y por tal de llegar a pasarte la fase actual.

### **CONS:**

- Puede frustrar a algunos si no está bien calculado el Score mínimo para pasar de pantalla.
  - Hacer el "high scores" puede ser algo complicado de programar.
- 

### **Feature 13: "Perfect!"**

#### **Descripción:**

Cuando el jugador no reciba ningún golpe en el nivel va a recibir un Perfect. No da ningún tipo de valor más que el de ser una especie de "Trofeo" para fardar.

#### **Características:**

- Cuando se complete la pantalla con "Perfect" Haremos una animación en pantalla donde van a saltar cohetes o algo y nos va a mostrar el Perfect!
- se puede programar que si no hemos recibido -puntos que salte dicha animación al finalizar.

#### **Referencias visuales:**



### **Referencias visuales:**



### **PRO's:**

- Le da un aliciente a rejugar el nivel.
- Es un "Trofeo" para los más expertos y a quienes les gustan los retos.

### **CONS:**

- No es una mecánica que va a despertar interés a todo el mundo o no la va a querer realizar todo el mundo.
- Puede que nunca se llegue a ver un "Perfect" si no es por habilidad o casualidad y se desconozca dicha mecánica.



## ***Feature 14: Areas de fuego en el suelo en forma de Trampa (NICE TO HAVE)***

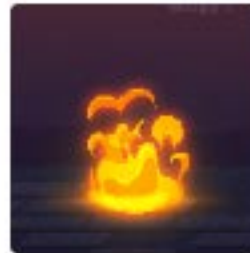
### **Descripción:**

Una trampa perpetua, en tanto en cuanto a que no va a desaparecer pero solo estará activa un cierto periodo de tiempo. Se va a activar una vez pasemos por encima, al recibir daño de esta se van a restar X puntos y se va a desactivar el salto durante X segundos.

### ***Características:***

- Hacer un Trigger sin collider para que active una cuenta atrás.
- Al terminar la cuenta atrás se activara la trampa de fuego que dañará solo al Jugador.
- Cuando falte poco para desactivarse parpadeará.
- Desactivar la posibilidad de Saltar durante X.

### ***Referencias visuales:***



### ***PRO's:***

- Da dificultad al juego.
- Hace pensar y mejorar al jugador.

### **PRO's:**

- Da dificultad al juego.
- Hace pensar y mejorar al jugador.
- Se vuelve un combate más estrategico y menos machaca-botones.

### **CONS:**

- Puede ser una mecánica con demasiado punish o que haga que los jugadores las eviten al máximo.

---

### ***Feature 15: Plataformas movibles (NICE TO HAVE)***

#### **Descripción:**

Plataformas aereas que se moverán algunas de un lado a otro y algunas de arriba a abajo.

#### **Características:**

- Hacer un Prefab que se mueva entre 2 waypoints igual que hicimos con los enemigos.
- Cualquier cosa que vaya encima de dicha plataforma tendrá que ser "hija" del Prefab para que no colisionen.

#### **Referencias visuales:**





### **PRO's:**

- Añadimos un poco más de dificultad, pues no siempre estarás cerca de una plataforma donde te puedes sentir más seguro o parar un momento del combate.

### **CONS:**

- Puede resultar difícil hacer que todo lo que aparezca en dichas plataformas sea como "hijo" a nivel gerárquico.
- Puede llegar a hacerse pesado tener que esperar a que se acerque la plataforma por tal de subir y/o matar a enemigos en ella.

---

### **Feature 16: Modo con Time Limit (NICE TO HAVE)**

#### **Descripción:**

Al pasarte el juego, o desde el principio (hay que valorarlo) se puede elegir el modo "Chill" que sería el normal y el modo "Time Limit" que sería matar a los enemigos dentro del límite de tiempo y además obteniendo la mínima puntuación necesaria para pasar al siguiente nivel.

#### **Características:**

- poner un contador en la UI de tiempo atrás.
- Hacer booleano.

#### **Referencias visuales:**



## Referencias visuales:



## PRO's:

- Añadir un modo de juego siempre es un aliciente para la rejugabilidad.
- Modo para los más expertos.
- Modo "Trofeo" para fardar

## CONS:

- No considero que tenga ningún aliciente negativo por el momento, como mucho la dificultad de trasladar el código a la UI etc.

