

PÁGINA 1 - FICHA DEL JUEGO

- **Título del juego:**

Sparkle

- **Sistema de juego:**

Gestión de recursos, toma de decisiones y minijuegos para cocinar las pociones base.

- **Público al que va dirigido:**

A partir de 5 años.

- **Resumen de la historia del juego orientada a la jugabilidad:**

La pequeña Lilith decide reabrir el pequeño negocio familiar de venta de pociones. Ahora tendrá que aprender a vivir por su cuenta con las responsabilidades que conlleva regentar su propio negocio.

- **Distintos modos de juego:**

Modo Tienda: El jugador deberá atender a los distintos clientes que vayan llegando a la tienda. Este puede equivocarse a la hora de entregar las distintas pociones teniendo diversas consecuencias. En caso de acertar con la poción entregada, los clientes le darán dinero a cambio de su ayuda y además aumentará el prestigio de la tienda. Gracias a este pagar la renta de la tienda y otros eventos que surgirán de manera aleatoria. Además, algunos clientes podrán desencadenar distintos eventos, como por ejemplo misiones específicas en las que nos pedirán ir en contra de otros personajes. Al igual que antes, mediante estas misiones el jugador podrá recibir premios o castigos, es decir, puede que por aceptar esa misión reciba dinero o le quiten, pero la tienda siempre pierde prestigio.

Como hemos mencionado arriba, la tienda tendrá un nivel de prestigio dependiendo de cómo se gestione. Esto servirá para que los clientes que acudan paguen más por las pociones. Cuanto más prestigio posea la tienda mayor será el precio del alquiler. Algunas misiones podrán alterar el nivel de prestigio, de la misma manera se puede perder puntos de prestigio si se fallan encargos.

La base de este modo de juego es conseguir dinero a lo largo del día (de 10 a 22). La hora actual se indicará con un reloj en la esquina superior derecha. El juego finalizará cuando el jugador no sea capaz de pagar el alquiler o un evento al final del día.

Modo Cocina: Durante la fabricación de los pedidos el jugador deberá de realizar diversos tipos de minijuegos. Los minijuegos se basarán en la pulsación rítmica de teclas, pulsar una tecla en el momento adecuado, mover la caldero de un lado a otro para recoger el mayor número de objetos posible y pulsar la combinación de teclas que salen en pantalla lo más rápido posible. Esto nos dará unas esencias base: esencia de fuego/terra/aire/agua.

Modo Mezcla: El jugador podrá mezclar las distintas esencias base para tener como resultado una poción final. Un ejemplo podría ser:

Poción de fuerza = 1 esencia de agua + 2 esencia de aire.

En este modo, el jugador dispondrá de un libro de recetas que contendrá todos los tipos de pociones posibles y se irá desbloqueando las recetas a medida que se creen las pociones. Además se indicará en el recetario para qué es efectiva cada poción indicándolo como excelente, buena, mediocre o mal. Esto será útil para el jugador porque podrá consultarlo cuando vengan otros clientes. La receta de las pociones será aleatoria en cada partida.

• **Puntos únicos de vuestro juego:**

- Un juego de gestión de recursos más amigable para que sea accesible para todos los públicos.
- El juego tiene mucha rejugabilidad al cambiar las recetas de las pociones en cada partida. Además, los eventos y misiones aleatorias hacen que cada partida sea distinta.
- El juego incluye craftero (modo mezcla) para la preparación de tus propias pociones, algo no muy común en juegos de gestión de recursos.
- Al tener que realizar minijuegos se vuelve más dinámico y entretenido para el jugador, al no tener que esperar a que se realicen las pociones sino que se realizan mediante minijuegos.
- Será posible conseguir todo el contenido jugando. F2P.

• **Juegos parecidos:**

Moonlighter, Papers please, Cooking mama, Bokujou Monogatari.

PÁGINA 2 - ÁMBITO Y JUGABILIDAD

• **Jugabilidad**

- **Cómo se progresa en el juego**

Subiendo el nivel de prestigio de la tienda, vendiendo las pociones correctas a los clientes.

