

# Documento de diseño

Hernández Bautista Yasmine Pilar, Márquez Hernández Karla Rocío

20 de noviembre de 2017



# Índice general

<b>1. Concepto</b>	<b>1</b>
1.1. Título: . . . . .	1
1.2. Diseñadoras: . . . . .	1
1.3. Género: . . . . .	1
1.4. Plataforma: . . . . .	1
1.5. Versión: . . . . .	2
1.6. Sinopsis de jugabilidad: . . . . .	2
1.7. Sinopsis de contenido: . . . . .	2
1.8. Categoría: . . . . .	3
1.9. Licencia: . . . . .	4
1.10. Mecánica: . . . . .	4
1.11. Tecnología: . . . . .	4
1.12. Público: . . . . .	7
<b>2. Historial de versiones</b>	<b>9</b>
<b>3. Visión general del juego</b>	<b>11</b>
<b>4. Mecánica de juego</b>	<b>13</b>
4.1. Cámara . . . . .	13
4.2. Periféricos . . . . .	13
4.3. Controles . . . . .	13
4.4. Guardar/Cargar . . . . .	15
4.4.1. Guardar . . . . .	15
4.4.2. Cargar . . . . .	15
<b>5. Estados del juego</b>	<b>17</b>
<b>6. Interfaces</b>	<b>19</b>
6.1. Interfaz 1.00 Pantalla de inicio. . . . .	19
6.1.1. Descripción de la pantalla . . . . .	19
6.1.2. Estados del juego . . . . .	19
6.1.3. Imagen . . . . .	19
6.2. Interfaz 2.00 Menú principal. . . . .	20
6.2.1. Descripción de la pantalla . . . . .	20
6.2.2. Estados del juego . . . . .	20
6.2.3. Imagen . . . . .	20
6.3. Interfaz 3.00 Selección de nivel . . . . .	20

6.3.1. Descripción de la pantalla . . . . .	20
6.3.2. Estados del juego . . . . .	20
6.3.3. Imagen . . . . .	20
<b>7. Niveles</b>	<b>23</b>
7.1. Nivel 1 . . . . .	23
7.1.1. Título del nivel . . . . .	23
7.1.2. Encuentro . . . . .	23
7.1.3. Descripción . . . . .	23
7.1.4. Objetivos . . . . .	23
7.1.5. Progreso . . . . .	24
7.1.6. Enemigos . . . . .	24
7.1.7. Items . . . . .	24
7.1.8. Personajes . . . . .	25
7.1.9. Escenario . . . . .	25
7.1.10. Referencia a BGM y SFX . . . . .	25
7.1.11. Referencia a FX . . . . .	26
7.2. Nivel 2 . . . . .	26
7.2.1. Título del nivel . . . . .	26
7.2.2. Encuentro . . . . .	26
7.2.3. Descripción . . . . .	26
7.2.4. Objetivos . . . . .	26
7.2.5. Progreso . . . . .	26
7.2.6. Enemigos . . . . .	27
7.2.7. Items . . . . .	27
7.2.8. Personajes . . . . .	28
7.2.9. Escenario . . . . .	28
7.2.10. Referencia a BGM y SFX . . . . .	28
7.2.11. Referencia a FX . . . . .	28
7.3. Nivel 3 . . . . .	29
7.3.1. Título del nivel . . . . .	29
7.3.2. Encuentro . . . . .	29
7.3.3. Descripción . . . . .	29
7.3.4. Objetivos . . . . .	29
7.3.5. Progreso . . . . .	29
7.3.6. Enemigos . . . . .	29
7.3.7. Items . . . . .	30
7.3.8. Personajes . . . . .	30
7.3.9. Escenario . . . . .	30
7.3.10. Referencia a BGM y SFX . . . . .	30
7.3.11. Referencia FX . . . . .	31
7.4. Nivel 4 . . . . .	31
7.4.1. Título del nivel . . . . .	31
7.4.2. Encuentro . . . . .	31
7.4.3. Descripción . . . . .	31
7.4.4. Objetivos . . . . .	31
7.4.5. Progreso . . . . .	32
7.4.6. Enemigos . . . . .	32

7.4.7. Items . . . . .	32
7.4.8. Personajes . . . . .	32
7.4.9. Escenario . . . . .	33
7.4.10. Referencia a BGM y SFX . . . . .	33
7.4.11. Referencia a FX . . . . .	33
7.5. Nivel 5 . . . . .	33
7.5.1. Título del nivel . . . . .	33
7.5.2. Encuentro . . . . .	34
7.5.3. Descripción . . . . .	34
7.5.4. Objetivos . . . . .	34
7.5.5. Progreso . . . . .	34
7.5.6. Enemigos . . . . .	34
7.5.7. Items . . . . .	34
7.5.8. Personajes . . . . .	35
7.5.9. Escenario . . . . .	35
7.5.10. Referencia a BGM y SFX . . . . .	35
7.5.11. Referencia a FX . . . . .	35
7.6. Nivel 6 . . . . .	36
7.6.1. Título del nivel . . . . .	36
7.6.2. Encuentro . . . . .	36
7.6.3. Descripción . . . . .	36
7.6.4. Objetivos . . . . .	36
7.6.5. Progreso . . . . .	36
7.6.6. Enemigos . . . . .	37
7.6.7. Items . . . . .	37
7.6.8. Personajes . . . . .	37
7.6.9. Escenario . . . . .	37
7.6.10. Referencia a BGM y SFX . . . . .	37
7.6.11. Referencia a FX . . . . .	38
7.7. Nivel 7 . . . . .	38
7.7.1. Título del nivel . . . . .	38
7.7.2. Encuentro . . . . .	38
7.7.3. Descripción . . . . .	38
7.7.4. Objetivos . . . . .	38
7.7.5. Progreso . . . . .	38
7.7.6. Enemigos . . . . .	39
7.7.7. Items . . . . .	39
7.7.8. Personajes . . . . .	39
7.7.9. Escenario . . . . .	39
7.7.10. Referencia a BGM y SFX . . . . .	39
7.7.11. Referencia a FX . . . . .	40
7.8. Nivel 8 . . . . .	40
7.8.1. Título del nivel . . . . .	40
7.8.2. Encuentro . . . . .	40
7.8.3. Descripción . . . . .	40
7.8.4. Objetivos . . . . .	40
7.8.5. Progreso . . . . .	40
7.8.6. Enemigos . . . . .	41

7.8.7. Items . . . . .	41
7.8.8. Personajes . . . . .	41
7.8.9. Escenario . . . . .	41
7.8.10. Referencia a BGM y SFX . . . . .	41
7.8.11. Referencia a FX . . . . .	42
7.9. Nivel 9 . . . . .	42
7.9.1. Título del nivel . . . . .	42
7.9.2. Encuentro . . . . .	42
7.9.3. Descripción . . . . .	42
7.9.4. Objetivos . . . . .	42
7.9.5. Progreso . . . . .	43
7.9.6. Enemigos . . . . .	43
7.9.7. Items . . . . .	43
7.9.8. Personajes . . . . .	43
7.9.9. Escenario . . . . .	43
7.9.10. Referencia a BGM y SFX . . . . .	44
7.9.11. Referencia a FX . . . . .	44
7.10. Nivel 10 . . . . .	44
7.10.1. Título del nivel . . . . .	44
7.10.2. Encuentro . . . . .	44
7.10.3. Descripción . . . . .	44
7.10.4. Objetivos . . . . .	44
7.10.5. Progreso . . . . .	45
7.10.6. Enemigos . . . . .	45
7.10.7. Items . . . . .	45
7.10.8. Personajes . . . . .	45
7.10.9. Escenario . . . . .	45
7.10.10. Referencia a BGM y SFX . . . . .	46
7.10.11. Referencia a FX . . . . .	46
<b>8. Progreso del juego</b>	<b>47</b>
<b>9. Personajes</b>	<b>49</b>
9.1. Nombre: Malinalli Tenépal . . . . .	49
9.1.1. Descripción: . . . . .	49
9.1.2. Status: . . . . .	49
9.1.3. Imagen . . . . .	49
9.1.4. Concepto: . . . . .	49
9.1.5. Encuentro: . . . . .	50
9.1.6. Habilidades: . . . . .	50
9.1.7. Armas: . . . . .	51
9.1.8. Ítems: . . . . .	51
9.1.9. Bloques de animación . . . . .	51
9.2. Nombre: Xólotl . . . . .	51
9.2.1. Descripción: . . . . .	51
9.2.2. Status: . . . . .	51
9.2.3. Imagen . . . . .	53
9.2.4. Concepto: . . . . .	53

9.2.5. Encuentro:	53
9.2.6. Habilidades:	54
9.2.7. Armas:	54
9.2.8. Ítems:	54
9.2.9. Bloques de animación	54
9.3. Nombre: Xochitónal	54
9.3.1. Descripción:	54
9.3.2. Status:	54
9.3.3. Imagen	55
9.3.4. Concepto:	55
9.3.5. Encuentro:	55
9.3.6. Habilidades:	56
9.3.7. Armas:	56
9.3.8. Ítems:	56
9.3.9. Bloques de animación	56
9.4. Nombre: Tepeyóllotl	56
9.4.1. Descripción:	56
9.4.2. Status:	56
9.4.3. Imagen	56
9.4.4. Concepto:	57
9.4.5. Encuentro:	58
9.4.6. Habilidades:	58
9.4.7. Armas:	58
9.4.8. Ítems:	58
9.4.9. Bloques de animación	59
9.5. Nombre: Itzpápalotl	59
9.5.1. Descripción:	59
9.5.2. Status:	59
9.5.3. Imagen	59
9.5.4. Concepto:	60
9.5.5. Encuentro:	61
9.5.6. Habilidades:	61
9.5.7. Armas:	61
9.5.8. Ítems:	61
9.5.9. Bloques de animación	61
9.6. Nombre: Mictlecaayotl	61
9.6.1. Descripción:	61
9.6.2. Status:	62
9.6.3. Imagen	62
9.6.4. Concepto:	62
9.6.5. Encuentro:	63
9.6.6. Habilidades:	63
9.6.7. Armas:	64
9.6.8. Ítems:	64
9.6.9. Bloques de animación	64
9.7. Nombre: Tlazoltéotl	64
9.7.1. Descripción:	64
9.7.2. Status:	64

9.7.3. Imagen . . . . .	64
9.7.4. Concepto: . . . . .	65
9.7.5. Encuentro: . . . . .	65
9.7.6. Habilidades: . . . . .	66
9.7.7. Armas: . . . . .	66
9.7.8. Ítems: . . . . .	66
9.7.9. Bloques de animación . . . . .	66
9.8. Nombre: Itztlacoliuhqui . . . . .	66
9.8.1. Descripción: . . . . .	66
9.8.2. Status: . . . . .	66
9.8.3. Imagen . . . . .	66
9.8.4. Concepto: . . . . .	67
9.8.5. Encuentro: . . . . .	68
9.8.6. Habilidades: . . . . .	68
9.8.7. Armas: . . . . .	68
9.8.8. Ítems: . . . . .	68
9.8.9. Bloques de animación . . . . .	68
9.9. Nombre: Nodoxcho . . . . .	69
9.9.1. Descripción: . . . . .	69
9.9.2. Status: . . . . .	69
9.9.3. Imagen . . . . .	69
9.9.4. Concepto: . . . . .	69
9.9.5. Encuentro: . . . . .	70
9.9.6. Habilidades: . . . . .	70
9.9.7. Armas: . . . . .	70
9.9.8. Ítems: . . . . .	70
9.9.9. Bloques de animación . . . . .	70
9.10. Nombre: Mictlantecutli . . . . .	70
9.10.1. Descripción: . . . . .	70
9.10.2. Status: . . . . .	71
9.10.3. Imagen . . . . .	71
9.10.4. Concepto: . . . . .	71
9.10.5. Encuentro: . . . . .	72
9.10.6. Habilidades: . . . . .	72
9.10.7. Armas: . . . . .	72
9.10.8. Ítems: . . . . .	72
9.10.9. Bloques de animación . . . . .	73
9.11. Nombre: Mictecacíhuatl . . . . .	73
9.11.1. Descripción: . . . . .	73
9.11.2. Status: . . . . .	74
9.11.3. Imagen . . . . .	74
9.11.4. Concepto: . . . . .	74
9.11.5. Encuentro: . . . . .	75
9.11.6. Habilidades: . . . . .	75
9.11.7. Armas: . . . . .	75
9.11.8. Ítems: . . . . .	75
9.11.9. Bloques de animación . . . . .	75
9.12. Nombre: Tenépal . . . . .	75

9.12.1. Descripción: . . . . .	75
9.12.2. Status: . . . . .	76
9.12.3. Imagen . . . . .	76
9.12.4. Concepto: . . . . .	76
9.12.5. Encuentro: . . . . .	77
9.12.6. Habilidades: . . . . .	77
9.12.7. Armas: . . . . .	77
9.12.8. Ítems: . . . . .	77
9.12.9. Bloques de animación . . . . .	77
9.13. Nombre: Cimatl . . . . .	77
9.13.1. Descripción: . . . . .	77
9.13.2. Status: . . . . .	78
9.13.3. Imagen . . . . .	78
9.13.4. Concepto: . . . . .	78
9.13.5. Encuentro: . . . . .	79
9.13.6. Habilidades: . . . . .	79
9.13.7. Armas: . . . . .	79
9.13.8. Ítems: . . . . .	79
9.13.9. Bloques de animación . . . . .	79
9.14. Nombre: Huenupan . . . . .	80
9.14.1. Descripción: . . . . .	80
9.14.2. Status: . . . . .	80
9.14.3. Imagen . . . . .	80
9.14.4. Concepto: . . . . .	80
9.14.5. Encuentro: . . . . .	80
9.14.6. Habilidades: . . . . .	80
9.14.7. Armas: . . . . .	80
9.14.8. Ítems: . . . . .	81
9.14.9. Bloques de animación . . . . .	81
9.15. Nombre: Ciudadanos . . . . .	81
9.15.1. Descripción: . . . . .	81
9.15.2. Status: . . . . .	81
9.15.3. Imagen . . . . .	81
9.15.4. Concepto: . . . . .	82
9.15.5. Encuentro: . . . . .	82
9.15.6. Bloques de animación: . . . . .	82
9.16. Nombre: Quetzalcóatl . . . . .	83
9.16.1. Descripción: . . . . .	83
9.16.2. Status: . . . . .	83
9.16.3. Imagen . . . . .	83
9.16.4. Concepto: . . . . .	83
9.16.5. Encuentro: . . . . .	83
9.16.6. Habilidades: . . . . .	84
9.16.7. Armas: . . . . .	84
9.16.8. Ítems: . . . . .	84
9.16.9. Bloques de animación: . . . . .	84
9.17. Nombre: Tezcatlipoca . . . . .	84
9.17.1. Descripción: . . . . .	84

9.17.2. Status: . . . . .	84
9.17.3. Imagen . . . . .	84
9.17.4. Concepto: . . . . .	84
9.17.5. Encuentro: . . . . .	84
9.17.6. Habilidades: . . . . .	84
9.17.7. Armas: . . . . .	84
9.17.8. Ítems: . . . . .	85
9.17.9. Bloques de animación: . . . . .	85
9.18. Nombre: Tecolote . . . . .	85
9.18.1. Descripción: . . . . .	85
9.18.2. Status: . . . . .	85
9.18.3. Imagen . . . . .	85
9.18.4. Encuentro: . . . . .	85
9.18.5. Bloques de animación: . . . . .	86
9.19. Nombre: Armadillo . . . . .	86
9.19.1. Descripción: . . . . .	86
9.19.2. Status: . . . . .	86
9.19.3. Imagen . . . . .	86
9.19.4. Encuentro: . . . . .	86
9.19.5. Habilidades: . . . . .	86
9.19.6. Patrón de ataque: . . . . .	86
9.19.7. Bloques de animación: . . . . .	86
9.20. Nombre: Fantasma rojo . . . . .	87
9.20.1. Descripción: . . . . .	87
9.20.2. Status: . . . . .	87
9.20.3. Imagen . . . . .	87
9.20.4. Encuentro: . . . . .	87
9.20.5. Habilidades: . . . . .	87
9.20.6. Patrón de ataque: . . . . .	87
9.20.7. Bloques de animación: . . . . .	87
9.21. Nombre: Fantasma morado . . . . .	88
9.21.1. Descripción: . . . . .	88
9.21.2. Status: . . . . .	88
9.21.3. Imagen . . . . .	88
9.21.4. Encuentro: . . . . .	88
9.21.5. Habilidades: . . . . .	88
9.21.6. Patrón de ataque: . . . . .	88
9.21.7. Bloques de animación: . . . . .	88
9.22. Nombre: Jaguar . . . . .	89
9.22.1. Descripción: . . . . .	89
9.22.2. Status: . . . . .	89
9.22.3. Imagen . . . . .	89
9.22.4. Encuentro: . . . . .	89
9.22.5. Habilidades: . . . . .	89
9.22.6. Patrón de ataque: . . . . .	89
9.22.7. Bloques de animación: . . . . .	89
9.23. Nombre: Zopilote . . . . .	90
9.23.1. Descripción: . . . . .	90

9.23.2. Status: . . . . .	90
9.23.3. Imagen . . . . .	90
9.23.4. Encuentro: . . . . .	90
9.23.5. Habilidades: . . . . .	90
9.23.6. Patrón de ataque: . . . . .	90
9.23.7. Bloques de animación: . . . . .	90
9.24. Nombre: Chara enana . . . . .	91
9.24.1. Descripción: . . . . .	91
9.24.2. Status: . . . . .	91
9.24.3. Imagen . . . . .	91
9.24.4. Encuentro: . . . . .	91
9.24.5. Habilidades: . . . . .	91
9.24.6. Patrón de ataque: . . . . .	91
9.24.7. Bloques de animación: . . . . .	91
<b>10. Obstáculos</b>	<b>93</b>
10.1. Nombre: Caja . . . . .	93
10.1.1. Descripción . . . . .	93
10.1.2. Esquema . . . . .	93
10.2. Nombre: Sacos cacao . . . . .	93
10.2.1. Descripción . . . . .	93
10.2.2. Esquema . . . . .	93
10.3. Nombre: Plataforma móvil . . . . .	94
10.3.1. Descripción . . . . .	94
10.3.2. Esquema . . . . .	94
10.4. Nombre: Plataforma que cae. . . . .	94
10.4.1. Descripción . . . . .	94
10.4.2. Esquema . . . . .	94
10.5. Nombre: Plataforma que desaparece. . . . .	95
10.5.1. Descripción . . . . .	95
10.5.2. Esquema . . . . .	95
10.6. Nombre: Etalagmitas . . . . .	95
10.6.1. Descripción . . . . .	95
10.6.2. Esquema . . . . .	95
10.7. Nombre: Viento temporal . . . . .	97
10.7.1. Descripción . . . . .	97
10.7.2. Esquema . . . . .	97
10.8. Nombre: Piedras filosas . . . . .	97
10.8.1. Descripción . . . . .	97
10.8.2. Esquema . . . . .	97
10.9. Nombre: Piso congelado . . . . .	98
10.9.1. Descripción . . . . .	98
10.9.2. Esquema . . . . .	98
10.10. Nombre: Bolas de nieve . . . . .	98
10.10.1. Descripción . . . . .	98
10.10.2. Esquema . . . . .	98
10.11. Nombre: Lluvia de flechas . . . . .	98
10.11.1. Descripción . . . . .	98