---

## Feature 17: Trasladarse entre Waypoints dentro del nivel (NICE TO HAVE)

### Descripción:

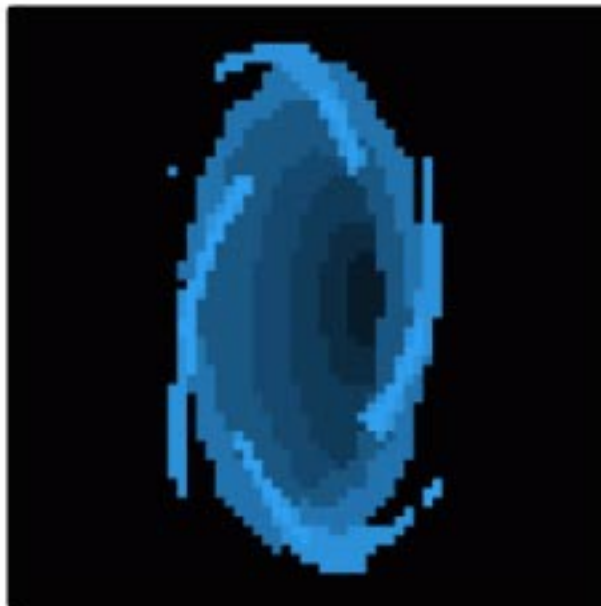
Poner Waypoints en el nivel X para trasladarse de forma segura entre ellos, pero añadiendo que no puedes atacar ni rodar durante X segundos al salir del waypoint.



### ***Características:***

- Añadir dos waypoint visuales, o 4 que funcionen en pares (diferente color; 2x rojo 2x azul)
- Hacer Trigger que al tocar te haga transform al otro al momento desactivando tu collider.
- desactivar en la salida el Roll y el ataque durante X secs.

### ***Referencias visuales:***



### ***PRO's:***

- Añade profundidad a la estrategia.
- Nos da un momento para respirar a la par que nos hace esquivarlo por tal de no teleportarse sin quererlo.

## **CONS:**

- Puede marear y perder de vista al player.
  - Puede ser una mecánica que se use sin querer y llegue a frustrar si pierdes por dicha mecánica.
- 

### ***Feature Discarted 1: Soltar Monedas***

#### **Descripción:**

Los enemigos sueltan monedas que se añaden a tu UI para después comprar recompensas.

#### ***Motivo de Exclusión:***

Se aleja demasiado del objetivo del juego y hace que tengamos que profundizar demasiado en una feature que no forma parte esencial del core.

---

### ***Feature Discarted 2: Cambiar de armas***

#### **Descripción:**

Tener la posibilidad de usar la katana y el "boomerang" pero de forma alternativa, cuando uno está activo, el otro no se puede usar.

#### ***Motivo de Exclusión:***

Lo hemos descartado porque se terminaría abusando de una de ellas y discriminando la otra por comodidad. Lo que no beneficia al gameplay ni al Goal del Core.

---



### ***Feature Discarted 3: Power Ups***

#### **Descripción:**

En el nivel aparecen "Power Ups" que son mecanicas traducidas en objetos que te dan ciertos beneficios, ya puede ser que ataques más rápido, que te vuelvas invulnerable durante X o que tus ataques sean más potentes, entre otros.

#### ***Motivo de Exclusión:***

No queremos que el juego se rebuelva entorno al Power UP, que se intente romper mecánicas donde acumulas muchos enemigos cerca para usar el Power Up en concreto y perdería toda la dinamica de Combate desarrollada para el titulo.

---

### ***Feature Discarted 4: Bosses***

#### **Descripción:**

Fase en la que entra un monstruo normalmente enorme con patrones de ataque y mucha más vida que un enemigo normal.

#### ***Motivo de Exclusión:***

Se podría implementar, pero resultaría en una perdida de tiempo pensar y desarrollar todos los patrones pues este juego requeriría de más de un "boss"

---

### ***Feature Discarted 5: Diferentes Armas Melee***

#### **Descripción:**

#### ***Motivo de Exclusión:***

---

### *Feature Discarted 5: Diferentes Armas Melee*

**Descripción:**

**Motivo de Exclusión:**

---

### *Feature Discarted 6: Cambio rápido de arma principal*

**Descripción:**

**Motivo de Exclusión:**

---

### *Discarted GENERAL 1: Core del Juego y estilo*

He descartado el hecho de hacer un [Metroidvania](#), que es como empezó siendo este proyecto. pues he visto que los elementos que estaba implementando no seguían la tematica del estilo al 100%, por lo que he decidido cambiar la tipología del juego a algo más acertado y adecuado para este para poder sacarle el mayor partido y focalizar más la experiencia del jugador en algo que creo que va a tener un mayor exito.

+ Añadir etiqueta