- **Misiones y estructura de retos**

En algunos niveles entrarán en la tienda personajes que le pedirán al jugador que realice distintas tareas. Por ejemplo, un mago le pide al jugador que engañe a tres bardos. El jugador podrá aceptar el encargo y fallar las pociones que le pidan los bardos para completarla. Al hacer mal los encargos de los bardos se bajará el prestigio de la tienda. Una vez completada la misión podrá obtener una recompensa económica, sin embargo, también podrá perder dinero.

- **Estructuras de puzzle**

Cada cliente de la tienda dirá una frase mediante la cual el jugador tendrá que adivinar de qué tipo es el encargo (ataque, defensa, magia o medicina).

Además, el jugador tendrá que mantener un equilibrio entre hacer las recetas que ya tiene y desbloquear nuevas.

- **Objetivos del juego**

Sobrevivir el máximo de tiempo posible pagando el alquiler de la tienda y posibles eventos sin quedarse en números rojos, consiguiendo el mayor prestigio posible.

- **Cuantificación**

- **Lugares en los que se desarrolla el juego***

Tienda
Cocina
Libro de pociones

**La tienda y la cocina tienen 5 apariencias distintas, en total 10 fondos distintos.*

- **Número de niveles**

Infinito (Cada día es un nivel distinto)

- **Número de prestigios**

5 niveles de prestigio de manera que:

- Primero: 0 puntos de prestigio
- Segundo: 8 puntos de prestigio
- Tercero: 24 puntos de prestigio
- Cuarto: 40 puntos de prestigio
- Quinto: 56 puntos de prestigio

- **Número de NPC's***

Mago
Guerrero
Cazador
Campesino
Bardo

**Cada npc tiene 4 apariencias distintas.*

- **Número de animaciones**

23 animaciones distintas:

- Scrolling parallax
- Hover de los botones
- Gato de la mesa
- Esencias básicas de la mesa*
**una animación distinta por cada esencia, 4*
- Esencias básicas de la interfaz cuando no quedan (fade out)
- Pergamino de las misiones

- Animación del libro de la interfaz cuando desbloqueas una nueva poción
- Poción a entregar al NPC
- NPCs:
 - Animación de andar, cada npc tiene un estilo distinto para dotarlos de mayor personalidad y distintividad
 - Animación de hablar
- Animación de gota cayendo
- Animación cuando la comida cae en el caldero / mesa
- Animación de la rana saltando
- Animación de la bruja removiendo el caldero

- **Número de encargos**

40 encargos: 8 por npc*

**La recompensa es aleatoria dentro de un rango. Cada npc tiene dos encargos de cada tipo.*

- **Número de misiones**

20 misiones: 4 misiones por npc, de manera que:

- Guerrero engaña campesino
- Campesino engaña mago
- Cazador engaña cazador
- Mago engaña bardo
- Bardo engaña guerrero

- **Número de eventos**

20 eventos

- **Número de pociones**

4 esencias básicas para combinar
 3 gotas de cada esencia por poción
 20 pociones para elaborar

• **Flujos de juego**

Empieza el juego → Menú (Parallax Scrolling) → Tutorial → Bucle (Empieza el día → Hacer opciones / atender clientes / aceptar misiones / hacer minijuegos → Resultados → Pagar alquiler / gastos / eventos → Fin del día) → Fin

PÁGINA 3 - INTERFAZ

• Sistema visual

- HUD

Para el HUD se ha seguido un diseño minimalista para que no interfiera en el gameplay. Además, se ha indicado de manera gráfica los accesos por teclado al libro de pociones y las misiones.

La interfaz se divide en tres partes:

- La parte superior muestra el día (nivel) en el que se encuentra, el dinero que tiene, la hora de la tienda y el botón de acceso al menú del juego.
- La parte derecha tiene el sprite de las misiones que te da acceso a las mismas, debajo se encuentran las esencias que posee el jugador (cada esencia tiene un sprite distinto para diferenciarlas), de manera que si no quedan se muestra el número en rojo y tienen una animación de desvanecer. Además estas esencias servirán de acceso a cada minijuego. Por último se encuentra el sprite del libro de recetas, en el cual se indicará mediante una animación que se ha desbloqueado una receta nueva.
- En la parte superior izquierda de la pantalla aparecerán alertas informando al jugador situaciones como: nueva poción desbloqueada, cuando has subido de prestigio la tienda, cuando se ha guardado la partida, mostrando la cantidad de esencias ganadas, etc.