10.11.2Esquema . . . . .	99
<b>11.Habilidades.</b>	<b>101</b>
11.1. Cuchillas de obsidiana . . . . .	101
11.1.1. Descripción . . . . .	101
11.1.2. Portador . . . . .	101
11.1.3. Esquema . . . . .	101
11.2. Nombre: Disparo rojo. . . . .	101
11.3. Nombre: Embestida. . . . .	102
11.3.1. Descripción . . . . .	102
11.3.2. Portador . . . . .	102
11.3.3. Esquema . . . . .	102
11.4. Nombre: Salto de altura. . . . .	102
11.4.1. Descripción . . . . .	102
11.4.2. Portador . . . . .	102
11.4.3. Esquema . . . . .	102
11.5. Nombre: Disparo de tonalli. . . . .	102
11.5.1. Descripción . . . . .	102
11.5.2. Portador . . . . .	102
11.5.3. Esquema . . . . .	103
11.6. Nombre: Zambullida. . . . .	103
11.6.1. Descripción . . . . .	103
11.6.2. Portador . . . . .	103
11.6.3. Esquema . . . . .	103
11.7. Nombre: Burbujas. . . . .	103
11.7.1. Descripción . . . . .	103
11.7.2. Portador . . . . .	103
11.7.3. Esquema . . . . .	103
11.8. Nombre: Coraza. . . . .	103
11.8.1. Descripción . . . . .	103
11.8.2. Portador . . . . .	103
11.8.3. Esquema . . . . .	103
11.9. Nombre: Impacto. . . . .	103
11.9.1. Descripción . . . . .	103
11.9.2. Portador . . . . .	104
11.9.3. Esquema . . . . .	104
11.10Nombre de la habilidad: Luvia de rocas. . . . .	104
11.10.1Descripción . . . . .	104
11.10.2Portador . . . . .	104
11.10.3Esquema . . . . .	104
11.11Nombre: Rugido aturdidor. . . . .	104
11.11.1Descripción . . . . .	104
11.11.2Portador . . . . .	104
11.11.3Esquema . . . . .	104
11.12Nombre: Circulo de fuego. . . . .	104
11.12.1Descripción . . . . .	104
11.12.2Portador . . . . .	104
11.12.3Esquema . . . . .	105

11.13Nombre: Embestida aerea. . . . .	105
11.13.1Descripción . . . . .	105
11.13.2Portador . . . . .	105
11.13.3Esquema . . . . .	105
11.14Nombre: Invisibilidad. . . . .	105
11.14.1Descripción . . . . .	105
11.14.2Portador . . . . .	105
11.14.3Esquema . . . . .	105
11.15Nombre: Tornado. . . . .	105
11.15.1Descripción . . . . .	105
11.15.2Portador . . . . .	105
11.15.3Esquema . . . . .	105
11.16Nombre: Ventisca. . . . .	105
11.16.1Descripción . . . . .	105
11.16.2Portador . . . . .	106
11.16.3Esquema . . . . .	106
11.17Nombre: Raíz del diablo. . . . .	106
11.17.1Descripción . . . . .	106
11.17.2Portador . . . . .	106
11.17.3Esquema . . . . .	106
11.18Nombre: Energía corrupta. . . . .	106
11.18.1Descripción . . . . .	106
11.18.2Portador . . . . .	106
11.18.3Esquema . . . . .	106
11.19Nombre: Circulo protector. . . . .	106
11.19.1Descripción . . . . .	106
11.19.2Portador . . . . .	107
11.19.3Esquema . . . . .	107
11.20Nombre: LLuvia de lava. . . . .	107
11.20.1Descripción . . . . .	107
11.20.2Portador . . . . .	107
11.20.3Esquema . . . . .	107
11.21Nombre: Manotazo. . . . .	107
11.21.1Descripción . . . . .	107
11.21.2Portador . . . . .	107
11.21.3Esquema . . . . .	107
11.22Nombre: Lluvia de flechas. . . . .	107
11.22.1Descripción . . . . .	107
11.22.2Portador . . . . .	107
11.22.3Esquema . . . . .	108
11.23Nombre: Todos los hombres del rey. . . . .	108
11.23.1Descripción . . . . .	108
11.23.2Portador . . . . .	108
11.23.3Esquema . . . . .	108
11.24Nombre: Fuego mortífero. . . . .	108
11.24.1Descripción . . . . .	108
11.24.2Portador . . . . .	108
11.24.3Esquema . . . . .	108

11.25	Nombre: Penitencia . . . . .	108
11.25.1	Descripción . . . . .	108
11.25.2	Portador . . . . .	108
11.25.3	Esquema . . . . .	109
11.26	Nombre: Lluvia de huesos. . . . .	109
11.26.1	Descripción . . . . .	109
11.26.2	Portador . . . . .	109
11.26.3	Esquema . . . . .	109
11.27	Nombre: Estocada mortífera. . . . .	109
11.27.1	Descripción . . . . .	109
11.27.2	Portador . . . . .	109
11.27.3	Esquema . . . . .	109
11.28	Vuelo en picada . . . . .	109
11.28.1	Descripción . . . . .	109
11.28.2	Portador . . . . .	109
11.28.3	Esquema . . . . .	109
<b>12.</b>	<b>Armas.</b>	<b>111</b>
12.1.	Nombre: Caracola. . . . .	111
12.1.1.	Descripción . . . . .	111
12.1.2.	Imagen . . . . .	111
12.1.3.	Portador . . . . .	111
12.2.	Nombre: Atardecer de venus. . . . .	111
12.2.1.	Descripción . . . . .	111
12.2.2.	Imagen . . . . .	111
12.2.3.	Portador . . . . .	111
12.3.	Nombre: Matlalpapalotl. . . . .	111
12.3.1.	Descripción . . . . .	111
12.3.2.	Imagen . . . . .	112
12.3.3.	Portador . . . . .	112
12.4.	Nombre: Trepa viento. . . . .	112
12.4.1.	Descripción . . . . .	112
12.4.2.	Imagen . . . . .	112
12.4.3.	Portador . . . . .	112
12.5.	Nombre: Arco solar. . . . .	113
12.5.1.	Descripción . . . . .	113
12.5.2.	Imagen . . . . .	113
12.5.3.	Portador . . . . .	113
<b>13.</b>	<b>Items.</b>	<b>115</b>
13.1.	Nombre: Peineta en forma de flor. . . . .	115
13.1.1.	Descripción . . . . .	115
13.1.2.	Imagen . . . . .	115
13.1.3.	Portador . . . . .	115
13.2.	Nombre: Armadura espiritual. . . . .	115
13.2.1.	Descripción . . . . .	115
13.2.2.	Imagen . . . . .	115
13.2.3.	Portador . . . . .	116

13.3. Nombre: Flor de vainilla. . . . .	116
13.3.1. Descripción . . . . .	116
13.3.2. Imagen . . . . .	116
13.3.3. Portador . . . . .	116
13.4. Nombre: Grano de cacao. . . . .	117
13.4.1. Descripción . . . . .	117
13.4.2. Imagen . . . . .	117
13.4.3. Portador . . . . .	117
13.5. Nombre: Xoloitzcuintle. . . . .	117
13.5.1. Descripción . . . . .	117
13.5.2. Imagen . . . . .	117
13.5.3. Portador . . . . .	117
13.6. Mariposa . . . . .	117
13.6.1. Descripción . . . . .	117
13.6.2. Imagen . . . . .	118
13.6.3. Portador . . . . .	118
13.7. Llave de la guarida de Itzpápalotl . . . . .	118
13.7.1. Descripción . . . . .	118
13.7.2. Imagen . . . . .	118
13.7.3. Portador . . . . .	118
<b>14. Guión</b>	<b>121</b>
14.1. Cinemática 1. Afuera de Tenochtitlan. exterior / tarde. . . . .	121
14.2. Cinemática 2. Mercado de Centla. Exterior /día. . . . .	121
14.3. Cinemática 3. Selva a las afueras de Centla. Exterior /día. . . . .	122
14.4. Cinemática 4. A las orillas del río Apanohuacalhuia en el Itzcuintlan. Exterior /noche.	123
14.5. Cinemática 5. A mitad del río Apanohuacalhuia en el Itzcuintlan. exterior / noche. .	124
14.6. Cinemática 6. A mitad del río Apanohuacalhuia en el Itzcuintlan. Exterior / noche. .	124
14.7. Cinemática 7. palacio de Olula. interior/ día. . . . .	125
14.8. Cinematica 8. a las orillas del río Apanohuacalhuia en el Itzcuintlan. Exterior /noche.	126
14.9. Cinemática 9. Castillo de Mictlantecuhtli. Interior /noche. . . . .	126
14.10Cinemática 10. Sobre la cima de una montaña en el Tepeme Monamictlan. exterior /día. . . . .	127
14.11cinemática 11. Sobre la cima de una montaña en el Tepeme Monamictlan. exterior /día. . . . .	128
14.12Cinemática 12. Sobre la cima de una montaña en el Tepeme Monamictlan. exterior /día. . . . .	128
14.13Cinemática 13. Guarida de Itzpápalot. interior/tarde. . . . .	129
14.14Cinemática 14. Entrada al Itztépetl. Interior /noche. . . . .	130
14.15Cinemática 15. guarida de itzpápalotl. interior/noche. . . . .	130
14.16Cinemática 16. guarida de itzpápalotl. interior/noche. . . . .	131
14.17Cinemática 17. Zona desértica montañosa. exterior/tarde. . . . .	131
14.18Cinemática 18. Castillo de Mictlantecuhtli. Interior /noche. . . . .	131
14.19Cinemática 19. Guarida de Itzpápalotl. Interior /noche. . . . .	132
14.20Cinemática 20. Guarida de Itzpápalotl. Interior /noche. . . . .	132
14.21Cinematica 21. Guarida de Itztlacoliuhqui. Interior /tarde. . . . .	132
14.22Cinemática 22. entrada al Cehuelóyan. ext/día. . . . .	133
14.23Cinemática 23. Entrada a la guarida de Mictlecayotl. ext/día. . . . .	133

14.24Cinemática 24. entrada al Cehuelóyan. ext/día. . . . .	134
14.25Cinemática 25. Palacio de Oluta. int/día. . . . .	134
14.26Cinemática 26. Guarida de Tepeyóllotl en el Teyollocualoyan. int/día. . . . .	135
14.27Cinemática 27. Entrada al Pancuetlacalóyan. int/día. . . . .	136
14.28Cinemática 28. Guarida de Tlazoltéolt en el Pancuetlacalóyan. int/día. . . . .	136
14.29Cinemática 29. Guarida de Tlazoltéolt en el Pancuetlacalóyan. int/día. . . . .	137
14.30Cinematica 30. Palacio de Olula. int/día. . . . .	138
14.31Cinemática 31. Entrada a Temiminaloyan. ext/tarde. . . . .	138
14.32Cinemática 32. Guarida de Itztlacoliuhqui. int/tarde. . . . .	139
14.33Cinemática 33. Guarida de Itztlacoliuhqui. int/tarde. . . . .	140
14.34Cinemática 34. Palacio de Oluta. int/día. . . . .	140
14.35Cinemática 35. Tepeyollocualoyan. ext/día. . . . .	141
14.36Cinemática 36. guarida de Tepeyóllotl en el Tepeyollocualoyan. ext/día. . . . .	141
14.37Cinemática 37. guarida de Tepeyóllotl en el Tepeyollocualoyan. ext/día. . . . .	142
14.38Cinemática 38. Palacio de Mictlantecuhtli. int/día. . . . .	142
14.39Cinemática 39. A orillas del río del Apanohualoyan. ext/noche. . . . .	143
14.40Cinemática 40. Mercado de Tula. ext/noche. . . . .	143
14.41Cinemática 41. Templo mayor de Tula. int/noche. . . . .	144
14.42Cinemática 42. Palacio de Oluta. int/noche. . . . .	145
14.43Cinemática 43. Palacio de Oluta. int/noche. . . . .	145
14.44Cinemática 44. Palacio de Oluta. int/noche. . . . .	146
14.45Cinemática 45. Profundidades del río Apanohualoyan. ext/noche. . . . .	146
14.46Cinemática 46. Palacio de Mictlantecuhtli. int/noche. . . . .	147
14.47Cinemática 47. Palacio de Mictlantecuhtli. int/noche. . . . .	147
<b>15.BGM y SFX.</b>	<b>149</b>
15.1. BGM . . . . .	149
15.1.1. Música mercado . . . . .	149
15.1.2. Música selva . . . . .	149
15.1.3. Música Xolotl . . . . .	149
15.1.4. Música plataforma segundo nivel . . . . .	149
15.1.5. Música jefe segundo nivel . . . . .	149
15.1.6. Música plataforma tercer nivel . . . . .	149
15.1.7. Nombre: Música jefe tercer nivel . . . . .	150
15.1.8. Música plataforma cuarto nivel . . . . .	150
15.1.9. Nombre: Música jefe cuarto nivel . . . . .	150
15.1.10Música plataforma quinto nivel . . . . .	150
15.1.11Música jefe quinto nivel . . . . .	150
15.1.12Música plataforma sexto nivel . . . . .	150
15.1.13Música jefe sexto nivel . . . . .	150
15.1.14Música plataforma séptimo nivel . . . . .	150
15.1.15Música jefe séptimo nivel . . . . .	150
15.1.16Música plataforma octavo nivel . . . . .	151
15.1.17Música jefe octavo nivel . . . . .	151
15.1.18Música plataforma noveno nivel, Tula . . . . .	151
15.1.19Música plataforma noveno nivel, Oluta primera etapa . . . . .	151
15.1.20Música plataforma noveno nivel, Oluta segunda etapa . . . . .	151
15.1.21Música jefe noveno nivel . . . . .	151

15.1.22 Música pasillo del palacio decimo nivel . . . . .	151
15.1.23 Música jefe noveno nivel . . . . .	151
<b>15.2. Efectos de sonido . . . . .</b>	<b>151</b>
15.2.1. Bullicio. . . . .	151
15.2.2. Pasos. . . . .	152
15.2.3. Viento. . . . .	152
15.2.4. Ladrido. . . . .	152
15.2.5. Explosión de agua. . . . .	152
15.2.6. Salpicadura de agua. . . . .	152
15.2.7. Rugido. . . . .	152
15.2.8. Roca estrellándose. . . . .	152
15.2.9. Aleteo de alas. . . . .	152
15.2.10 Sonido de fuego . . . . .	152
15.2.11 Hielo resquebrajándose. . . . .	152
15.2.12 Pasos sobre el hielo. . . . .	152
15.2.13 Risa de mujer. . . . .	152
15.2.14 Líquido viscoso. . . . .	153
15.2.15 Golpe. . . . .	153
15.2.16 Silbido. . . . .	153
15.2.17 Gritos de personas. . . . .	153
15.2.18 Explosión de huesos. . . . .	153
<b>16. Referencia a FX</b>	<b>155</b>
16.1. Círculo de luz. . . . .	155
16.2. Oleaje . . . . .	155
16.3. Salpicadura de agua. . . . .	155
16.4. Explosión de burbuja . . . . .	155
16.5. Explosión de energía tonalli rojo . . . . .	155
16.6. Explosión de energía tonalli verde. . . . .	155
16.7. Explosión rocas. . . . .	155
16.8. Haz de luz . . . . .	156
16.9. Ventisca de nieve. . . . .	156
16.10 Respiración. . . . .	156
16.11 Explosión de Tonalli corrupto. . . . .	156
16.12 Relámpagos . . . . .	156
16.13 Temblor. . . . .	156
16.14 Cámara oscura. . . . .	156
16.15 Explosión de hueso . . . . .	156
<b>17. Imágenes de concepto.</b>	<b>157</b>
<b>18. Miembros de equipo.</b>	<b>159</b>
<b>19. Fecha de inicio.</b>	<b>161</b>
<b>20. Fecha de terminación.</b>	<b>163</b>
<b>21. Presupuesto.</b>	<b>165</b>



# **Capítulo 1**

## **Concepto**

### **1.1. Título:**

Yolotl.

### **1.2. Diseñadoras:**

Hernández Bautista Yasmine Pilar, Márquez Hernández Karla Rocío..

### **1.3. Género:**

Plataforma. Aventura.

### **1.4. Plataforma:**

Dispositivos móviles Android.

- Dispositivo de prueba 1:

- Versión 5.2
- Modelo Huawei TAG-L13
- CPU MediaTek MT6753 1,50 GHz
- IPS TFT 16M colors 720 x 1280 px (5,00) 294 ppi
- RAM 2GB

- Dispositivo de prueba 2:

- Versión 7.0
- Modelo ASUS X008DC
- CPU MediaTek Quad Core Processor
- GPU Mali T720
- RAM 3GB LPDDR3
- PANEL 5.2-inch HD(1280 x 720) IPS display 75 por ciento screen-to-body ratio 400nits brightness

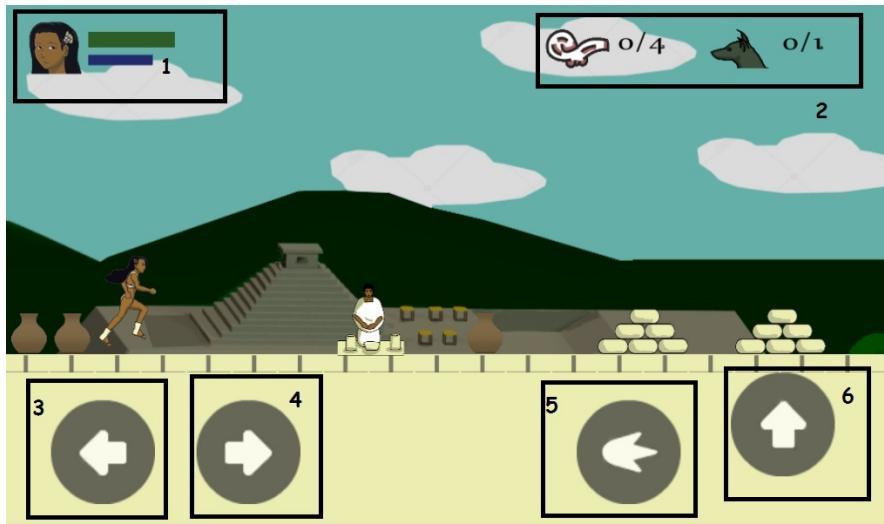


Figura 1.1: 1 Información del personaje jugable, barra verde indicador de la cantidad de vida, barra azul cantidad de tonalli. 2 Objetivos del nivel o información útil. 3 Botón moverse izquierda. 4 Botón moverse derecha. 5 Botón disparar tonalli. 6 Botón saltar.

## 1.5. Versión:

V03.18/10/17

## 1.6. Sinopsis de jugabilidad:

Haciendo uso de la interfaz gráfica y la pantalla táctil del dispositivo móvil, el jugador controlará a Malinalli pudiendo moverse hacia la izquierda o la derecha, realizar un salto o un doble salto, o disparar tonalli (Ver Figura1.1). Estas habilidades le permitirán al jugador superar los diferentes obstáculos, plataformas y enemigos a lo largo de los diez niveles que componen al juego.

Los niveles del dos al nueve están compuestos por dos etapas una de plataformas, en donde el jugador superar obstáculos y enemigos comunes, y otra de batalla de jefe en donde el jugador deberá derrotar al Dios guardián del nivel para avanzar al siguiente nivel. En el nivel uno el jugador superará dos zonas: la primera zona consistirá en dialogar con ciudadanos y en la segunda zona deberá de superar diferentes obstáculos. En el nivel diez, el jugador deberá enfrentarse al jefe final.

## 1.7. Sinopsis de contenido:

La historia se centra en Malinalli Tenelpan, una joven esclava que desea revivir a su padre, y el dios Xólotl, un Dios exiliado que se ha ofrecido a revivir al padre de Malinalli a cambio de su ayuda, cuyo objetivo es restaurar el orden de la jerarquía divina luego de que Tezcatlipoca y Quetzalcóatl la sumergieran en un espiral de caos con sus múltiples batallas por el liderazgo de los dioses.

Para cumplir sus objetivos, Malinalli y Xólotl bajaran al Mictlan. Ahí enfrentaran a los guardianes del Mictlan, que son Dioses de gran poder cuyas habilidades se relacionan con un aspecto de la muerte. Siendo el último a vencer el señor y gobernante del Mictlan: el dios Mictlantecuhtli.

A lo largo de la narrativa, el jugador irá descubriendo el pasado de los dos protagonistas, de igual forma aprenderá sobre el funcionamiento del mundo de los dioses, sus reglas, su jerarquía y sus integrantes.

## 1.8. Categoría:

A continuación se presentará una tabla comparativa que muestra la diferentes juegos que, por sus mecánicas o temática, pueden ser considerados como productos similares a Yolotl.

### ■ Guacamelee!!

- Microsoft Windows, OS X, Linux, PlayStation 3, PlayStation 4, PlayStation Vita, Wii U, Xbox 360, Xbox One.
- 103.12 a 206.03 (dependiendo de la plataforma)
- Plataforma, Metroidvania.
- Personas mayores de 10 años
- Diferencia: No es contexto de carácter histórico, no es móvil.

### ■ Never Alone

- Linux, Microsoft Windows, OS X, PlayStation 3, PlayStation 4, Wii U, Xbox One, iOS, Android.
- 150.00 a 89.00 (dependiendo de la plataforma)
- Plataforma, puzzle.
- Personas mayores de 10 años.
- Diferencia: No cuenta con estatus de vida o elementos de ataque del personaje, no es móvil.

### ■ Valiant Hearts

- Microsoft Windows, Xbox One, PlayStation 4, PlayStation 3, wiistation 360, Android y iOS.
- 285.00
- Juego de Lógica.
- Personas mayores de 13 años.
- Diferencia: No es un juego de plataforma, no es móvil.

### ■ Olympia rising.

- Wii U.
- 95.11
- Acción y aventura.
- Mayores de 10 años.
- Diferencia: No es un juego móvil.

- Jotun: Valhalla Edition.

- PlayStation 4, Xbox One, Wii U, Microsoft Windows, GNU/Linux, Mac OS.
- 150.00
- Acción Aventura.
- Personas mayores de 13 años.
- Diferencia: No es un juego móvil, no es de plataforma.

### **1.9. Licencia:**

Atribución-NoComercial-CompartirIgual CC BY-NC-SA

### **1.10. Mecánica:**

Haciendo uso de la pantalla touch del teléfono móvil y de una interfaz gráfica, el jugador controlará a Malinalli, siendo ella el personaje jugable durante todo el juego, salvo en un nivel en donde tanto ella como Xólotl serán los personajes jugables. El jugador hará que Malinalli pueda moverse de izquierda a derecha, realice un salto o un salto doble, ataque con tonalli o dialogue con otros personajes.

En total el jugador deberá de pasar 10 niveles para terminar el juego. Cada nivel está diseñado para que el jugador tenga que superar diferentes plataformas y derrotar enemigos (enemigos comunes y jefes de nivel). Algunos niveles están más orientados a la superación de obstáculos, otros a la exploración y algunos al combate, siendo la constante entre todos (salvo el nivel introductorio), el tener que derrotar a un jefe al final del nivel.

La GUI contendrá cuatro botones(ver figura 1.1): uno para moverse a la izquierda, otro para moverse a la derecha, otro más para saltar y uno para disparar tonalli. En la parte superior de la pantalla habrá dos iconos uno para indicar la cantidad de vida de Malinalli y otro para la cantidad de tonalli para disparar. La cantidad de tonalli disminuirá con cada ataque que el jugador efectué y cuando éste llegué a cero, el jugador podrá disparar hasta después de que se re establezca la barra de tonalli o si logra obtener el ítem Flor de vainilla(ver figura 1.2 ). Cuando un disparo de tonalli colisiona con un enemigo, éste desaparece si es un enemigo común o se le infringe una cantidad de daño determinada en caso de que sea un jefe (Ver figura 1.3). La vida de Malinalli disminuirá si recibe ataques de los enemigos o si colisiona con alguno (ver figura 1.4). Cada enemigo tiene una cantidad de daño asignada, siendo los jefes de cada nivel los enemigos con mayor capacidad de infringir daño. La partida acabará si la vida de Malinalli llega a cero. El jugador podrá recuperar vida con el ítem Grano de Cacao.

### **1.11. Tecnología:**

#### **Hardware:**

- Computadora DELL Inspiron 15. Procesador Intel Core i3-4005U CPU de 1.70 GHz de 64 bits. Memoria ram de 8GB.

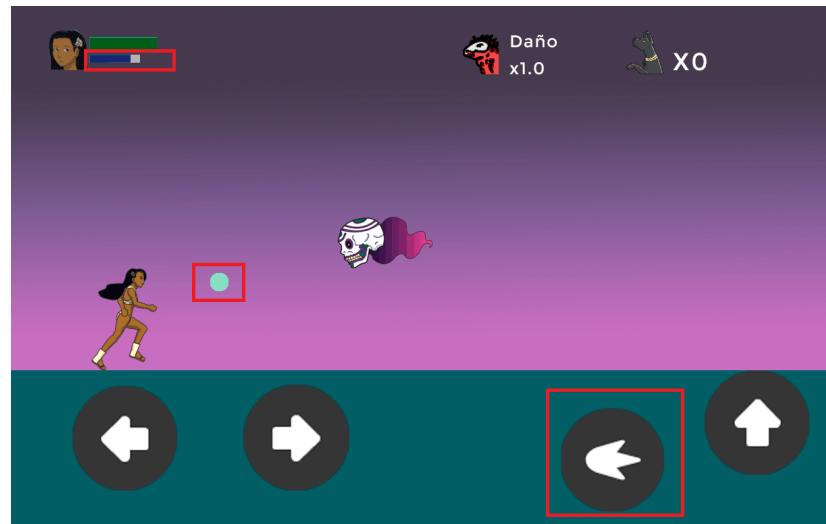
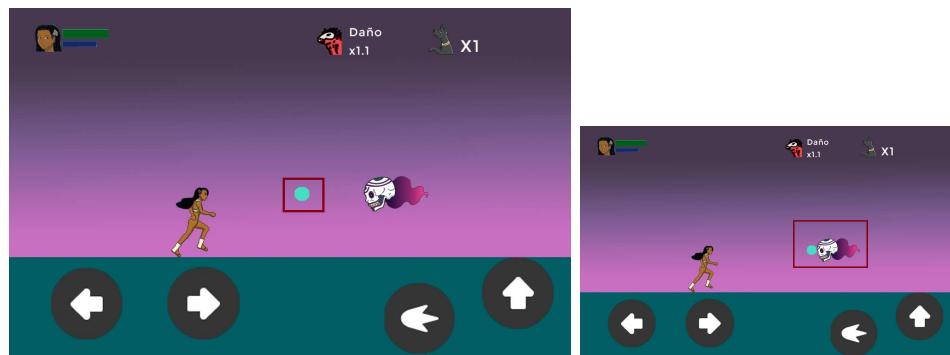
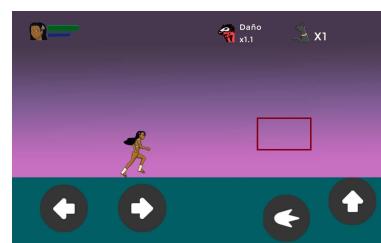


Figura 1.2: Cuando el jugador dispara se consume una fracción de la barra de tonalli.



(a) Disparo de tonalli.

(b) Colisión disparo de tonalli con enemigo común.



(c) Destrucción del enemigo y el disparo de tonalli.

Figura 1.3: Interacción entre el enemigo y el disparo de tonalli

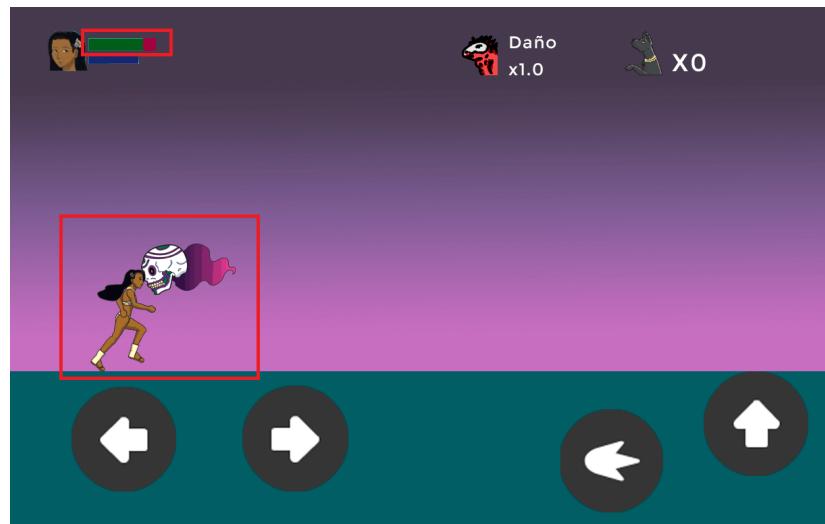


Figura 1.4: Cuando el jugador colisiona con un enemigo el personaje jugable recibe daño y su cantidad de vida disminuye, el daño recibido depende del enemigo.

- Lenovo G40. Intel Core i3 4005U CPU 1.7 KHz de 64 bits. Memoria ram de 8GB. Tarjeta gráfica AMD Radeon R5 235 de 1GB
- Tableta digitalizadora Intuos pen small
- Huawei TAG-L13. CPU de ocho núcleos a 1.5 GHZ, RAM 2GB, resolución de 720 X 1280.

#### **Software:**

- Sistema operativo Windows 10.
- Unity 3D 5.6.2.f1(64 Bits).
- Adobe Photoshop CS6.
- Corel Draw X5.
- TexMaker 4.5.
- StarUML 2.8.
- MiKTeX 2.9
- Git-2.13.3 (64 bits).
- Blender 2.78c.
- Android Studio version 2.3.3.
- Sistema Adroid 5.1.
- Unity Remote 5.
- Autodesk SketchBook v3.7.6.

**1.12. PÚBLICO:**

Jóvenes mexicanos mayores de 13 años que cuenten con un dispositivo de teléfono móvil con Android 5.1.



## **Capítulo 2**

# **Historial de versiones**

ver.0126/04/2017 Primera versión sujeta a revisión.

ver.0218/09/2017



## Capítulo 3

# Visión general del juego

Yolotl nace a partir del deseo de contar una historia con la capacidad de tocar los sentimientos del jugador, por tal motivo el juego está más orientado a la narrativa que a la jugabilidad. Sin embargo, esto no es sinónimo de que la jugabilidad no es un factor importante en el desarrollo del juego sino todo lo contrario: es otro vehículo de la narrativa permitiendo al jugador encarnar de mejor manera a los personajes al hacerlo participar de la narrativa.

La visión narrativa que acompaña a Yolotl es tal que su argumento combina mitología y sucesos históricos para darle una capa extra de profundidad narrativa. Permitiendo que el juego no solo sea un medio de diversión sino a su vez ofrezca una visión histórica y cultural del México prehispánico.

Una de las fortalezas de Yolotl son sus personajes, cada personaje fue cuidadosamente diseñado, prestando principal atención en los pequeños detalles que muestran los aspectos de sus personalidades. El peso que tienen los personajes sobre el juego es tal que el diseño de los niveles del Mictlán son un reflejo de su guardián, este cuidado de diseño abarca desde los enemigos comunes a enfrentar hasta la musicalización del nivel, culminando en los bloques de animación del jefe del nivel cuando se le enfrenta.

Desafortunadamente, esta visión narrativa del juego no es gratuita y la jugabilidad se ve afectada al ofrecer una progresión lineal al jugador, en donde cada nivel tiene objetivos muy fijos y la capacidad de exploración se ve bastante limitada. No obstante, la composición de clases de programación del juego permitirá que se puedan agregar nuevas funcionalidades sin afectar las clases y el código ya existente en un futuro.

Yolotl es un juego para el público que disfrute de juegos cuyo punto fuerte sea la narrativa por sobre los juegos de mundo abierto.



# Capítulo 4

## Mecánica de juego

### 4.1. Cámara

El juego se manejará en 2D, desde una perspectiva lateral. La cámara será ortogonal y seguirá al jugador en sus movimientos sobre el eje x y y, existiendo algunas secciones de los niveles límites en cuanto a su desplazamiento, tal como muestra la figura 4.1.

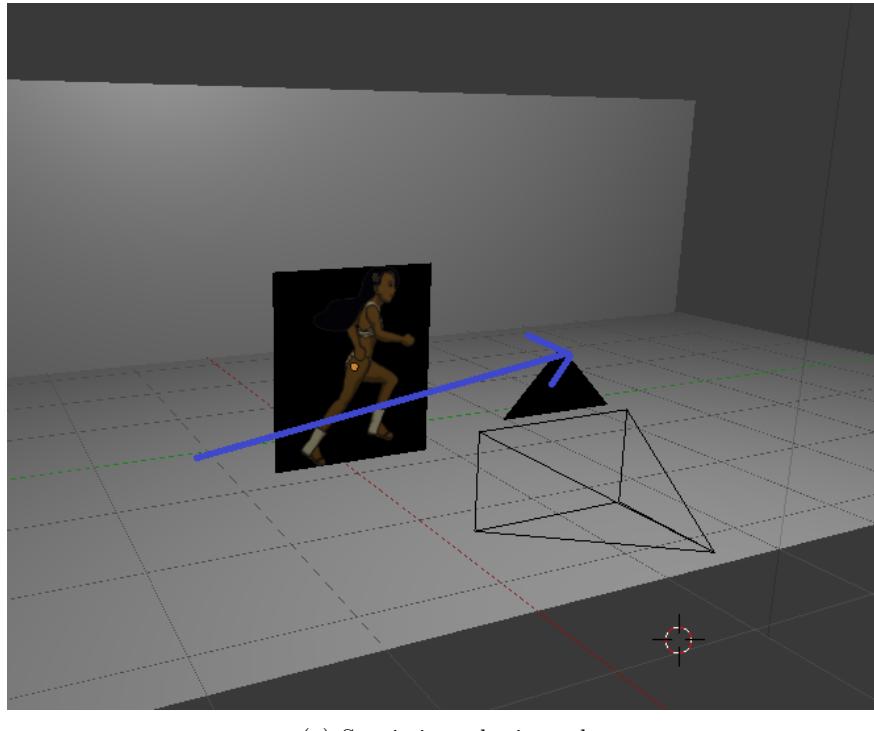
### 4.2. Periféricos

Patalla táctil.

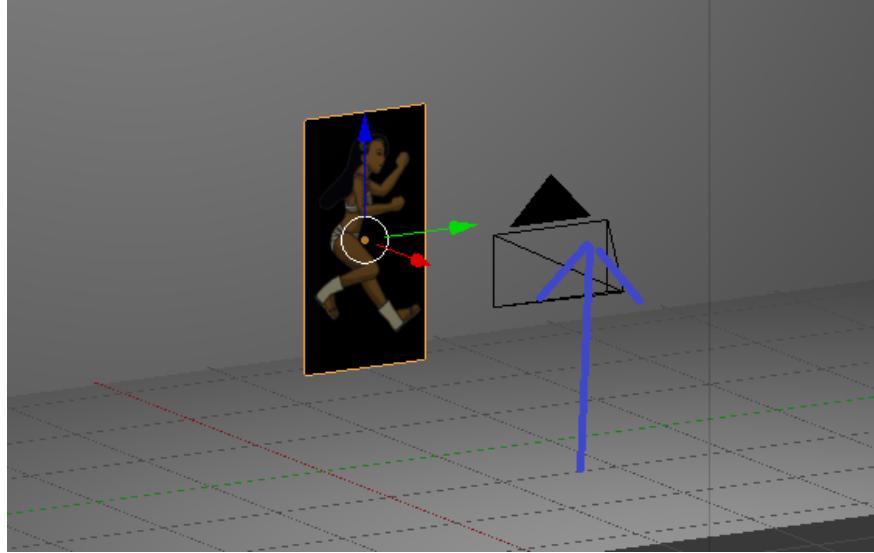
### 4.3. Controles

Del lado izquierdo inferior de la pantalla existirán cuatro botones: dos botones de desplazamiento, uno de salto y otro de disparo. Todos estos botones son de forma circular y en conjunto ocupan un cuarto de la pantalla (ver figura 4.2). A continuación se describirá cada botón y su funcionamiento.