- Menús

El juego posee tres menús:

- El menú principal, que cuenta con cuatro opciones:
 - Crear una nueva partida. Esta nos llevará a ver primero el tutorial.
 - Cargar una partida ya creada o en caso de no tener una partida guardada, crearla. Con esta opción se accede directamente al juego.
 - Acceder al tutorial del juego.
 - Salir al escritorio.
- El menú dentro del juego, que pausa el juego y tiene cuatro opciones:
 - Continuar con la partida.
 - Guardar la partida.
 - Acceder al tutorial del juego.
 - Salir al menú principal, cuenta con la opción de guardar antes de redirigirte.

- El menú del final del día, que cuenta con una sola opción:
 - En caso de haber superado el día, tiene la opción de continuar que te envía al siguiente día.
 - En caso de haber perdido, tiene la opción de ir al menú principal.

- Características Motor 2D

- **Multicapa:** Se renderizan las capas de manera que de sensación de profundidad.
- **Interpolación:** Mientras que el estado del juego se actualiza 15 veces por segundo, el render se realiza todas las veces posibles interpolando los estados en fotogramas intermedios.
- **Uso de patrones de diseño:** Se ha usado la librería gráfica SFML y se ha aplicado el patrón *façade* para abstraerla. También se han usado otros patrones que proporcionan al motor menos acoplamiento como *singleton* o *state*. Mediante el patrón singleton conseguimos hacer que las clases que lo implementan sean accesibles desde cualquier otra clase. La pila de estados del patrón state permite gestionar eficientemente el cambio de un estado a otro y da la capacidad de ejecutar varios estados a la vez (renderizando uno encima del otro). En el diagrama de clases que encontramos más adelante indicamos que clases han implementado cada patrón.

-Cámara

El juego posee una cámara frontal en los dos escenarios, en la que se observa la mesa y el fondo de cada escenario. Por el lateral irán entrando los personajes cuando nos encontremos en la tienda. En el caso de la cocina, los sprites de los minijuegos pueden entrar por los laterales o por arriba.

Controles

El juego es completamente jugable mediante ratón, a excepción de los minijuegos, pero además se han implementado una serie de atajos para facilitar la jugabilidad, explicados a continuación.

Accesos rápidos:

- **M:** Acceso a las misiones.
- **L:** Acceso al libro de pociones.
- **ESC:**
 - En el menú de inicio: salir al escritorio.
 - En el tutorial: saltar tutorial.
 - En la tienda: menú del juego (pausa).
 - En el menú de juego: seguir con la partida (salir de pausa).
 - En los minijuegos: salir a la tienda.
- **F:** continuar la partida en el final del día

Minijuegos:

- **Agua:** tecla aleatoria, se indica en el minijuego.

- **Fuego:** barra espaciadora.
- **Aire:** flechas laterales del teclado.
- **Tierra:** flechas del teclado.

Herramientas de debug:

- **Q :** añadir 100 monedas.
- **W:** añadir 100 esencias de cada tipo.
- **S:** avanzar tiempo hasta la última hora (quedarán 24 segundos para acabar el día).
- **P:** aumentar el prestigio en 8 puntos.

Sonido

El juego cuenta con música suave que transmite tranquilidad y unos cuantos sonidos ambientales puntuales a lo largo de todo el juego, además de unos sonidos característicos para los menús.

El juego tiene implementado canción de fondo, sonido al entrar un npc, sonido al completar un encargo, al pulsar y al pasar por encima de los botones y en los distintos minijuegos (gota de agua, rana, cuando cae un objeto y cuando remueve el caldero) .

Sistema de ayuda

El juego cuenta con un tutorial en el que se explica el funcionamiento del juego y al que se puede acceder tanto desde el menú principal como a través del menú del juego.

Además, al iniciar una nueva partida comenzará con el tutorial, que se puede omitir en cualquier momento pulsando la tecla ESC y clicando al botón SÍ.

PÁGINA 4 - MECÁNICA

• Reglas del juego

- Modo tienda

- Objetos

Hay 2 tipos de objetos en la tienda con los que se puede interactuar: las esencias de la mesa y los NPC. Los dos primeros son elementos estáticos clicables, mientras que los personajes se mueven por la pantalla y al clicarles podrás hablar con ellos, de manera que aparecerá un diálogo de texto con dos botones los cuales servirán para aceptar o rechazar el encargo.

- Movimiento

El jugador se podrá desplazar a las distintas pantallas mediante el ratón, pulsando sobre los iconos. Además, podrá acceder al libro mediante la tecla L.

- Acciones

En la tienda el jugador podrá interactuar con los personajes para aceptar los encargos y misiones. También podrá crear pociones con los distintas esencias básicas así como crearlas mediante los minijuegos.

En cuanto a los menús el jugador puede realizar el tutorial, guardar el progreso actual y/o salir al escritorio.

- Economía

El jugador ganará dinero dependiendo de lo bien que complete los encargos y el nivel de prestigio de la tienda. Además, podrá ganar o perder dinero con las misiones y eventos.

El juego tiene un sistema de alquiler diario cuyo valor dependerá del nivel de prestigio. Así como eventos que ocurren con frecuencia aleatoria al finalizar el día, y que pueden suponer un ingreso o un gasto.

- Modo cocina

De todos los minijuegos se podrá salir mediante la tecla ESC.

- Minijuego agua**- Objetos**

El escenario contará con un caldero estático en el que caerá una gota de manera constante, ninguno de los dos objetos son interactivos.

- Acciones

El usuario deberá pulsar la tecla que se muestra en pantalla cuando la gota toque la superficie del caldero.

- Minijuego fuego**- Objetos**

El escenario contará con un caldero estático del que saltará una rana, ninguno de los dos objetos son interactivos

- Acciones

El usuario deberá reaccionar a tiempo y pulsar la barra espaciadora en cuanto la rana intente salir del caldero.

- Minijuego montaña**- Objetos**

El escenario contará con un caldero estático y una bruja que removerá el caldero. También contará con cuadrados que indicarán al usuario la flecha que debe pulsar en cada momento.

- Acciones

El usuario interactúa con el escenario pulsando las flechas del teclado que se indican.

- Minijuego aire

- Física

La comida va cayendo desde arriba, en distintas posiciones horizontales de la cocina y colisionarán con el caldero.