- **Botón moverse derecha:** Botón cuyo icono es una flecha apuntando hacia la derecha. Permite al personaje jugable desplazarse hacia la derecha.
- **Botón moverse izquierda:** Botón cuyo icono es una flecha apuntando hacia la izquierda. Permite al personaje jugable desplazarse hacia la izquierda.
- **Botón disparar:** Botón cuyo icono es una flama girada noventa grados en sentido contrario de las manecillas del reloj. La acción de este botón depende de la cantidad de tonalli del personaje jugable. Cuando ésta es mayor a cero, el jugador dispara esferas de energía que desaparecen después de determinado tiempo. Estas esferas de energía pueden efectuar una cantidad de daño en los enemigos de cada nivel pero no tienen efecto sobre los obstáculos. Cada disparo decrementa la cantidad de tonalli total de manera constante, cuando ésta llega a cero el jugador no podrá realizar ningún disparo hasta que se recargue la barra de cantidad de tonalli (la cual tiene un tiempo de recarga automática una vez que llega a cero) o toque el ítem de flor de vainilla.
- **Botón saltar:** El icono de este botón es una flecha que apunta hacia arriba. Este botón solamente se puede accionar dos veces seguidas, es decir permite hacer de manera consecutiva dos saltos.



(a) Seguimiento horizontal



(b) Seguimiento vertical.

Figura 4.1: La cámara seguirá la posición del jugador en el eje x y y.



Figura 4.2: Acciones que desencadena cada botón.

## 4.4. Guardar/Cargar

### 4.4.1. Guardar

Dentro del juego existen dos tipos de guardado en el juego: el guardado automático y el checkpoint.

- **Guardado automático:** Este tipo de guardado se realizará cuando el jugador haya completado un nivel. En este tipo de guardado se almacenara información como los niveles y cinemáticas disponibles, y las estadísticas del jugador(cantidad de vida, cantidad de tonalli y capacidad de daño).
- **Checkpoint:** Este tipo de guardado almacena la posición del jugador en un punto determinado del nivel. Los puntos de checkpoint son representados dentro del juego con el objeto Tecolote. El checkpoint se activará cuando el jugador colisione con el objeto tecolote( ver apartado 9.18) . Este tipo de guardado es efectivo mientras el jugador se mantenga dentro del nivel y la información almacenada se perderá si el jugador abandona la partida. Los puntos de checkpoint están disponibles a partir del segundo nivel del juego y hasta el noveno nivel. La cantidad de checkpoints dependerá del nivel, pudiendo haber de dos a cuatro checkpoints.

### 4.4.2. Cargar

Dentro del juego existen dos tipos de carga en el juego: carga automática y el checkpoint.

- **Carga automática:** Este tipo de cargado se realizará cuando el jugador seleccione la opción de cargar partida desde la Interfaz 2.00(ver apartado 6.2)o cuando el jugador se encuentre en la interfaz 03 (ver apartado 6.3). En este tipo de carga le permite al juego conocer el progreso del jugador, por lo que en esta carga el juego conocerá información como los niveles y cinemáticas disponibles, y las estadísticas del jugador (cantidad de vida, cantidad de tonalli y capacidad de daño).
- **Checkpoint:** Este tipo de carga permite que el jugador pueda aparecer en la posición del ultimo objeto Tecolote ( ver apartado 9.18) con el que se haya colisionado dentro del juego una vez que el jugador haya muerto y no haya abandonado la partida. Cuando se carga la posición del jugador en el Checkpoint, el jugador recuperara al máximo la cantidad de vida y de tonalli que tenga disponible para ese nivel.

## Capítulo 5

# Estados del juego

Sin contar los niveles y las cinemáticas, el juego se compone de tres interfaces: Interfaz 1.00 (Ver interfaz 6.1), correspondiente a la pantalla de inicio; la interfaz 2.00 (Ver interfaz 6.2), que corresponde al menú principal; y la interfa 3.00 (Ver interfaz 6.3), correspondiente al menu de selección de nivel. Como se puede ver en la figura

Ver figura 5.1

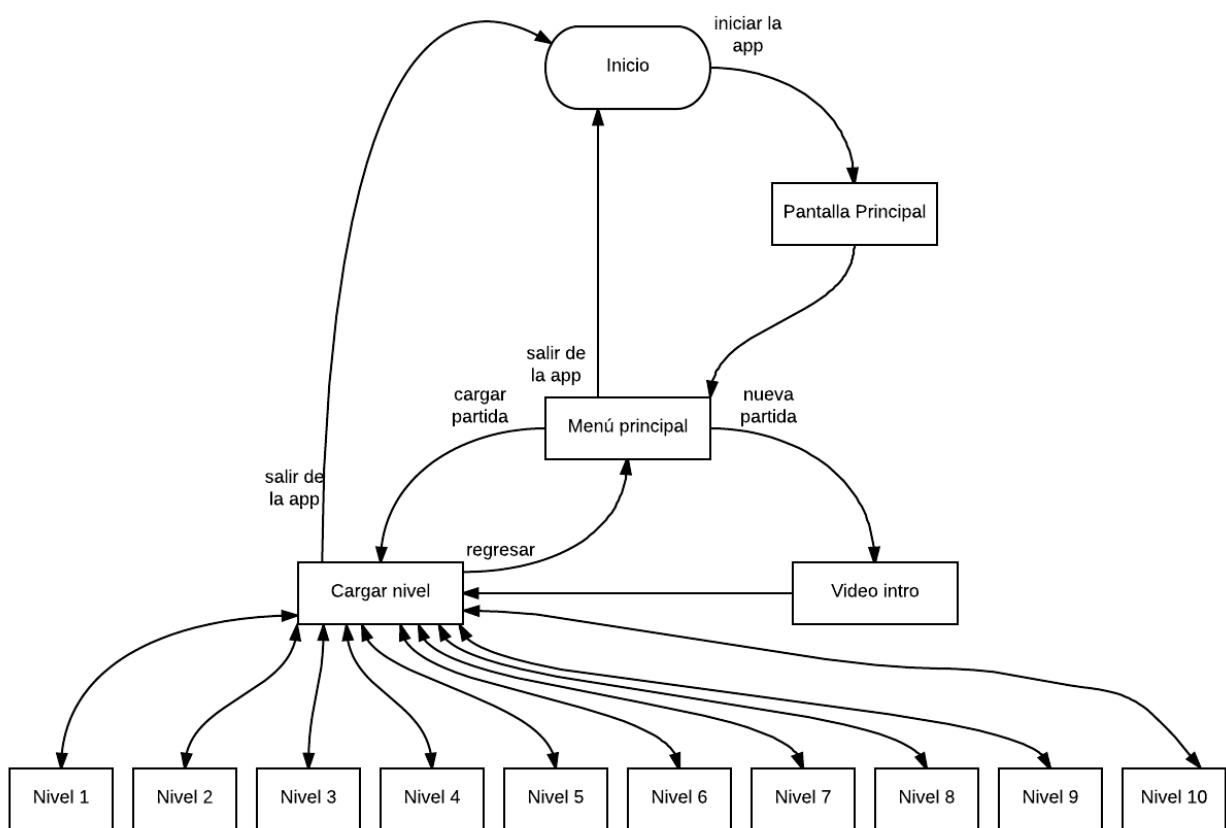


Figura 5.1: Progreso del juego

# Capítulo 6

## Interfaces

### 6.1. Interfaz 1.00 Pantalla de inicio.

#### 6.1.1. Descripción de la pantalla

Todos los elementos se encuentran centrados en esta pantalla. En la parte centro superior se encuentra el logotipo del juego. Abajo de éste, se puede leer el mensaje: "Toque la pantalla para empezar". Al pie de la pantalla se ubica la información de derechos de autor del juego.

#### 6.1.2. Estados del juego

Es el estado inicial del juego. Al tocar la pantalla se muestra la Interfaz 2.0 (ver apartado 6.2).

#### 6.1.3. Imagen

Ver figura 6.1



Figura 6.1: Interfaz 1.0 Pantalla de inicio.

## 6.2. Interfaz 2.00 Menú principal.

### 6.2.1. Descripción de la pantalla

El logotipo del juego se muestra en la parte superior derecha de la pantalla. En la parte inferior izquierda se muestran las dos opciones: Nueva partida, Cargar partida. De fondo se muestra la misma Imagen que en la interfaz 01.00. Cada opción desencadena un cuadro de dialogo en donde el usuario debe de confirmar la acción que va deseas ejecutar o en donde se le informa que la acción seleccionada no es posible de ejecutar.

### 6.2.2. Estados del juego

La interfaz 2.00 contiene los siguientes botones:

- **Nueva partida:** Dirige a la presentación de la cinemática 1 (ver apartado 14.1).
- **Cargar partida:** Dirige a la interfaz 3.00 (ver apartado 6.3) en caso de que exista una partida previamente guardada, en caso contrario abre un cuadro de dialogo en donde se le dice al Jugador que no existe partidas que cargar.

Se puede llegar a esta Interfaz a partir de la Interfaz 01.00 (ver apartado 6.1)

### 6.2.3. Imagen

Ver figura 6.2

## 6.3. Interfaz 3.00 Selección de nivel

### 6.3.1. Descripción de la pantalla

Muestra el nombre de la pantalla en la esquina superior izquierda. Los iconos de nivel y de las cinemáticas estarán organizados en un carrusel que permitirá su selección. Los niveles y címemáticas disponibles a elegir en el carrusel dependerán de la carga automática. Los niveles disponibles para jugar mostrarán una imagen descriptiva en el carrusel mientras que los niveles no disponibles mostrarán un imagen de un cuadro negro. Bajo el carrusel se encontrara un apartado donde se podrá visualizar información del nivel seleccionado en el carrusel, tal como el nombre y una breve descripción. El botón que permite iniciar una partida en el nivel seleccionado se encontrará ubicado al lado derecho de la sección donde se muestra la información del nivel.

### 6.3.2. Estados del juego

Se llega a esta interfaz a través de la interfaz 2.00 (ver apartado 6.2), siempre que el Jugador oprima el botón de cargar partida. La interfaz 3.0 cuenta con los siguientes botones:

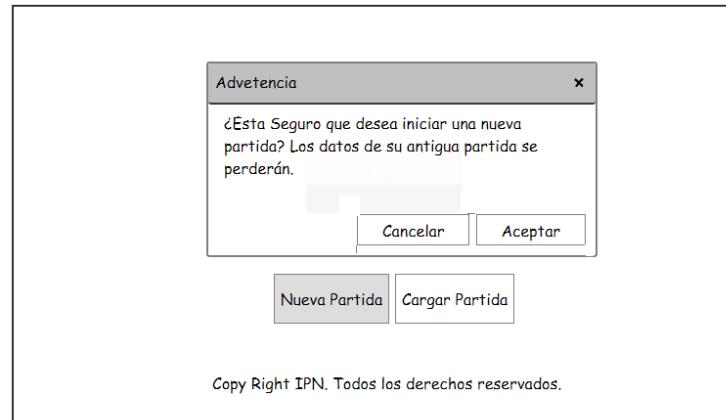
- **Iniciar Nivel:** Envía al inicio del nivel seleccionado.
- **Control de carrusel:** estos botones permite controlas los elementos que se almacenan en el carrusel.

### 6.3.3. Imagen

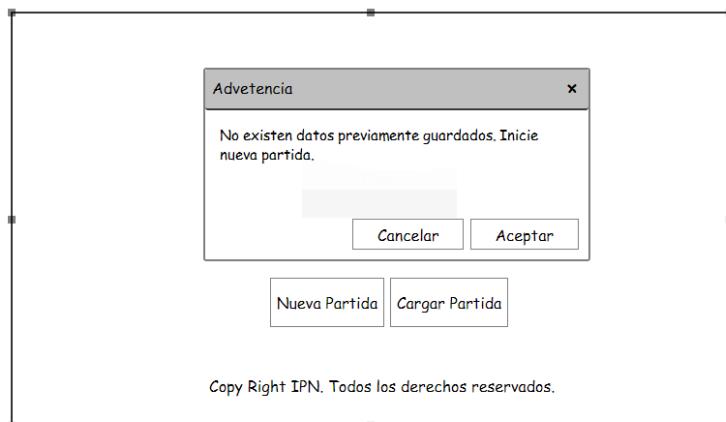
Ver figura 6.3



(a) Menú principal



(b) Cuadro de dialogo para confirmar iniciar nueva partida.



(c) Cuadro de dialogo cuando no existen partidas que cargar.

Figura 6.2: Interfaz 2.00 Menú principal.

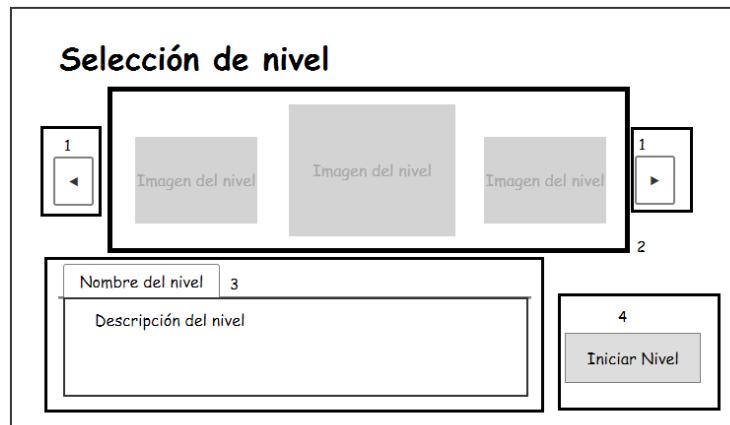


Figura 6.3: Interfaz 2.00 Selección de nivel. 1 botones que controlan el carrusel. 2 Carrusel. 3 Información del nivel seleccionado. 4 Botón Iniciar nivel.

# Capítulo 7

## Niveles

### 7.1. Nivel 1

#### 7.1.1. Título del nivel

La chica y el perro.

#### 7.1.2. Encuentro

Nivel introductorio que le permite al jugador familiarizarse con las mecánicas básicas de juego: saltar, moverse y abrir y cerrar cuadros de dialogo. Además, este nivel servirá para mostrar el contexto histórico en el que se sitúa el argumento del juego.

#### 7.1.3. Descripción

Este nivel se divide en dos etapas: la etapa Tianguis y la etapa selva. A continuación se describirá en qué consiste cada etapa.

- **Tianguis:** El jugador controlará a Malinalli y recorrerá un mercado, en donde podrá dialogar con diferentes ciudadanos (ver apartado 9.15). Una vez terminada la interacción con los ciudadanos el jugador tendrá disponible la opción de dialogar con Xólotl, lo que activará la cinemática 2 (ver apartado 14.2).
- **Selva:** El jugador tendrá que perseguir a Xólotl por la selva para recuperar el objeto que éste le robó durante la cinemática 2 (ver apartado 14.2). Xólotl utiliza este encuentro para probar la valentía de Malinalli ante situaciones en las que se encuentre en peligro, pero sin la oportunidad de defenderse.

#### 7.1.4. Objetivos

- **Tianguis:**

- El jugador deberá de activar al menos cuatro diálogos para poder desbloquear la infección con Xólotl, lo que mostrará la cinemática 2 (ver apartado 14.2).
- El jugador solo podrá dialogar con aquellos ciudadanos que posean el ícono de dialogo sobre ellos. La interacción entre Malinalli y los ciudadanos se dará cuando el jugador colisione con un ciudadano que posea un ícono de dialogo y pulse el botón de disparo, esta acción hará que aparezca un cuadro de dialogo; la interacción entre el jugador y el

ciudadano terminara cuando el jugador pulse el botón de disparo para cerrar el cuadro de dialogo. El contador que le permite al jugador conocer cuantos diálogos han sido activados debido a la interacción con ciudadanos, se encontrará en la parte superior derecha de la pantalla. Este contador estará precedido del icono de dialogo. Seguido de este contador habrá otro contador precedido por un icono con la imagen de Xólotl, esto con el fin de ayudarle al jugador a saber que tendrá que interactuar con Xólotl en ese nivel. El contador de diálogos se actualizará solamente cuando se intercague por primera vez con un ciudadano, por lo que no será posible que el juego contabilice dos veces una interacción con el mismo ciudadano.

- El jugador interactuará con Xólotl del mismo modo que con los ciudadanos, con la diferencia que en lugar de que aparezca un cuadro de dialogo de esta interacción, se desencadenará la cinemática 2 (ver apartado 14.2) y se cargará la zona de selva.

#### ■ Selva:

- El jugador deberá de seguir a Xólotl. Durante la persecución deberá de superar obstáculos y plataformas saltándolos. Durante la persecución Xólotl siempre mantendrá una distancia fija del jugador, haciéndolo imposible de atrapar. El objetivo de hacer imposible de atrapar a Xólotl es garantizar que el jugador llegue a la zona en donde se desarrollara la cinemática 3 (ver apartado 14.3).
- Obtener la caracola (ver apartado 12.1).
- Ver cinemática 3 (ver apartado 14.3).

#### 7.1.5. Progreso

Al concluir el nivel el jugador:

- El jugador podrá ver las siguientes cinemáticas:
  - Cinemática 3 (ver apartado 14.3).
  - Cinemática 4 (ver apartado 14.4).
- Desbloqueará el segundo nivel del juego (ver apartado 13.5.1) en el menú de selección de nivel (ver apartado 6.3).
- Obtendrá el objeto caracola con lo que se habilitará el botón de disparo en la interfaz gráfica del juego.

#### 7.1.6. Enemigos

Al ser un nivel introductorio de mecánicas de juego no orientadas al combate, el nivel no cuenta con enemigos.

#### 7.1.7. Items

Ningún item utilizable.

### 7.1.8. Personajes

- Malinalli (ver apartado 9.1).
- Xólotl (ver apartado 9.2).
- Ciudadanos (ver apartado 9.15).

### 7.1.9. Escenario

- Fondo:
  - Ciudad de ?: Se ve el templo a la lejanía y unas casas. Este fondo se usará en la etapa del tianguis del nivel.
  - Selva: La ciudad se ve más alejada, hay árboles en un plano más cercano. Este fondo se utilizará en la etapa de la selva
- Suelo:
  - Suelo pavimentado: Será usado en el tianguis.
  - Suelo con pasto: Será usado en la selva.
- Obstáculos:
  - Tianguis Sin obstáculos.
  - Selva
    - Caja. Ver en 10.1.
    - Sacos Cacao. Ver en 10.2.
- Objetos de fondo:
  - Tianguis
    - Jarrón
    - Saco de cacao
    - Sacos de cacao apilados
  - Selva
    - Arbusto

### 7.1.10. Referencia a BGM y SFX

- BGM:
  - Música mercado (ver apartado 15.1.1).
  - Música selva (ver apartado 15.1.2).
  - Música Xolotl (ver apartado 15.1.3).
- SFX:
  - Bullicio (ver apartado 15.2.1).
  - Pasos (ver apartado 15.2.2).
  - Viento (ver apartado 15.2.3).
  - Ladrido (ver apartado 15.2.4). enditemize

### 7.1.11. Referencia a FX

- Círculo de luz (ver apartado 16.1).

## 7.2. Nivel 2

### 7.2.1. Título del nivel

Nadie cruza mis dominios.

### 7.2.2. Encuentro

El nivel le enseñara al jugador las mecánicas de combate: combate simple contra enemigos y el combate contra un jefe. Este nivel estará disponible después de terminar el primer nivel (ver apartado 7.1).