- Objetos

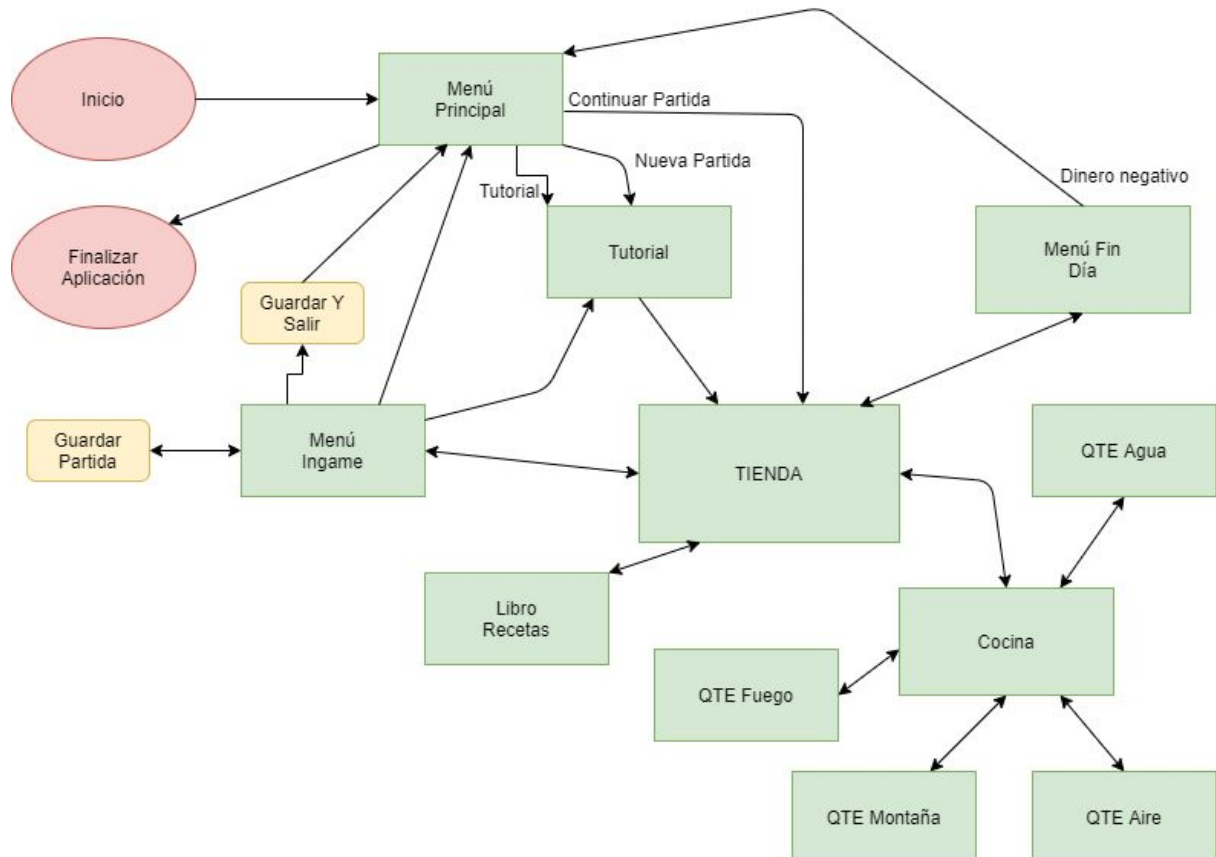
Un caldero que el usuario puede mover y la comida con la que interactúa.

- Acciones

El usuario puede mover el caldero usando las teclas de movimiento derecha e izquierda para recoger la comida.

- **Transición de pantallas**

- Diagrama de transición



- Descripción de las pantallas

- Pantallas del juego

Hay cuatro pantallas principales:

TIENDA. En la pantalla de la tienda se encuentra un mostrador y un fondo que irán cambiando a lo largo del juego dependiendo del prestigio. Además, en esta pantalla aparecerán la interfaz, los NPCs y las esencias.

COCINA. Por otro lado, la pantalla de la Cocina será la base para que aparezcan los objetos que componen cada minijuego. La cocina tendrá un fondo y una mesa distintos al de la tienda, que también irán cambiando dependiendo del prestigio. El resto de elementos aparecerán según el minijuego que elijas.

LIBRO. Se mostrará el nombre de las pociones, la receta de estas y la efectividad para cada tipo de misión de las pociones que hayan sido desbloqueadas. Esta información se irá desbloqueando a medida que se prueban en el juego, de manera que los datos que no se tengan se mostrarán como interrogantes.

TUTORIAL. El tutorial consiste en una sucesión de imágenes y textos que explican las mecánicas del juego.

- Menús

Hay tres menús distintos: el menú principal, un menú durante el juego y el menú de final del día. Todos los menús son interactivos y tienen sonido en sus botones.

PRINCIPAL. Contará con un fondo tipo Scrolling Parallax de una brujita volando con su escoba y cuatro opciones: "Nueva Partida", "Jugar", "Tutorial", "Salir".

JUEGO. Menú superpuesto sobre la tienda en el cual se muestran los siguientes botones: "Continuar", "Guardar", "Tutorial" y "Salir", del menú se podrá salir pulsando ESC.

FIN DEL DÍA. Más simple que el resto solo contará con un botón que varía entre "CONTINUAR" y "MENÚ" según si has perdido o no, además de un cambio en el fondo por el mismo motivo. Incluirá también las estadísticas del día y si ha sucedido algún evento

- **Rejugar y Salvar**

El juego es completamente rejugable ya que cada partida es distinta. Esto se consigue gracias a que las recetas de las pociones se generan aleatoriamente cada vez. Además, tanto los eventos como las misiones y recompensas son aleatorias.

Se puede guardar el progreso del juego en cualquier momento desde el menú del juego. Esta partida se podrá cargar desde el menú principal de manera que solo podrá haber una partida guardada a la vez.

- **Trucos y Easter Eggs**

Hay referencias a series y películas en las misiones que te proponen. Además, se incluyen referencias a la enfermedad que nos tiene en casa, las cuales fueron añadidas antes de que ocurriese todo.

También el diseño de los fondos se han añadido referencias internas que hemos tenido durante el desarrollo, como por ejemplo una foto del equipo de desarrollo cuando alcanzas el prestigio máximo.

PÁGINA 5 - HISTORIA

- **Historia**

Una brujita llamada Lillith decide retomar el viejo negocio familiar de vender pociones, por lo que decide reabrir la pequeña tienda abandonada de su abuelo en el pueblo llamado Illice. La pequeña vivirá grandes aventuras atendiendo a extraños y ayudándoles en sus aventuras diarias.

Pronto aprenderá lo duro que es vivir sola con los gastos que ello supone y lo difícil que es conseguir las esencias tan básicas con las que fabricaba pociones en casa de sus padres y lo caro que son los alquileres en Illice. Lillith tendrá que trabajar duro cada día para poder mantener la tienda abierta.

- **Apariencia del mundo de juego**

- **Tienda**

Lugar frío y sucio que va evolucionando conforme avanza la partida y va aumentando el nivel de prestigio, convirtiéndose en un sitio acogedor lleno de cosas. Es el área principal donde se desarrolla el juego.

- **Cocina**

La apariencia de la cocina va evolucionando conforme al nivel de prestigio para dar a entender que va mejorando. Esta será usada como base en los

minijuegos, que únicamente cambiarán los objetos que se usan en cada minijuego.

- **Personajes**

- **Campesino**

- **Personalidad**

Con su forma de hablar y su comportamiento humilde en ocasiones será difícil entenderlos, pero son buenas personas y agradecidas, aunque sus pagos no serán los mejores.

- **Apariencia**

Personas con pocos recursos con algunos arañazos en sus ropajes. Suelen llevar cintas para sujetarse el pelo durante las largas jornadas en el campo.

- **Recompensa**

De 7 a 15 monedas.

- **Guerrero**

- **Personalidad**

Serio y recto. Los guerreros se caracterizan por su austeridad al hablar. La disciplina es su camino y servir su destino.

- **Apariencia**

Reconocibles por las corazas que recubren su vestimenta. La mayoría de guerreros hombres prefieren el corte militar, mientras que su versión femenina prefieren un peinado suave y cuidado.

- **Recompensa**

De 11 a 22 monedas.

- **Cazador**

- **Personalidad**

Los cazadores son muy ariscos y competitivos, es por eso que suelen pelearse entre ellos, aunque tengan que utilizar tácticas muy poco ortodoxas. Son conocidos en el reino por su actitud prepotente.

- **Apariencia**

Reconocibles por su vestimenta verde de camuflaje, suelen llevar a sus espaldas un carcaj o una capa.

- **Recompensa**

De 8 a 17 monedas.

- **Mago**

- **Personalidad**

Los magos pueden parecer bastante amables pero son un poco pedantes y elitistas con aquellos que no tienen su vasto conocimiento.

- **Apariencia**

Los magos suelen ser bastante jóvenes y altos. Visten túnicas lujosas muy ornamentadas.

- Recompensa

De 9 a 19 monedas.

- Bardo

- Personalidad

Amables y sonrientes, los bardos siempre hablan de forma hilarante, buscando hacer rima con cada palabra que sale de su boca.

- Apariencia

Son reconocibles por sus atuendos chillones y voluminosos.