### 7.2.3. Descripción

Malinalli y Xólotl se adentran al inframundo. Su primer reto a superar será cruzar el río de Apanohuaia y sus peligros para poder derrotar al primer guardián del inframundo: la iguana gigante Xochitonal. Xólotl adopta la forma de un ajolote de gran tamaño para que ambos puedan cruzar el río, por lo que el jugador controlara al Sprite de Malinalli sobre un ajolote de gran tamaño.

### 7.2.4. Objetivos

- Aprender a utilizar el funcionamiento de los ataques de Malinalli y de los ítems flor de vainilla (ver apartado 13.3) y grano de cacao (ver apartado 13.4).
- El jugador deberá de atravesar el lago derrotando a los enemigos que encuentre en el camino. Para derrotar a los enemigos el jugador disparará tonalli.
- El jugador deberá evitar tocar los Xoloitzcuintles que hay en todo el nivel ya que la capacidad de infringir daño de Xochitonal estara ligada a la cantidad de Xoloitzcuintles tocados por el jugador. Una vez que el jugador hace contacto con un Xoloitzcuintle, el Xoloitzcuintle desaparecerá y se incrementará en uno el indicador de la cantidad de Xoloitzcuintles tocados y el indicador de la cantidad de daño que puede efectuar Xochitonal (Ver figura 7.1). Los indicadores de la cantidad en la que se incrementa el daño que puede infringir Xochitonal y el numero de Xoloitzcuintles tocados se mostraran en la parte superior derecha de la pantalla (Ver figura 7.2).
- El jugador deberá vencer al guardián del primer nivel del inframundo, Xochitonal.

### 7.2.5. Progreso

Al final del nivel el jugador:

- Obtendrá una mejora en la cantidad de vida de Malinalli.
- El jugador podrá ver las siguientes cinemáticas(Para mayor información sobre cada una, ver el guion literario del juego)

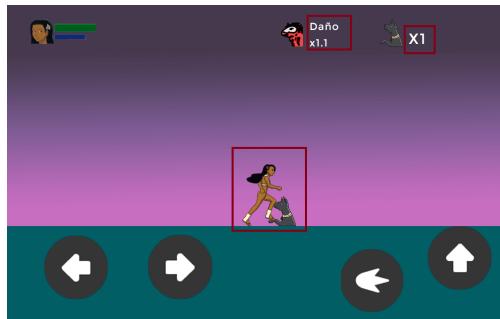


Figura 7.1: Cuando el jugador hace contacto con un Xoloitzcuintle los indicadores se modifican.

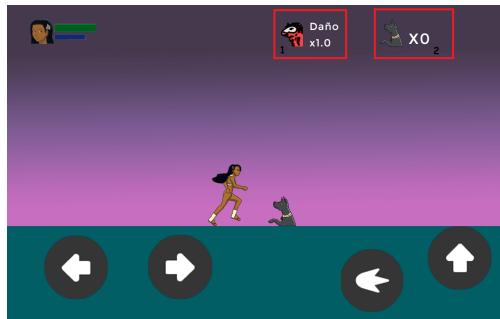


Figura 7.2: 1. Indicador de la cantidad de daño que puede efectuar Xochitonal. 2. Indicador de la cantidad de Xoloitzcuintles tocados.

- Cinemática 6 (ver apartado 14.6).
  - Cinemática 7 (ver apartado 14.7).
  - Cinemática 8 (ver apartado 14.8).
  - Cinemática 9 (ver apartado 14.9).
  - Cinemática 10 (ver apartado 14.10).
- Tendrá disponible el tercer nivel del juego 7.3 en el menú de selección de nivel (ver apartado 6.3).

#### 7.2.6. Enemigos

- Fantasma rojo (ver apartado 9.20).
- Fantasma morado (ver apartado 9.21).
- Piedras filosas (ver apartado ??).
- Xochitonal (ver apartado 9.3).

#### 7.2.7. Items

- Xoloitzcuintles (ver apartado 13.5).
- Grano de cacao.
- Flor de vainilla.

### 7.2.8. Personajes

- Malinalli (ver apartado 9.1).
- Xolotl (ver apartado 9.2).
- Xochitonal (ver apartado ??).

### 7.2.9. Escenario

- Fondo: Montañas en el plano más alejado, y a sus pies una pequeña linea que muestre la orilla del río. El cielo es de color verde en degradado con negro.
- Suelo:
  - Agua: Será utilizada durante la zona de plataformas y durante la batalla contra el jefe del nivel.
  - Suelo con pasto: Será usado durante la cinemática 4 (ver apartado 14.4) y la cinemática 8 (ver apartado 14.8).
- Obstáculos:
  - Piedras filosas. Ver en 10.8.
- Objetos de fondo:

Sin objetos de fondo.

### 7.2.10. Referencia a BGM y SFX

- BGM:
  - Música plataforma segundo nivel (Ver apartado 15.1.4)
  - Música jefe segundo nivel (Ver apartado 15.1.5).
- SFX:
  - Explosión de agua (Ver apartado 15.2.5).
  - Salpicadura de agua (Ver apartado 15.2.6).

### 7.2.11. Referencia a FX

- Oleaje (Ver apartado 16.2).
- Salpicadura de agua (Ver apartado 16.3).
- Explosión de burbuja (Ver apartado 16.4).
- Explosión de energía tonalli rojo (Ver apartado 16.5).

## 7.3. Nivel 3

### 7.3.1. Título del nivel

La guarida del jaguar.

### 7.3.2. Encuentro

Este nivel estará disponible después de vencer al jefe del segundo nivel (ver apartado 13.5.1).

### 7.3.3. Descripción

Tras haber superado el primer nivel del Mictlán, Xólotl y Malinalli han llegado al Monamicyan, nivel gobernado por Tepeyóllotl. En este nivel Malinalli deberá superar diferentes plataformas para llegar a la guarida de Tepeyóllotl y así obtener el poder del segundo guardián del infreamundo.

### 7.3.4. Objetivos

El jugador deberá:

- Superar diferentes plataformas. En este nivel la exploración se hará de manera vertical, por lo que el espacio horizontal del nivel se verá reducido. A lo largo del nivel el jugador deberá coordinar los saltos de Malinalli para superar los obstáculos del nivel.
- Derrotar enemigos que protegen diferentes zonas del mapa, sin morir; cada enemigo infringirá una cantidad diferente de daño.
- Derrotar al jefe del nivel: Tepeyóllotl. Tepeyóllotl se encontrará protegido por su armadura de piedra por lo que sus ataques serán lentos, pero infringirán gran daño.

### 7.3.5. Progreso

Al final del nivel el jugador:

- Mejorará la cantidad de tonalli de Malinalli lo que permitirá usar más ataques con la caracola.
- Podrá ver las siguientes cinemáticas sobre el pasado de Malinalli:
  - Cinemática 12 (ver apartado 14.12).
  - Cinemática 13 (ver apartado 14.13).
  - Cinemática 14 (ver apartado 14.14).
- Desbloqueara el nivel cuatro (ver apartado 7.4) en el menú de selección de nivel (ver apartado 6.3).

### 7.3.6. Enemigos

- Fantasma rojo (ver apartado 9.20).
- Armadillo (ver apartado 9.19).
- Roca (ver apartado 10.6).

- Animación romperse.
- Animación rodar.
- Tepeyóllotl (ver apartado 9.4).

### 7.3.7. Items

- Cacao.
- Flor de vainilla.

### 7.3.8. Personajes

- Malinalli (ver apartado 9.1).
- Xolotl (ver apartado 9.2).
- Tepeyóllotl (ver apartado 9.4).

### 7.3.9. Escenario

- Fondo:
  - Bosque frondoso desde una perspectiva de tres puntos de fuga visto desde arriba. Tendrá un cielo azul despejado. A lo lejos se verá una montaña muy alta, con un templo en la cima.
- Suelo:
  - Suelo con pasto.
- Obstáculos:
  - Plataforma móvil (ver apartado 10.3).
  - Plataforma que cae (ver apartado 10.4).
- Objetos de fondo:
  - Arbusto.
  - Árbol frágil.

### 7.3.10. Referencia a BGM y SFX

- BGM:
  - Música plataforma tercer nivel (ver apartado 15.1.6).
  - Nombre: Música jefe tercer nivel (ver apartado 15.1.7).
- SFX:
  - Viento (ver apartado 15.2.3).
  - Rugido (ver apartado 15.2.7).
  - Roca estrellándose (ver apartado 15.2.8).
  - Pasos (ver apartado 15.2.2)

### 7.3.11. Referencia FX

- Explosión de energía tonalli rojo (Ver apartado 16.5).
- Explosión de energía tonalli verde (Ver apartado 16.6).

## 7.4. Nivel 4

### 7.4.1. Título del nivel

Alas de obsidiana.

### 7.4.2. Encuentro

Tercer nivel del inframundo, se desbloquea derrotando a Tepeyollótl en el tercer nivel (ver apartado 7.3).

### 7.4.3. Descripción

Luego de la huida de Tepeyollótl, Malinalli y Xólotl iniciarán una carrera contra el tiempo para poder llegar a su segunda guarida y evitar que contacte a Tezcatlipoca pero primero deberán superar el Itztépetl, hogar de Itzpapálotl. Así deberán adentrarse en las profundidades de una cueva para encontrar templo subterráneo donde se esconde Itzpapálotl.

### 7.4.4. Objetivos

En este nivel el jugador deberá:

- Descubrir el camino correcto hacia el templo de Itzpapálotl, el jugador podrá explorar de manera horizontal y vertical el nivel. A manera de ayudarle al jugador a encontrar el camino, habrá pequeñas mariposas azules en las zonas del mapa que correspondan al camino hacia la guarida de Itzpapálotl.
- Encontrar tres llaves que permiten abrir la entrada a la guarida de Itzpapálotl. Cada llave estará oculta en una zona del mapa custodiada por un enemigo. El jugador deberá de derrotar al enemigo que protege la llave, una vez derrotado el enemigo, éste explotará dejando caer la llave en la posición en la que se encontraba al momento de ser derrotado. Una vez que el jugador derrote al enemigo, deberá de colisionar con la llave para obtenerla. Cuando el jugador colisione con la llave el contador que lleva el control de cuantas llaves ha recogido el jugador se actualizara en uno. El contador de las llaves se ubicará en la parte superior derecha de la pantalla precedido por el icono de la llave.
- Superar las diferentes plataformas y obstáculos que hay en el laberinto.
- Derrotar a los enemigos que hay en el laberinto.
- Derrotar a Itzpapálotl.

#### 7.4.5. Progreso

Al final del nivel el jugador:

- Aumentará la cantidad de vida de Malinalli.
- Desbloquear las siguientes cinemáticas:
  - Cinemática 16 (ver apartado 14.16).
  - Cinemática 17 (ver apartado 14.17).
  - Cinemática 18 (ver apartado 14.18).
  - Cinemática 19 (ver apartado 14.19).
  - Cinemática 20 (ver apartado 14.20).
  - Cinemática 21 (ver apartado 14.21).
  - Cinemática 22 (ver apartado 14.22).
- Desbloquear El nivel 5 (ver apartado 7.5) del juego en el menú seleccionable (ver apartado 6.3).

#### 7.4.6. Enemigos

- Fantasma rojo. Ver en 9.20.
- Fantasma morado (ver apartado 9.21).
  - Animación fuego.
- Picos de obsidiana (ver apartado ??).
- Itzpapalotl (ver apartado 9.5).

#### 7.4.7. Items

- Cacao (ver apartado 13.4).
- Flor de Vainilla (ver apartado 13.3).
- Llave a la guarida de Itzpapálotl.
- Mariposa azul (ver apartado 13.6)

#### 7.4.8. Personajes

- Malinalli (ver apartado 9.1).
- Xolotl (ver apartado 9.2).
- Itzpapalotl (ver apartado 9.5).

#### 7.4.9. Escenario

- Fondo:
  - Zona de plataformas:

El nivel esta ubicado en el subterráneo, el fondo deberá parecer a una mina con cristales de luz verde que salen del suelo y de la pared.
  - Zona del jefe: Es el interior del templo, el templo solo es iluminado por los cristales verdes. La batalla se desarrollara en un cuarto de entrenamiento por lo que habrán diferentes armas en las paredes.
- Suelo:
  - Suelo rocoso: Para la zona de las plataformas.
  - Suelo pavimentado: Zona jefe.
- Obstáculos:
  - Viento (ver apartado 10.7).
  - Etalagmitas (ver apartado 10.6).
- Objetos de fondo:
  - Cristal verde: Cristal de luz verde que ilumina algunas zonas de la cueva.

#### 7.4.10. Referencia a BGM y SFX

- BGM.
  - Música plataforma cuarto nivel (ver apartado 15.1.8).
  - Música jefe cuarto nivel (ver apartado 15.1.9)
- SFX.
  - Aleteo de alas (ver apartado 15.2.9).
  - Viento (ver apartado 15.2.3).
  - Sonido de fuego (ver apartado 15.2.10).

#### 7.4.11. Referencia a FX

- Explosión de energía tonalli rojo (Ver apartado 16.5)
- Explosión de energía tonalli verde (Ver apartado 16.6)
- Haz de luz 16.8

### 7.5. Nivel 5

#### 7.5.1. Título del nivel

El viento del norte.

### 7.5.2. Encuentro

Este nivel estará disponible después de vencer al jefe del cuarto nivel (ver apartado 7.4).

### 7.5.3. Descripción

Malinalli y Xólotl han llegado al Cehuelóyan, nivel del Mictlán custodiado por Mictleca yotl. Lo primero en recibirlos es el gélido viento de la zona pero no hay tiempo para lamentar el clima. Malinalli deberá mantener ambos ojos bien abiertos y coordinar cada movimiento ya que cada centímetro de nieve puede ser un lugar seguro o sitio frágil que caerá al vacío.

### 7.5.4. Objetivos

En este nivel el jugador deberá:

- Superar las diferentes plataformas. El nivel estará más centrado en las plataformas que en derrotar enemigos. Nuevamente el juego vuelve a implementar una progresión horizontal para la exploración.
- Derrotar a Mictleca yotl. La batalla contra el jefe de zona se desarrollará en una serie de plataformas que modificarán su posición cada determinado tiempo o desaparecerán. El jugador deberá saltar constantemente para no caer de las plataformas mientras ataca a Mictleca yotl y a su vez deberá evitar los ataques de la diosa.

### 7.5.5. Progreso

Al terminar el nivel el jugador:

- Habrá incrementado la cantidad de tonalli de Malinalli.
- Desbloqueara las siguientes cinemáticas:
  - Cinemática 24 (ver apartado 14.24).
  - Cinemática 25 (ver apartado 14.25).
  - Cinemática 26 (ver apartado 14.26).
  - Cinemática 27 (ver apartado 14.27).
- Desbloqueará El nivel 6 (ver apartado 7.6) del juego en el menú seleccionable (ver apartado 6.3).

### 7.5.6. Enemigos

- Fantasma morado (ver apartado 9.21).
- Chara enana (ver apartado 9.24).
- Mictleca yotl (ver apartado 9.6).

### 7.5.7. Items

- Cacao (ver apartado 13.4).
- Flor de Vainilla (ver apartado 13.3).

### 7.5.8. Personajes

- Malinalli. Ver en 9.1.
- Xolotl. Ver en 9.2.
- Mictlecayotl. Ver en 9.6.

### 7.5.9. Escenario

- Fondo:
  - El fondo son montañas cubiertas de nieve. El cielo es nublado sin la posibilidad de estar seguro en que momento del día es, las nubes de este nivel son de color azul claro, como la nieve.
- Suelo:
  - Suelo cubierto de nieve.
- Obstáculos:
  - Plataforma móvil (ver apartado 10.3).
  - Plataforma que cae (ver apartado 10.4).
  - Piso resbaladizo. (ver apartado 10.9).
  - Plataforma que desaparece (ver apartado 10.5).
  - Bola de nieve (ver apartado 10.10).
- Objetos de fondo: Sin objetos de fondo.

### 7.5.10. Referencia a BGM y SFX

- BGM:
  - Música plataforma quinto nivel (ver apartado 15.1.10).
  - Música jefe quinto nivel (ver apartado 15.1.11).
- SFX:
  - Viento (ver apartado 15.2.3).
  - Hielo resquebrajándose (ver apartado 15.2.11).
  - Pasos sobre el hielo o la nieve (ver apartado 15.2.12).

### 7.5.11. Referencia a FX

- Ventisca de nieve: (ver apartado 16.9).
- Explosión de energía tonalli rojo (Ver apartado 16.5)
- Explosión de energía tonalli verde (Ver apartado 16.6)
- Respiración (??)

## 7.6. Nivel 6

### 7.6.1. Título del nivel

Sin gravedad.

### 7.6.2. Encuentro

Este nivel estará disponible después de vencer al jefe del quinto nivel (ver apartado 7.5).

### 7.6.3. Descripción

A la entrada del Pancuetlacalóyan, Xólotl le advierte a Malinalli sobre los peligros que los esperan en los dominios de Tlazoltéotl. Para ayudar a Malinalli, Xólotl adopta la forma de un ave. Juntos surcaran los cielos del Pancuetlacalóyan con el objetivo de reclamar el poder de Tlazoltéotl.

### 7.6.4. Objetivos

En este nivel el jugador:

- Atravesar la zona de plataformas del nivel. En este nivel Xólotl (ver apartado 9.2) se transformara en un ave y surcara el nivel volando por lo que el jugador deberá de mantenerse sobre él para poder avanzar. Xólotl contara con una velocidad predefinida y el jugador no la podrá modificar, Xólotl sólo disminuirá su velocidad en las zonas con enemigos para darle tiempo al jugador de poder centrarse en la batalla o en las zonas de plataformas para que el jugador pueda obtener ítems. Xólotl contará con una barra de vida parecida a la de Malinalli, esta barra estará ubicada en la parte superior derecha de la pantalla y estará precedida por la imagen de Xólotl. La cantidad de vida de Xólotl disminuirá si colisiona con los enemigos o con sus ataques; si la barra de vida de Xólotl llega cero, éste desaparecerá y el jugador perderá la partida. Al igual que Malinalli, Xólotl podrá recuperar vida con el ítem grano de cacao (ver apartado 13.4).
- Derrotar a Tlazoltéotl. Tlazoltéotl aparecerá volando y Xólotl la seguirá. El jugador deberá evitar los ataques de la diosa sin caerse de Xólotl. Tlazoltéotl estará rodeada de un circulo de tonalli corrupto, por lo que el jugador deberá disparar tonalli para destruir el circulo que protege a Tlazoltéotl. Tlazoltéotl será inmune a cualquier ataque mientras se encuentre activo el circulo de tonalli corrupto; una vez destruido el circulo de tonalli corrupto, los ataques del jugador podrán herir a Tlazoltéotl. Tlazoltéotl estará sin el circulo de tonalli corrupto por un tiempo y después lo volverá a invocar.

### 7.6.5. Progreso

Al terminar el nivel el jugador:

- Habrá incrementado la cantidad de vida de Malinalli.
- Desbloqueara las siguientes cinemáticas:
  - Cinemática 29 (ver apartado 14.29).
  - Cinemática 30 (ver apartado 14.30).
  - Cinemática 31 (ver apartado 14.31).

- Desbloqueará El nivel 7 (ver apartado 7.7) del juego en el menú seleccionable (ver apartado 6.3).

#### 7.6.6. Enemigos

- Fantasmas rojos (ver apartado 9.20).
- Zopilote (ver apartado 9.23).
- Tlazoltéotl (ver apartado 9.7).

#### 7.6.7. Items

- Cacao (ver apartado 13.4).
- Flor de Vainilla (ver apartado 13.3).

#### 7.6.8. Personajes

- Malinalli (ver apartado 9.1).
- Xolotl (ver apartado 9.2).
- Tlazoltéotl (ver apartado 9.7).

#### 7.6.9. Escenario

- Fondo: El cielo de este nivel es de color rojo. Las nubes se observan a la lejanía formando un espiral y bajo ellas se pueden observar varios truenos que caen sobre montañas.
- Suelo: Rocoso oscuro.
- Obstáculos: Caer al vacío.
- Viento en contra. Ver en ??.
- Objetos de fondo: Sin objetos de fondo

#### 7.6.10. Referencia a BGM y SFX

- BGM
  - Música plataforma sexto nivel (ver apartado 15.1.12).
  - Música jefe sexto nivel (ver apartado 15.1.13).
- SFX
  - Risa de mujer (ver apartado 15.2.13).
  - Viento (ver apartado 15.2.3).
  - Líquido viscoso (ver apartado 15.2.14).

### 7.6.11. Referencia a FX

- Explosión de Tonalli corrupto (ver apartado 16.11).
- Explosión de energía tonalli rojo (ver apartado 16.5)
- Explosión de energía tonalli verde (ver apartado 16.6)
- Relámpagos (ver apartado 16.12).

## 7.7. Nivel 7

### 7.7.1. Título del nivel

Castigo.

### 7.7.2. Encuentro

Este nivel estará disponible después de vencer al jefe del noveno sexto (ver apartado 7.6).

### 7.7.3. Descripción

Malinalli y Xólotl se adentran en los dominios de Itztlacoliuhqui. Xolotl sabe que deben de avanzar con cautela pues Itztlacoliuhqui los espera con deseos de vengar la muerte de Itzpápalotl. Malinalli y Xolotl deberán cruzar Temiminalóyan y los peligros que trae consigo.

### 7.7.4. Objetivos

- Atravesar la zona de plataformas. En este nivel lloverán flechas de manera periódica, por lo que el jugador deberá de avanzar de forma cautelosa y refugiarse en las zonas seguras durante la lluvia de flechas. En la parte superior derecha de la pantalla habrá una barra que se irá llenando, cuando la barra este llena iniciara la lluvia de flechas, el jugador podrá atrasar el llenado de la barra destruyendo las estatuas del sol que están distribuidas por el nivel.
- Derrotar a Itztlacoliuhqui. En la batalla contra Itztlacoliuhqui, éste incrementará su tamaño transformándose en una versión gigantesca de sí mismo. Por lo que el jugador deberá de subir una serie de plataformas para atacar la cabeza de Itztlacoliuhqui, siendo este punto el único en donde Itztlacoliuhqui disminuirá su barra de vida. Las plataformas que hay en esta batalla serán del tipo de las que aparecen y desaparecen con el tiempo. La barra que indica cuando llueven flechas se mantendrá, pero se llenará más rápido que en la zona de plataformas.

### 7.7.5. Progreso

Al terminar el nivel el jugador:

- Habrá incrementado la cantidad de tonalli de Malinalli.
- Desbloqueara las siguientes cinemáticas:
  - Cinemática 33 (ver apartado 14.33).
  - Cinemática 34 (ver apartado 14.34).
  - Cinemática 35 (ver apartado 14.35).

- Desbloqueará El nivel 8 (ver apartado 7.8) del juego en el menú seleccionable (ver apartado 6.3).

#### 7.7.6. Enemigos

- Fantasmas morados (ver apartado 9.21).
- Fantasmas rojos (ver apartado 9.20).
- Itztlacoliuhqui (ver apartado 9.8).

#### 7.7.7. Items

- Cacao (ver apartado 13.4).
- Flor de Vainilla (ver apartado 13.3).

#### 7.7.8. Personajes

- Malinalli. Ver en 9.1.
- Xolotl. Ver en 9.2.
- Itztlacoliuhqui. Ver en 9.8.

#### 7.7.9. Escenario

- Fondo: A lo lejos se verá un volcán en erupción. El cielo es un perpetuo atardecer. Se observan montañas sin vegetación y una amplia meseta seca, cuyo suelo se muestra cuarteado denotando que la zona está pasando por un periodo de sequía.
- Suelo: Piso rocoso y rocoso agrietado.
- Obstáculos:
  - Plataforma móvil (ver apartado 10.3).
  - Plataforma que cae (ver apartado 10.4).
  - Plataforma que desaparece (ver apartado 10.5).
  - Lluvia de flechas (ver apartado 10.11).
- Objetos de fondo: Sin objetos de fondo.

#### 7.7.10. Referencia a BGM y SFX

- BGM
  - Música plataforma séptimo nivel (ver apartado 15.1.14).
  - Música jefe séptimo nivel (ver apartado 15.1.15).
- SFX
  - Pasos (ver apartado 15.2.2)

- Viento (ver apartado 15.2.3).
- Golpe (ver apartado 15.2.15).
- Silbido (ver apartado 15.2.16).

### 7.7.11. Referencia a FX

- Explosión de energía tonalli rojo (ver apartado 16.5)
- Explosión de energía tonalli verde (ver apartado 16.6)
- Temblor (ver apartado 16.13).
- Cámara obscura (ver apartado 16.14).

## 7.8. Nivel 8

### 7.8.1. Título del nivel

La última batalla del jaguar.

### 7.8.2. Encuentro

Este nivel estará disponible después de vencer al jefe del séptimo nivel (ver apartado 7.8).

### 7.8.3. Descripción

Malinalli irá por un camino selvático que deberá atravesar. Se enfrentará de nuevo con Tepeyóllotl ahora sin armadura de piedra.

### 7.8.4. Objetivos

El jugador deberá:

- Superar la zona de plataformas. El suelo del nivel tendrá dos tipos de sprites para el suelo, uno pavimentado y otro con pasto. Los enemigos que se encuentren en la zona con pasto serán más fuertes que los enemigos que se encuentren en la zona pavimentada.
- Derrotar a Tepeyóllotl. En esta batalla contra jefe, Tepeyóllotl no tendrá su coraza por lo que sus ataques serán más rápidos que los del segundo nivel (ver apartado 13.5.1).

### 7.8.5. Progreso

Al terminar el nivel el jugador:

- Habrá incrementado la cantidad de vida de Malinalli.
- Desbloqueara las siguientes cinemáticas:
  - Cinemática 37 (ver apartado 14.37).
  - Cinemática 38 (ver apartado 14.38).
  - Cinemática 39 (ver apartado 14.39).

- Cinemática 40 (ver apartado 14.40).
- Desbloqueará El nivel 9 (ver apartado 7.9) del juego en el menú seleccionable (ver apartado 6.3).

#### 7.8.6. Enemigos

- Jaguar. Ver en 9.22.
- Fantasmas morados. Ver en 9.21.
- Fantasmas rojos. Ver en 9.20.
- Tepeyóllotl. Ver en 9.4.

#### 7.8.7. Items

- Cacao (ver apartado 13.4).
- Flor de Vainilla (ver apartado 13.3).

#### 7.8.8. Personajes

- Malinalli (ver apartado 9.1).
- Xolotl (ver apartado 9.2).
- Tepeyóllotl (ver apartado 9.4).

#### 7.8.9. Escenario

- Fondo: .
- Suelo: Piso selvático, de roca blanca y roca blanca agrietada.
- Obstáculos:
  - Plataforma móvil (ver apartado 10.3).
  - Plataforma que cae (ver apartado 10.4).
  - Plataforma que desaparece (ver apartado 10.5).
- Objetos de fondo: No hay

#### 7.8.10. Referencia a BGM y SFX

- BGM
  - Música plataforma octavo nivel (ver apartado 15.1.16).
  - Música jefe octavo nivel (ver apartado 15.1.17).
- SFX
  - Viento (ver apartado 15.2.3).

- Rugido (ver apartado 15.2.7).
- Roca estrellándose (ver apartado 15.2.8).
- Pasos (ver apartado 15.2.2)

### 7.8.11. Referencia a FX

- Explosión de energía tonalli rojo (Ver apartado 16.5).
- Explosión de energía tonalli verde (Ver apartado 16.6).

## 7.9. Nivel 9

### 7.9.1. Título del nivel

El último caballero del rey.

### 7.9.2. Encuentro

Este nivel estará disponible después de vencer al jefe del octavo nivel (ver apartado 7.8).

### 7.9.3. Descripción

Luego de derrotar a Tepeyóllotl, Malinalli y Xólotl se dirigen hacia el penúltimo nivel del Mictlán. Éste nivel promete ser el más difícil para ambos, pues esta vez el enemigo a vencer no serán seres mágicos sino sus propios miedos y demonios internos.

Este es el único nivel que está dividido en tres etapas, dos de plataformas y una de batalla contra el jefe. Siendo también el único nivel en el que se tendrá dos personajes jugables: Xólotl para la primera etapa de plataformas y Malinalli para la segunda etapa de plataformas y la batalla contra el jefe.

### 7.9.4. Objetivos

El jugador deberá:

- Superar la zona de Tula. Zona en la que el jugador deberá de controlar a Xólotl. El jugador explorará la ciudad de Tula, en donde deberá seguir a la figura de Quetzalcóatl por varias zonas de la ciudad. Durante la persecución de Quetzalcóatl le dirá mostrará diferentes diálogos en donde contará la relación que tenía con Xólotl.
- Superar la zona de Oluta. En esta zona el jugador controlara a Malinalli. El jugador explorará el palacio de Oluta, en donde seguirá a Malinalli versión niña. En esta zona el jugador tendrá que dialogar con algunos de los habitantes del palacio para poder avanzar entre las habitaciones del palacio.
- Derrotar a Nexoxcho. Nexoxcho tomará la forma del padre de Malinalli para torturarla psicológicamente. El jugador deberá de enfrentar a Nexoxcho, sin embargo, por el estado emocional de Malinalli, la velocidad a la que se mueve el jugador serán más lenta, la capacidad de salto se reducirá y el gasto de tonalli por disparo se incrementará.

### 7.9.5. Progreso

Al terminar el nivel el jugador:

- Habrá incrementado la cantidad de vida de Malinalli.
- Desbloqueara las siguientes cinemáticas:
  - Cinemática 44 (ver apartado 14.44).
  - Cinemática 45 (ver apartado 14.45).
  - Cinemática 46 (ver apartado 14.46).
- Desbloqueará El nivel 10 (ver apartado 7.10) del juego en el menú seleccionable (ver apartado 6.3).

### 7.9.6. Enemigos

- Fantasmas rojos (ver apartado 9.20).
- Fantasmas morados (ver apartado 9.21).
- Nexchocho (ver apartado 9.9).

### 7.9.7. Items

- Cacao (ver apartado 13.4).
- Flor de Vainilla (ver apartado 13.3).

### 7.9.8. Personajes

- Malinalli (ver apartado 9.1).
- Xólotl (ver apartado 9.2).
- Nexchocho (ver apartado 9.9).

### 7.9.9. Escenario

- Fondo:
  - Ciudad de Tula: Se mostraran casa, calles y personas de fondo en plano más cercano al jugador. A lo lejos se verán grandes templos y más edificaciones que muestren el esplendor de la ciudad. Se puede ver un cielo nocturno despejado.
  - Ciudad de Tula destruida: Las edificaciones de la ciudad veían ahora están parcialmente destruidas o destruidas. Hay fuego y personas en el suelo o corriendo. Se puede ver un cielo nocturno apocado por el humo de la ciudad.
  - Interior del palacio de Oluta: El cielo que se ve por las ventanas es nocturno. Hay antorchas iluminando el interior del palacio, de las paredes cuelgan finas telas de colores.
- Suelo: Roca negra, agua negra.
- Obstáculos: Sin obstáculos.
- Objetos de fondo: Sin objetos.

### 7.9.10. Referencia a BGM y SFX

- BGM.
  - Música plataforma noveno nivel, Tula (ver apartado 15.1.18).
  - Música plataforma noveno nivel, Oluta primera etapa (ver apartado 15.1.19).
  - Música plataforma noveno nivel, Oluta segunda etapa (ver apartado 15.1.20).
  - Música jefe noveno nivel (ver apartado 15.1.21).
- SFX.
  - Pasos (ver apartado 15.2.2).
  - Viento (ver apartado 15.2.3).
  - Sonido de fuego (ver apartado 15.2.10).
  - Gritos de personas (ver apartado 15.2.17).

### 7.9.11. Referencia a FX

- Relámpagos (ver apartado 16.12). item Explosión de energía tonalli rojo (ver apartado 16.5).
- Explosión de energía tonalli verde (ver apartado 16.6).
- Haz de luz (Ver apartado FX:HazLuz).

## 7.10. Nivel 10

### 7.10.1. Título del nivel

El rey del Mictlán.

### 7.10.2. Encuentro

Este nivel estará disponible después de vencer al jefe del noveno nivel (ver apartado 7.9).

### 7.10.3. Descripción

El jugador caminará por un pasillo dentro del palacio de Mictlantecutli hasta llegar a la sala del trono en donde lo enfrentará.

### 7.10.4. Objetivos

El jugador deberá:

- Llegar a la sala del trono de Mictlantecutli. El jugador atravesará un pasillo recto sin enemigos ni plataformas.
- Derrotar a Mictlantecutli. La batalla contra Mictlantecutlin estará dividida en tres etapas, en cada una Mictlantecutli cambiará de forma y su fuerza se incrementará. Cada vez que el jugador le baje un cuarto de la cantidad de vida total de Mictlantecutlin aparecerán los items de grano de cacao (ver apartado 13.4) y flor de vainilla (ver apartado 13.3).

- En la primera etapa Mictlantecutli se enfrentara al jugador en su forma normal (ver figura ), sus ataques serán rápidos.
- En su segunda etapa Mictlantecutli toma una forma gigantesca y utiliza un patrón de ataque parecido al de Itztlacoliuhqui en el séptimo nivel (ver apartado 7.7).
- En su tercera y última etapa, Mictlantecutlin recupera su tamaño normal, su forma vuelve a ser la de antes pero ahora se muestra de color verde como si fuera un espectro, el suelo desaparece y aparecen diferentes plataformas. Esta batalla seguirá la mecánica de que las plataformas aparezcan y desaparezcan o se muevan como en la batalla contra Mictlecayotl en el quinto nivel (ver apartado 7.5). En esta etapa las habilidades de Mictlantecutlin serán una combinación de las habilidades más fuertes de los guardianes de los niveles anteriores.

#### 7.10.5. Progreso

Desbloqueara las siguientes cinemáticas:

- Cinemática 47 (ver apartado 14.47).
- Habrá terminado el juego.

#### 7.10.6. Enemigos

- Mictlantecutli (ver apartado ??).

#### 7.10.7. Items

- Cacao (ver apartado 13.4).
- Flor de Vainilla (ver apartado 13.3).

#### 7.10.8. Personajes

- Malinalli (ver apartado ??).
- Xolotl (ver apartado ??).
- Mictlantecutli (ver apartado ??).

#### 7.10.9. Escenario

- Fondo:
  - Interior del palacio del Rey del Mictlán: pasillo iluminado por antorchas de oro con cráneos incrustados. Por las ventanas se puede apreciar un cielo nocturno despejado.
  - Sala del trono: En el centro se encuentra su trono. Hay nueve antorchas iluminando la sala, cada antorcha esta decorada con algún elemento que haga remembranza a los guardianes del Mictlán.
- Suelo: Suelo pavimentado.
- Obstáculos:

- Plataforma móvil (ver apartado 10.3).
  - Plataforma que cae (ver apartado 10.4).
  - Piso resbaladizo. (ver apartado 10.9).
  - Plataforma que desaparece (ver apartado 10.5).
- Objetos de fondo:
- Antorchas.

#### 7.10.10. Referencia a BGM y SFX

- BGM.
  - Música pasillo del palacio decimo nivel (ver apartado 15.1.22).
  - Música jefe noveno nivel ver apartado 15.1.23).
- SFX.
  - Pasos (ver apartado 15.2.2).
  - Explosión de agua (ver apartado 15.2.5).
  - Roca estrellándose (ver apartado 15.2.8).
  - Sonido de fuego (ver apartado 15.2.10).
  - Explosión de huesos (ver apartado 15.2.18).

#### 7.10.11. Referencia a FX

- Círculo de luz (ver apartado 16.1).
- Explosión de burbuja (ver apartado 16.4).
- Explosión de energía tonalli rojo (ver apartado 16.5).
- Explosión de energía tonalli verde (ver apartado 16.6).
- Explosión rocas (ver apartado 16.7).
- Cámara obscura (ver apartado 16.14).
- Explosión de hueso (ver apartado 16.15).

## Capítulo 8

# Progreso del juego



# Capítulo 9

## Personajes

### 9.1. Nombre: Malinalli Tenépal.

#### 9.1.1. Descripción:

Joven de quince años de origen mexica. Malinalli tiene el cabello negro y largo por debajo de la cintura, acostumbra a llevarlo suelto, usando solo una peineta con forma de flor para sujetarlo del lado izquierdo de la cabeza. Sus ojos son de color café oscuro y su piel es morena. Viste un top y un short color manta. Su calzado es propio del que usaban los guerreros mexicas de alto rango, siendo del mismo color que el resto de su ropa.

#### 9.1.2. Status:

- Protagonista.
- Personaje jugable.

#### 9.1.3. Imagen

Ver figura 9.1

#### 9.1.4. Concepto:

- **Historia antes del juego:** Hija del cacique de Oluta. Gracias a su posición social y a la educación recibida de su padre Malinalli fue capaz de aprender y de desarrollar habilidades que cualquier otra niña de su edad no habría podido al ser consideradas como propias de los hombres. Con la muerte de su padre y el segundo matrimonio de su madre, Malinalli es vendida como esclava sin que su madre hiciera algo por impedirlo. Esto causaría en Malinalli un fuerte impacto, impidiéndole a futuro poder confiar en los demás.
- **Historia durante el juego:** Los años de esclavitud logran en Malinalli una pérdida de confianza. Malinalli se percibe a si misma como débil e incapaz de hacer un cambio significativo. Desde la perspectiva de Malinalli, su papel se limita a lograr la resurrección de su padre para que él sea quien derrote al imperio y libere a su gente.