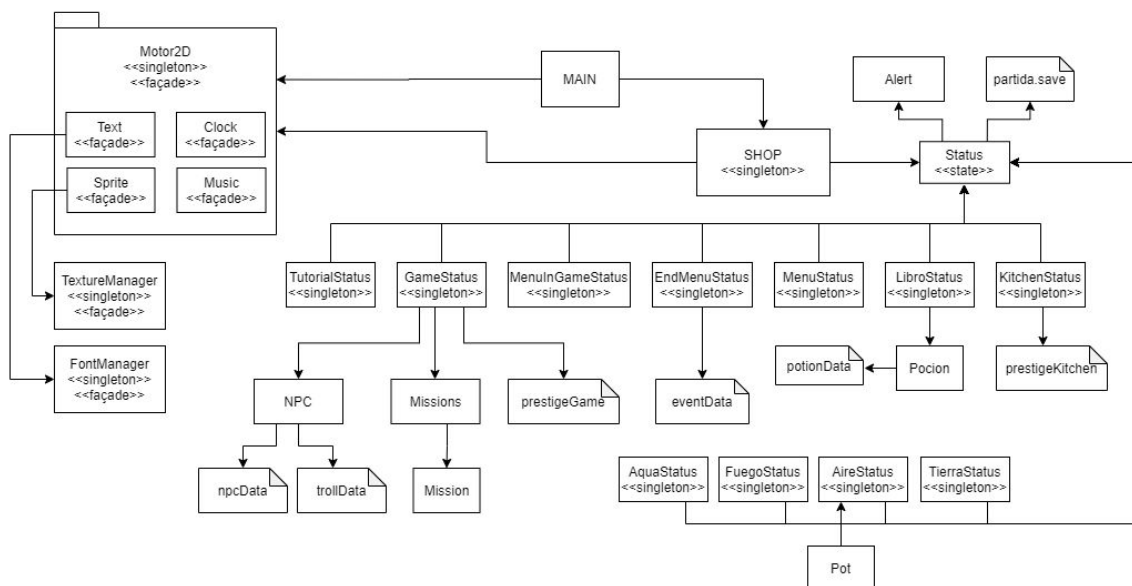
- Recompensa

De 12 a 25 monedas.

PÁGINA 8 y 9 - DISEÑO DE SOFTWARE Y MOTORES

• Diseño de Software

- Diagrama de clase de alto nivel



* Diagrama adjunto en la entrega

- Patrones de diseño

Todo el sistema de menús, tienda y cocina están diseñados mediante el patrón *State*. Estos además son de tipo *Singleton* para poder acceder a ellos desde otras clases.

Además también hemos aplicado el *Singleton* a Shop, al Motor2D, al TextureManager y al FontManager.

Hemos aplicado el *Facade* en en las siguientes clases: FontManager, TextureManager, Motor2D, Music, Clock, Sprite y Text. Con esto conseguimos un bajo acoplamiento.

• Motores

- Motor 2D

Para reducir el acoplamiento, hemos empleado el patrón *façade* para este. De manera que en caso de necesitar cambiar SFML por otra librería, el cambio sería rápido y sencillo. Además, la clase Motor2D es *singleton* para poder utilizarlas en cualquier otra clase.

Nuestro motor 2D es multicapa, dando así sensación de profundidad. Esto nos permite hacer que los NPCs vayan por detrás de la mesa, por ejemplo.

Además, hacemos uso de la interpolación, de manera que aunque el update únicamente se hace 15 veces por segundo, el render se ejecuta siempre. El render por tanto interpola los estados en fotogramas intermedios.

Por último, por medio del patrón *state*, conseguimos el cambio entre los diversos estados de la tienda. Algunos de estos son parcialmente transparentes y se añaden a la pila de estados, de manera que se renderizan ambos estados.

- Física

Solo se utiliza física de caída durante el minijuego de aire, y para mayor facilidad del usuario hemos decidido que la caída de objetos sea constante en lugar de acelerada.

El sistema de colisiones se emplea solo en el minijuego de aire, que ha sido diseñado para cuando un objeto colisione con el caldero. El bounding box del caldero solo se ha establecido en la parte de superior, para conseguir así que únicamente de por válidos los objetos que realmente colisionen con el contenido del caldero.

PÁGINA 10 - DIRECCIÓN Y PLANIFICACIÓN

Ejecutables a entregar

- **Hito 1 COMPLETADO**
 - Implementar funcionalidades básicas
 - Prueba Perder Dia
 - Prueba de pagar gastos aleatorios
 - Prueba de duración de un día / mostrar cuánto le queda al jugador
 - Prueba pociones, cuentagotas y mostrar libro
 - Prueba de generación de combinaciones de pociones aleatorias para las distintas partidas
 - Prueba mezclar pociones
 - Prueba apuntar pociones el libro con el resultado y muestra el libro
 - Prueba de menú
 - Prueba Guardar
 - Permite guardar los datos cuando quieras
 - Prueba Interfaz
 - Diseño del HUD
 - Dibujado y carga del escenario
 - Prueba de aumentar prestigio
 - Carga de Sprites (con las clases Sprite, TextureManager y FontManager)
 - Prueba NPC
 - Prueba de cobrar cliente
 - Prueba de atender cliente
 - Prueba de generación de clientes con sprites aleatorios
 - Prueba de generación de misiones distintas
 - Cargar NPC con el Motor 2D
 - Prueba QTEs
 - Prueba de elaboración pociones base: Velocidad
 - Prueba de elaboración pociones base: Simon
 - Prueba de elaboración de pociones base: Reacción
 - Prueba de elaboración de pociones base: Ritmo
 - Diseño del Motor 2D
 - Prueba de gestión de multicapa (la clase GameStatus y KitchenStatus están en render para pintarlos en el orden necesario de las capas)
- **Hito 2 COMPLETADO**
 - Desarrollo
 - **ADELANTADO** Sistema de misiones
 - Plantilla base del juego

- Crear versión beta
 - **NUEVO** Tutorial Base del juego
 - **ACTUALIZADO** Sistema de guardado
 - Prueba QTEs:
 - **SUSTITUIDO** Prueba de elaboración pociones base: Velocidad
 - **SUSTITUTO** Prueba de elaboración de pociones base: Colisiones
 - **ADELANTADO** Diseño final de los QTE*
 - **ACTUALIZADO** Prueba QTE Agua
 - **ACTUALIZADO** Prueba QTE Fuego
 - **ACTUALIZADO** Prueba QTE Montaña
 - Lógica QTE
 - **NUEVO** Motor 2D: Interpolación lineal
 - **NUEVO** Parallax Scrolling menú principal
 - **ADELANTADO** Diseño final del Parallax
 - **NUEVO** Eventos aleatorios al final del día
 - Diseño:
 - **ACTUALIZADO** Diseño de los fondos
 - **NUEVO** Parpadeo de pociones
 - **NUEVO** Diseño de elementos
 - **NUEVO** Bugs encontrados y solucionados:
 - Controlador QTE fallo en teclado
 - Error al saltarte un QTE y volver a cargarlo
 - Error al pasar de día dentro de un Minijuego
- **Hito 3 COMPLETADO**
- **NUEVO** Terminar actualización del HUD
 - Balanceo de la dificultad del juego:
 - **MEJORA** Tiempo de partida
 - Funcionalidades extra:
 - **NUEVO** diseño de selección de sprite del NPC con multiples sprite sheets.
 - **MEJORA** en la carga de fondos y sistema de prestigio.
 - **NUEVO** código para animar los sprites mejor.
 - **NUEVO** Sprites Propios diseñados e implementados:
 - NPC Sprite.
 - Más animaciones en los sprites de los NPC.
 - Sprite de las pociones.
 - Fondos de los mapas.
 - Decoración de los niveles
 - Actualización de los menús
 - Animaciones de objetos del entorno
 - **NUEVO** Audio:
 - Música de fondo.
 - Música de objetos.
 - **NUEVO** Bugs encontrados y solucionados:

- Generación aleatoria mejorada.
- Mejora de código.
- Error en la carga del fondo según prestigio

GAMEPLAY

<https://youtu.be/Lh1-L04LF5c>

MIEMBROS DEL GRUPO

- María Pía Barceló Orgiler
- David Martín Sala
- Miguel Ángel Martínez López
- David Mulero Pérez
- Tamara Torrecillas Martínez