Al principio del juego, Malinalli se mostrará callada y medianamente abierta a mostrar sus emociones. Conforme el viaje avanza, Malinalli se irá volverá más decidida y fuerte. En un

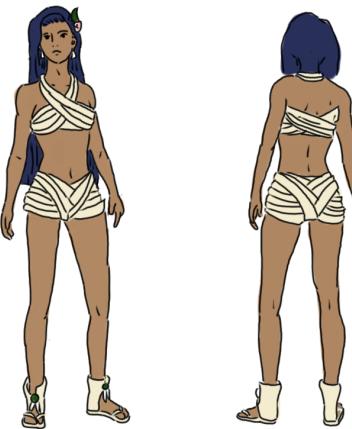


Figura 9.1: Concepto de diseño de Malinalli.

principio su motivación será revivir a su padre, pero en algún punto del juego se dará cuenta de que dicha tarea es imposible por lo que su nueva meta será destruir al imperio Mexica para unificar todos los territorios y crear el ombligo de la Luna. Cuando el viaje termine, Malinalli habrá comprendido que para cumplir sus objetivos deberá adaptarse y tener más de mil caras dependiendo de la situación.

#### ■ Relaciones:

- **Tenelpán:** Padre de Malinalli. Es la persona más importante en la vida de Malinalli y a quien más admira (ver apartado 9.12).
- **Cimatl:** Madre de Malinalli. Malinalli guarda un fuerte odio hacia ella (ver apartado 9.13).
- **Xólotl:** En un principio no confía en Xólotl pues piensa que él la va a abandonar en cuanto deje de considerarla útil. Cuando Malinalli comprende el poder que tiene sobre el Dios y sus objetivos, su actitud hacia él cambia. Deja de ser desconfiada y se muestra más servicial y amigable. Malinalli es la única que puede aconsejar a Xólotl sobre futuras acciones y posibles aliados; sin embargo, su consejo no es producto de una amistada sino del deseo de manipular al dios para que éste haga lo que le resulta más útil a los objetivos de Malinalli (ver apartado 9.2).

#### 9.1.5. Encuentro:

Es la protagonista del juego y es a través de ella que el jugador verá como está compuesto la dimensión divina y sus problemas.

#### 9.1.6. Habilidades:

- Disparo de tonalli (ver apartado 11.5).
- Malinalli posee una gran inteligencia y capacidad de planeación. Debido a sus años como esclava está en buena condición para correr y saltar.

**9.1.7. Armas:**

Caracola (ver apartado 12.1).

**9.1.8. Ítems:**

- Peineta en forma de flor (ver apartado 13.1).
- Armadura espiritual (ver apartado 13.2).

**9.1.9. Bloques de animación**

- Animación correr.
- Animación saltar.
- Animación correr con caracola.
- Animación saltar con caracola.
- Animación normal.
- Animación recibir daño.
- Animación morir.

**9.2. Nombre: Xólotl****9.2.1. Descripción:**

En su forma de xoloitzcuintle es color verde grisáceo y un poco más grande que un xoloitzcuintle adulto normal. Porta una máscara blanca con decoraciones en la parte de los ojos y la nariz. Usa un collar con el símbolo del viento y un brazalete de oro en la pata delantera izquierda.

En su forma ajolote, es del tamaño suficiente como para que Malinalli pueda subir en el para atravesar el primer nivel del Mictlán. Al igual que en su forma xoloitzcuintle, porta una máscara blanca.

En su forma de cuervo, Xólotl mantiene el tono verde grisáceo y la mascara que lo caracteriza que lo caracteriza.

En su forma humana, adopta la apariencia de la persona en quien más confié Malinalli para que ella se familiarice con él; por tal motivo su rostro es idéntico al del padre de Malinalli. Porta ropas propias de un guerrero con los colores característicos del Dios (verde grisáceo y rojo).

**9.2.2. Status:**

- Personaje no jugable en los niveles del 1 al 8 y el 10.
- Personaje jugable en el nivel 9.



(a) Concepto de diseño de Xólotl en su forma xo- (b) Concepto de diseño de Xólotl en su forma de dios loitzcuintle u ajolote.

Figura 9.2: Conceptos de diseño de Xólotl.

### 9.2.3. Imagen

Ver figura 9.2.

### 9.2.4. Concepto:

- **Historia antes del juego:** Dios gemelo de Quetzalcóatl. De carácter simpático y bromista, su personalidad le valió el cariño de muchos dioses, sin embargo muy dentro de sí Xólotl era egoísta y poseía un gran miedo a perder el reconocimiento de los demás y a la muerte. Antes de la creación del quinto sol tenía una posición privilegiada en la jerarquía divina, misma que perdió cuando se rebeló contra Quetzalcóatl y Tezcatlipoca. Su rebelión no solo le costó cargo sino también lo condenó a vagar por la tierra de los mortales en el exilio.

Durante el tiempo que vago en la tierra de los mortales, Xólotl observó el ascenso de la ciudad de Tula y su posterior caída causada por la rivalidad existente entre Quetzalcóatl y Tezcatlipoca. Este hecho lo llevaría a tomar la decisión de destruir a ambos Dioses e instaurar un nuevo orden en el mundo espiritual; ya que, desde el punto de vista de Xólotl, los conflictos entre Quetzalcóatl y Tezcatlipoca terminarían causando la ruina de todas las civilizaciones, tal como había pasado con Tula y esto podría ocasionar la muerte de todos los dioses. Su causa no es motivada por un desinteresado deseo por el bien común sino por su profundo miedo a la muerte.

- **Historia durante el juego:** Xólotl lucha constantemente por ocultar sus miedos e inseguridades tras su fachada sarcástica y divertida. Su constante deseo de reconocimiento lo hace buscar justificar todas su acciones bajo mascaras de heroísmo o de hacer lo correcto por lo que difícilmente admitirá que el motivo tras su viaje es su miedo a la muerte.

### ▪ Relaciones:

- **Quetzalcóatl:** Hermano gemelo de Xólotl. Xólotl siente una fuerte envidia hacia él debido al nivel de aceptación que tiene Quetzalcóatl tanto entre los mortales como entre los Dioses (ver apartado 9.16).
- **Tezcatlipoca:** Xólotl le guarda un fuerte rencor a Tezcatlipoca desde que se enfrentaron en Tula. Para Xólotl, Tezcatlipoca no es nada más que un petulante malicioso (ver apartado 9.17).
- **Malinalli:** Compañera de Xólotl en su viaje por el Mictlán. Después de tomar la decisión de instaurar un nuevo orden, Xólotl decide buscar un compañero que actué por él en su lucha contra los Dioses, esto debido a que si algo salía mal el podría huir. Al principio Xolotl busca guerreros, hechiceros y sacerdotes, no obstante, desiste al darse cuenta de que ninguno de ellos lucharía a su lado para destruir a los Dioses. Xólotl elige a Malinalli ya que la considera como un reflejo de él mismo al tener historias parecidas (ver apartado 9.1).

### 9.2.5. Encuentro:

El jugador lo ve por primera vez en la cinemática 1 en su forma de humana (ver apartado 14.1). Siendo su primer encuentro con Malinalli en el primer nivel, en donde en su forma de xoloitzcuintle hace que Malinalli lo siga para probarle que es digna de su poder (ver apartado 7.1).

### 9.2.6. Habilidades:

Sus habilidades están son de carácter mágico. Puede cambiar de forma como le plazca.

### 9.2.7. Armas:

Atardecer de venus (ver apartado 12.2).

### 9.2.8. Ítems:

Sin ítems.

### 9.2.9. Bloques de animación

- Xoloitzcuintle.
  - Animación correr.
  - Animación normal.
- Jaguar.
  - Animación embestida.
  - Animación normal.
- Ajolote.
  - Animación salto.
  - Animación normal/nado.
- Humano.
  - Animación caminar.
  - Animación abrir portal.

## 9.3. Nombre: Xochitonal

### 9.3.1. Descripción:

Iguana gigante de color rojo grisáceo y ojos naranjas. Porta una armadura de huesos que protege su espina dorsal, y su rostro.

Xochitonal normalmente es de actitud calmada y carácter amable. Disfruta de nadar y evita en la medida de lo posible salir del agua, ya que es el lugar en donde se siente más seguro.

### 9.3.2. Status:

- Personaje no jugable.
- Enemigo jefe.



Figura 9.3: Concepto de diseño de Xochitonal.

#### 9.3.3. Imagen

Ver figura 9.3

#### 9.3.4. Concepto:

- **Historia antes del juego:** Xochitonal es el único guardián del Mictlán que no es un Dios. Creado por Mictlantecuhtli durante la era posterior al Quinto Sol. Xochitonal tiene como deber proteger la entrada al Mictlán, motivo por el que patrulla el río Apanohuacalhuia y debora las almas de todos aquellos que no sean dignos de la ayuda de un Xoloitzcuintle o que por diversos motivos no lograron pasar.
- **Historia durante el juego:** Xochitonal es el primer jefe a derrotar por lo que su rol no tiene mucho peso sobre la historia.

#### ▪ Relaciones:

- **Mictlantecuhtli:** Es su creador. Xochitonal guarda un profundo respeto por él y procura a obedecerlo en la medida que sus habilidades se lo permitan. Su lealtad hacia él es tanta que Xochitonal está dispuesto a morir por su creador (ver apartado 9.10).
- **Mictecacíhuatl:** Como esposa de su creador. Xochitonal tiene una relación de absoluto respeto hacia la reina del Mictlán (ver apartado 9.11).
- **Xólotl:** Dado que fue creado después del quinto sol, nunca pudo convivir con Xólotl por lo que su opinión hacia él se basa totalmente en lo poco que ha escuchado de los demás guardianes del inframundo (ver apartado 9.2).

#### 9.3.5. Encuentro:

- Su primera aparición es en la cinemática 5 (ver apartado 14.5).
- El jugador se enfrenta a él como jefe del segundo nivel del juego (ver apartado 13.5.1).

### **9.3.6. Habilidades:**

Al ser el guardián del río Apanohuacalhuia, las habilidades de Xochitónal son sobre el control del agua:

- Zambullida (ver apartado 11.6).
- Burbujas (ver apartado 11.7).

### **9.3.7. Armas:**

Sin armas.

### **9.3.8. Ítems:**

Sin ítems.

### **9.3.9. Bloques de animación**

- Animación emerge del agua.
- Animación se sumerge en el agua.
- Animación Dispara burbujas.
- Animación recibir daño.

## **9.4. Nombre: Tepeyóllotl**

### **9.4.1. Descripción:**

Dios jaguar, es de un tamaño ligeramente mayor al de un jaguar normal. Porta joyería fina para marcar su posición en la jerarquía divina. Usa un collar de oro con extensiones que protegen su espalda. Porta un arete de esmeralda en la oreja izquierda y un brazalete de oro en la pata izquierda. Su coraza de piedra cubre todo su cuerpo salvo por sus ojos. La coraza muestra pequeños detalles de como es Tepeyóllotl, omitiendo los detalles de su joyería y adornos, mostrando con pocas líneas detalles como su nariz y las líneas del hocico.

Tepeyóllotl es un personaje astuto y observador, solo necesita de observar a los demás para darse cuenta de las verdaderas intenciones de alguien pero se guardará sus descubrimientos para él mismo a no ser que pueda obtener alguna ventaja por comunicárselo a alguien. Como cualquier felino, es orgulloso, una vez herido su orgullo es difícil recuperar su amistad.

### **9.4.2. Status:**

- Personaje no jugable.
- Enemigo jefe.

### **9.4.3. Imagen**

Ver figura 9.4

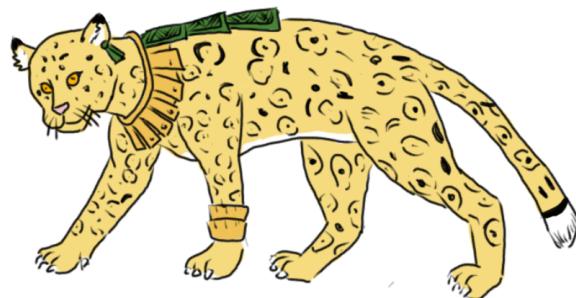


Figura 9.4: Concepto de diseño de Tepeyóllotl.

#### 9.4.4. Concepto:

- **Historia antes del juego:** Antes de la era del quinto Sol, Tepeyóllotl gozaba de una posición medianamente favorable dentro de la jerarquía divina. Su papel se limitaba a cumplir su rol como dios de las montañas.

La era del quinto sol trajo consigo no solo una reestructuración de la jerarquía divina sino a su vez desató un gran número de insurrecciones por parte de diferentes Dioses que no estaban dispuestos a abandonar sus privilegios tan fácilmente. Una vez restaurado el orden, los dioses gobernantes de los trece cielos, temerosos de futuras rebeliones, designan diferentes dioses para garantizar el orden. Por órdenes de Tezcatlipoca y por su amistad con éste, Tepeyóllotl es designado como guardián del Mictlán con el objetivo de vigilar a los demás dioses e informar a Tezcatlipoca sobre cualquier irregularidad o peligro. Su rol en el Mictlán, hace que Tepeyóllotl sea el blanco de cualquier invasor que desee conquistar el Mictlán, Tepeyóllotl está consciente de esto y por tal motivo no teme seguir sus propias reglas y alejarse de su juramento como guardián del Mictlán.

- **Historia durante el juego:** Cuando Malinalli y Xólotl llegan al Tepeme Monamictlán, Tepeyóllotl se prepara para hacerle frente a los invasores sin saber de quienes se trataban. Al descubrir que se trataba de Xólotl, Tepeyóllotl no toma enserio la amenaza. Una vez derrotado, Tepeyóllotl consigue escapar al Teyolloqualóyan con la intención de avisarle a Tezcatlipoca sobre lo que estaba ocurriendo en el Mictlán. Sin embargo, Tepeyóllotl abandona la idea de informarle a Tezcatlipoca, al percatarse del avance de Malinalli. Es entonces que Tepeyóllotl empieza a sentir algo peligroso y oscuro creciendo dentro de ella, lo que lo lleva a concluir que Malinalli tiene otros planes además de ayudar a Xólotl.

Con cada Dios que Malinalli va derrotando, el sentimiento de incertidumbre crece en Tepeyóllotl. Es con la caída de Tlazoltéolt que Tepeyóllotl acepta que el Mictlán está perdido, por lo que se ve en el dilema de huir del Mictlán para advertirle personalmente a Tezcatlipoca o quedarse y tratar de averiguar más sobre Malinalli con la esperanza de ponerla en contra

de Xólotl. Comprendiendo los riesgos ante la posibilidad de fallo, Tepeyóllotl manda a llamar a Mictecacíhuatl para comunicarle sus pocos descubrimientos. Hecho esto, se sienta a esperar la llegada de Malinalli y Xólotl. Sus intentos por controlar a Malinalli fallan y tal como lo había previsto el mismo Tepeyóllotl: lo único que encuentra al final de la batalla es la derrota.

#### ■ Relaciones:

- **Tezcatlipoca:** Amigo de Tepeyóllotl. Es su jefe directo en la jerarquía divina, siendo al único al que debe de rendir cuentas sin excusas (ver apartado 9.17).
- **Mictecacíhuatl:** Tepeyóllotl siente una admiración sincera por ella, siendo la única con quien habla en el Mictlán. Tepeyóllotl considera que Mictecacíhuatl debería ser la novena guardiana del Mictlán y no Mictlantecuhtli (ver apartado 9.10).
- **Mictlantecuhtli:** Desde el punto de vista de Tepeyóllotl, Mictlantecuhtli es un líder ineficiente y de poca visión por lo que comúnmente tiene roces con él (ver apartado 9.11).
- **Xólotl:** Percibido como un niño malcriado y emberrinchado, Tepeyóllotl no tiene en buena estima a Xólotl (ver apartado 9.2).
- **Malinalli:** Considerada como el verdaero peligro para la jerarquía divina. Tepeyóllotl no se siente comodo al lado de ella pues algo le dice que la presencia de Malinalli esta ligada a la caída de todos los Dioses (ver apartado 9.1).

#### 9.4.5. Encuentro:

- Su primera aparición es en la cinemática 9 (ver apartado 14.9).
- El jugador se enfrenta a él como jefe del tercer nivel del juego (ver apartado 7.3).
- El jugador se enfrenta a él como jefe del octavo nivel del juego (ver apartado 7.8).

#### 9.4.6. Habilidades:

- Coraza (ver apartado 11.8).
- Impacto (ver apartado 11.9).
- Luvia de rocas (ver apartado 11.10).
- Rugido aturdidor (ver apartado 11.11).

#### 9.4.7. Armas:

Sin armas.

#### 9.4.8. Ítems:

Sin ítem

#### 9.4.9. Bloques de animación

- Con coraza
  - Animación correr.
  - Animación saltar.
  - Animación rugir.
  - Animación recibir daño.
  - Animación morir.
- Sin Coraza.
  - Animación correr.
  - Animación saltar.
  - Animación rugir.
  - Animación recibir daño.
  - Animación morir.

### 9.5. Nombre: Itzpápalotl

#### 9.5.1. Descripción:

Diosa de altura media y complexión delgada. De piel blanca y ojos negros. Su larga cabellera negra va arreglada en un par de trenzas. Maquilla su cara con pintura de guerra negra. Su vestimenta es el de una guerrera, con algunas variantes del uniforme militar mexica para permitirle mayor agilidad y capacidad de vuelo. Tiene un par de alas de mariposa hechas de obsidiana que le permiten volar y realizar ataques poderosos.

Itzpápalotl es una diosa de actitud activa, es directa y no teme decir lo que piensa pero mide sus palabras con quienes resulten más sensibles a las palabras. Itzpápalotl toma su deber con seriedad. Es una mujer segura, con una gran fuerza de voluntad e independiente. Desafortunadamente, después de la guerra contra los Dioses del Norte, Itzpápalotl desarrolló síndrome de estrés postraumático, por lo que se le dificulta luchar; siendo Itztlacoliuhqui el único capaz de calmarla cuando tiene episodios de crisis.

#### 9.5.2. Status:

- Personaje no jugable.
- Enemigo jefe.

#### 9.5.3. Imagen

Ver figura 9.5

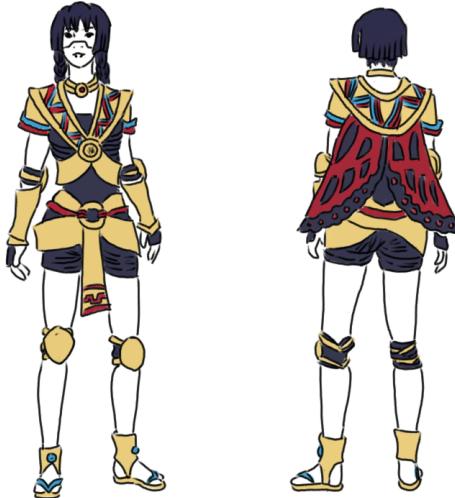


Figura 9.5: Concepto de diseño de Itzpápalotl.

#### 9.5.4. Concepto:

- **Historia antes del juego:** Itzpápalotl es una de las diosas de mayor antigüedad, siendo la primera en no adoptar un rol dedicado al hogar o a la belleza, optando por ser una diosa guerrera. Durante los años posteriores al quinto sol, los dioses aztecas lucharon una guerra contra los dioses del norte. En esta guerra Iztpápalotl se desempeñó como una capitana de gran jerarquía logrando ganar innumerables batallas. Las victorias de Itzpápalotl no hicieron otra cosa más que llenarla de orgullo, haciéndola olvidar cualquier tipo de modestia, llegando incluso a ignorar órdenes de Dioses con un rango mayor. En una de las batallas más decisivas para la guerra, Itzpápalotl se niega a pedir refuerzos provocando que todas sus tropas sean eliminadas, rodeada por sus enemigos, Izpápalotl lucha contra quinientos dioses enemigos, derrotando a una cantidad considerable de ellos pero resultando derrotada al final. Tras su derrota los dioses enemigos deciden prenderle fuego para acabar con ella. El fuego no logra matarla, pero consigue convertir su piel en cenizas. Las heridas causadas por esa batalla lograrían hacer que Itzpápalotl se retirara del campo de batalla sin la posibilidad de volver.

La derrota de Iztpápalotl traería consigo un efecto en cadena en la defensa de los Dioses aztecas culminando con la perdida de la guerra. Nuevamente instaurada la paz, Itzpápalotl siente que la derrota en la guerra es producto de sus errores. Itzpápalotl le pide entonces a Tezcatlipoca que la envíe al Mictlán para que pueda enmendar sus errores al fungir como una guardiana. Siendo el Mictlán el lugar donde conocería a su futuro esposo: Itztlacoliuhqui.

- **Historia durante el juego:** En un principio Itzpápalotl no toma muy enserio el ataque de Xólotl al Mictlán, principalmente a que las anteriores invasiones al Mictlán habían sido detenidas únicamente con el poder de Xochitónal. Su encuentro contra Xólotl y Malinalli la toma por sorpresa ya que ella confiaba en que Tepeyóllotl sería capaz de eliminar a los invasores sin ningún problema. Es precisamente su exceso de confianza lo que define su derrota en el enfrentamiento contra Malinalli. Cuando es derrotada por Malinalli, Itzpápalotl utiliza lo último que le queda de energía para enviarle un último mensaje a Itztlacoliuhqui, mostrando que por sobre su deber estaba el amor que sentía por él.

- **Relaciones:**

- **Itztlacoliuhqui:** Esposo de Itzpápalotl. En él Itzpápalotl encontró la calma y el lugar seguro que necesitaba. Él es quien Itzpápalotl ama más y quien ocupa su prioridad número uno (ver apartado 9.8).
- **Tezcatlipoca:** Le permitió a Itzpápalotl integrarse a los guardianes del Mictlán luego de que perdieran la guerra contra los Dioses del norte (ver apartado 9.17).

#### 9.5.5. Encuentro:

- Su primera aparición es en la cinemática 9 (ver apartado 14.9).
- Su primer y único encuentro con Malinalli es en el cuarto nivel del juego (ver apartado 7.4).

#### 9.5.6. Habilidades:

- Círculo de fuego (ver apartado 11.12).
- Embestida aerea (ver apartado 11.13).
- Invisibilidad (ver apartado 11.14).

#### 9.5.7. Armas:

- ) Matlalpapalotl (ver apartado 12.3).

#### 9.5.8. Ítems:

Sin ítems.

#### 9.5.9. Bloques de animación

- Animación disparar fuego.
- Animación embestida.
- Animación caminar.
- Animación desvanecerse.
- Animación aparecer.

### 9.6. Nombre: Mictlecayotl

#### 9.6.1. Descripción:

Mictlecayotl es una deidad guerrera por lo que su vestimenta está orientada a la batalla, porta una armadura ligera que le permite realizar rápidos ataques de viento, pero el costo de su rapidez es la poca defensa ante poderosos ataque que ofrece la armadura. En los antebrazos usa unos protectores que por su diseño también le permiten desgarrar a sus enemigos si estos se encuentran cerca de ella. Sus codos y sus rodillas son protegidas por unas conchas recogidas de los lagos del octavo nivel del Mictlán, estas conchas poseen la habilidad de proteger contra encantamientos que alteran el pensamiento a quien los porta. Lleva el cabello recogido en una coleta para evitar que le estorbe en combate. Su rostro esta maquillado con pintura para guerra. A manera de recordatorio de su



Figura 9.6: Concepto de diseño de Mictlecayotl.

antigua posición en la jerarquía divina porta un collar y aretes de oro. Es una mujer de estatura mediana, espalda ancha y piernas fuertes.

Mictlecayotl se caracteriza por ser de actitud paciente y callada pero orgullosa. No tiene problemas para relacionarse con otros dioses. Es una persona reservada que difícilmente hablará sobre ella y sus problemas, pero está dispuesta a escuchar a los demás y a ayudarlos. Siente una gran compasión por la raza humana por lo que trata de que los difuntos encuentren la paz en su paso por su nivel del infierno por lo que no es extraño verla ayudando a quienes demuestren ser dignos.

**Nota de diseño:** Su paleta de colores será una variación de diferentes tonalidades de azul.

#### 9.6.2. Status:

- Personaje no jugable.
- Enemigo jefe.

#### 9.6.3. Imagen

Ver figura 9.6

#### 9.6.4. Concepto:

- **Historia antes del juego:** Mictlecayotl es la diosa del viento del norte y esposa del dios del viento Ehécatl. Durante la época anterior al exilio de Quetzalcóatl, Mictlecayotl vivía junto a su esposo en uno de los trece cielos. Luego de que su esposo se enamorara de una humana, Mictlecayotl decide observar a los humanos para comprender qué es lo que tienen de especiales, acción que la llevaría a comprender qué lo que hacía bella la existencia humana era lo efímera y frágil que ésta podía ser, siendo estas características lo que impulsaba a las personas a hacer cosas extraordinarias al buscar la inmortalidad en el recuerdo popular. Observar a

los humanos le permitiría además formar una amistad con Quetzalcóatl.

Cuando Quetzalcóatl se exilia luego de la caída de Tula, Mictlecayotl se muestra deprimida. El exilio de Quetzalcóatl trae consigo una serie de cambios en los trece cielos. De un momento a otro todos los dioses que habían simpatizado con Quetzalcóatl se ven degradados de rango y en su lugar eran puestos los simpatizantes de Tezcatlipoca. Mictlecayotl logra mantener su posición jerárquica a pesar de su amistad con Quetzalcóatl. Y al cabo de unos meses regresa a sus tareas como protectora del viento del norte. Sin embargo, una vez que descubre la verdad tras el exilio de Quetzalcóatl, Mictlecayotl trata de asesinar a Tezcatlipoca sin éxito. Ehécatl logra convencer al dios negro de que no asesine a Mictlecayotl. Tezcatlipoca le perdona la vida a la diosa, pero determina que ella debe de sufrir un castigo por su crimen. Es así como Mictlecayotl es separada de Ehécatl y es enviada al Mictlán para fungir como guardiana del cuarto nivel del Mictlán, permitiéndole ver a Ehécatl únicamente cuando los vientos helados del norte salieran del Mictlán hacia la tierra de los mortales durante los inviernos.

- **Historia durante el juego:** Como guardiana del cuarto nivel del Inframundo, Mictlecayotl tiene la obligación de frenar a Xolotl en su cruzada por el Mictlán. Luego de la caída de Xochitonal, Mictlantecutli ordenara a los guardianes del Mictlán proteger el inframundo y evitar a toda costa el avance de Xolotl. Mictlecayotl encontrará la muerte en su enfrentamiento con Xolotl y Malinalli pero antes de desaparecer Xolotl le contará que durante su exilio tuvo la oportunidad de encontrarse a Quetzalcóatl.

#### ▪ Relaciones:

- **Xolotl:** Considerado como un traidor. La opinión de Mictlecayotl cambia cuando Xolotl le cuenta que trató de detener a Tezcatlipoca la noche que éste provocó el exilio de Quetzalcóatl. Mictlecayotl le agradece a Xolotl por tratar de ayudar a Quetzalcóatl y le pide que se encargue de Tezcatlipoca (ver apartado 9.2).
- **Ehécatl:** Esposo de Mictlecayotl. Ambos comparten una relación de respeto y apoyo mutuo.
- **Quetzalcóatl:** Amigo de Mictlecayotl. Es el dios al que más admira y al único al que reconoce como digno de ser el líder de los trece cielos. Mictlecayotl espera su regreso para que traiga fin al nuevo orden que Tezcatlipoca ha instaurado (ver apartado 9.16).
- **Tezcatlipoca:** Enemigo de Mictlecayotl. Trató de matarlo en una ocasión (ver apartado 9.17).

#### 9.6.5. Encuentro:

- Su primera aparición es en la cinemática 9 (ver apartado 14.9).
- Su primer y único encuentro con Malinalli es en el quinto nivel del juego (ver apartado 7.5).

#### 9.6.6. Habilidades:

Como diosa del viento, la principal habilidad de Mictlecayotl es manipular el viento con el que crea diferentes ataques como:

- Tornado (ver apartado 11.15).
- Ventisca (ver apartado 11.16).

Sus habilidades de viento también le permiten desvanecerse en el aire y aparecer en una posición ventajosa para su ataque.

#### **9.6.7. Armas:**

Trepa viento (ver apartado 12.4).

#### **9.6.8. Ítems:**

Sin ítems.

#### **9.6.9. Bloques de animación**

- Animación disparar viento.
- Animación invocar tornado.
- Animación volar.
- Animación recibir daño.
- Animación morir.

### **9.7. Nombre: Tlazoltéotl**

#### **9.7.1. Descripción:**

De estatura pequeña y gran belleza. De todas las guardianas del Mictlán Tlazoltéotl es quien posee mayor feminidad. Es de piel morena, cabello negro y largo a la altura de la cintura que acostumbra a llevar suelto. De pechos grandes y cadera ancha. Al igual que la mayoría de los Dioses usa joyería de oro fino. En la mano derecha porta una delicada pulsera y en la mano izquierda usa un brazalete con labradados que le cubre casi todo el antebrazo. Usa un par de aretes de jade y un collar de oro adornado con un cuerno de jade de gran tamaño. Tlazoltéotl acostumbra a ir descalza ya que sus movimientos son parecidos a los de una danza y de esta manera se siente mas ligera. Viste un delgado top y una falda que le tiene una ligera abertura entre las piernas, la cual le permite moverse con mayor facilidad.

Tlazoltéotl es de actitud risueña y juguetona pero seductora. Es consciente de la gran belleza que posee y le divierte usarla para confundir a los demás sobre sus intensiones. Disfruta de hablar a manera de acertijo. Posee una mente abierta y difícilmente se sorprende, acostumbra a aburirse de las cosas rápidamente por lo que le cuesta trabajo enfocarse en sus tareas; sin embargo, desempeña sus deberes con eficiencia una vez que se enfoca.

#### **9.7.2. Status:**

- Personaje no jugable.
- Enemigo jefe.

#### **9.7.3. Imagen**

Ver figura 9.7



Figura 9.7: Concepto de diseño de Tlazoltéotl.

#### 9.7.4. Concepto:

- **Historia antes del juego:** Luego de que uno de los antiguos guardianes del Mictlan cayera en combate durante la guerra contra los dioses del norte, Tezcatlipoca pide voluntarios para tomar el puesto. Siendo Tlazoltéotl la única en ofrecerse para tal tarea. Tlazoltéotl Elige ser guardiana del Mictlán por que tenía curiosidad sobre como eran las almas de los humanos, ya que ella considera que la verdadera cara de las personas se mostraba en la muerte.

El papel de Tlazoltéotl en el Mictlan, ademas de proteger su nivel correspondiente, es el de purificar las almas de las personas cuyas faltas hayan sido de carácter sexual, tal como la infidelidad. A su vez, ella se encarga de darle paz a aquellas almas que hayan muerto durante agresiones de carácter sexual.

- **Historia durante el juego:** El papel de Tlazoltéotl en el juego se limita a ser un jefe para un nivel en específico. Es importante remarcar que para Tlazoltéotl, los invasores solo eran un pequeño inconveniente en un día de trabajo común.

#### ▪ Relaciones:

- **Xólotl:** Considerado por Tlazoltéotl como un ser débil por el que siente un poco de pena. Encuentra un poco deprimente el hecho de que Xólotl se esfuerce demasiado por ganar la aceptación de los demás (ver apartado 9.2).
- **Malinalli:** Presenta un dilema para la diosa, ya que al ser su enemiga debe de derrotarla pero al observar con sus poderes los horrores a los que ha sido sometida como esclava Tlazoltéotl desea que Malinalli encuentre paz en su corazón (ver apartado 9.1).

#### 9.7.5. Encuentro:

- Su primera aparición es en la cinemática 9 (ver apartado 14.9).
- Como jefe, el jugdor se enfrenta a ella en el nivel el sexto nivel del juego (ver apartado 7.6).

### **9.7.6. Habilidades:**

- Raíz del diablo (ver apartado 11.17).
- Energía corrupta (ver apartado 11.18).
- Círculo protector (ver apartado 11.19).

### **9.7.7. Armas:**

Sin armas.

### **9.7.8. Ítems:**

Sin ítems.

### **9.7.9. Bloques de animación**

- Animación vuelo.
- Animación disparar energía corrupta.
- Animación invocar círculo protector.
- Animación disparar raíz diablo.
- Animación recibir daño.
- Animación morir.

## **9.8. Nombre: Itztlacoliuhqui**

### **9.8.1. Descripción:**

Dios de compleción corpulenta, piel blanca y de estatura alta. Tiene unas marcas negras en varias partes del cuerpo como señal de que se rebeló durante la creación del quinto sol. Usa una venda en la frente para cubrir la herida causada por la flecha que le devolvió Tonatiuh. Toda la indumentaria que usa para como armadura esta hecha de oro con piedras de esmeraldas incrustadas, tal como la hombrera, el protector de cuello y pecho y los protectores de antebrazos. Porta una capa que se cruza a su cuerpo del lado izquierdo y usa un taparrabos como los que usan los nobles.

De carácter frío e imparcial. Itztlacoliuhqui toma su deber con seriedad y honor. Es un dios de pocas palabras, pero cuando habla acostumbra a ser directo. Prefiere las acciones a las palabras.

### **9.8.2. Status:**

- Personaje no jugable.
- Enemigo jefe.

### **9.8.3. Imagen**

Ver figura 9.8



Figura 9.8: Concepto de diseño de Itztlacoliuhqui.

#### 9.8.4. Concepto:

- **Historia antes del juego:** En los tiempos anteriores al quinto Sol, el dios del castigo era conocido por el nombre de Tlahuizcalpantecuhtli y se desempeñaba como el dios de la madrugada y de Venus. De actitud alegre y amable, gozaba de una buena relación con los demás dioses; sin embargo, su amabilidad era una pantalla para ocultar la gran soberbia y orgullo que habían dentro de su corazón.

Con la creación del quinto sol, Itztlacoliuhqui se sintió ofendido ante la nueva jerarquía divina pues consideraba que se le había relegado importancia por lo que decide derribar el quinto sol para imponer una nueva jerarquía divina. Itztlacoliuhqui inicia su rebelión enfrentándose con Tonatiuh, pero es derrotado por éste. Itztlacoliuhqui es castigado por sus acciones y como marca por su traición su forma y deber cambian, convirtiéndose en el Dios del castigo y siendo asignado como guardián uno de los guardianes del Mictlán.

Como guardián del Mictlán, Itztlacoliuhqui encuentra una manera de revindicarse en su nuevo rol. Es en el Mictlán donde conoce a Itzpapálotl. Diosa de la que se enamoraría y con quien se casaría.

- **Historia durante el juego:** Cuando Itztlacoliuhqui se entera del invasor del inframundo no muestra la más mínima señal de preocupación pues no lo considera una amenaza real, así que decide seguir con la cotidianidad de sus tareas ignorando un poco las ordenes de Mictlantecutli.

Cuando se entera de la caída de Itzpapalotl, el deber deja de tener importancia para él y por primera vez en mucho tiempo Itztlacoliuhqui se deja gobernar por sus emociones. El deseo de recuperar la energía de Itzpapalotl para restaurarla se anteponga a su calma y sentido del honor.

Cuando Itztlacoliuhqui se encuentra a Xolotl y Malinalli, Xolotl trata de convencerlo de que se una a él y a cambio de su ayuda restaurara la energía de Itzpapalotl. El dios del castigo

se niega a escuchar a Xolotl y se transforma en un monstruo gigante para destruir a sus enemigos. Al final es derrotado por ella.

#### ■ Relaciones:

- **Itzpapalotl:** Es su esposa y la única a la que le ha demostrado calidez después de su enfrentamiento contra Tonatiuh. Itztlacoliuhqui ama a Itzapapalotl, estando ella por sobre el deber. Cuando ella es destruida por Xolotl, el deber y el honor dejan de tener sentido Itztlacoliuhqui; ya que ¿de qué le servía el honor y el deber si no había podido proteger a quien más amaba? (ver apartado 9.5).
- **Xolotl:** Itztlacoliuhqui percibe a Xolotl como un dios egoísta y cobarde, pero a su vez siente pena por él ya que Itztlacoliuhqui es capaz de percibir el miedo y el vacío que habita en el corazón de Xolotl (ver apartado 9.2).

#### 9.8.5. Encuentro:

- Su primera aparición es en la cinemática 9 (ver apartado 14.9).
- Como jefe, el jugador se enfrenta a él en el séptimo nivel del juego (ver apartado 7.7).

#### 9.8.6. Habilidades:

Como Dios del castigo, el pecado, la obsidiana y la desgracia humana, Itztlacoliuhqui puede realizar ataques que generen desastres naturales:

- Lluvia de lava (ver apartado 11.20).
- Manotazo (ver apartado 11.21).
- Lluvia de flechas (ver apartado 11.22).

#### 9.8.7. Armas:

Arco solar (ver apartado 12.5).

#### 9.8.8. Ítems:

Sin ítems

#### 9.8.9. Bloques de animación

- Animación manotazo.
- Animación lanzar lava.
- Animación invocar flechas.
- Animación recibir daño.
- Animación morir.



Figura 9.9: Concepto de diseño de Nexoxcho.

## 9.9. Nombre: Nexoxcho

### 9.9.1. Descripción:

Nexoxcho no posee una forma definida, su fisico depende de quien lo mire pues encarna los miedos más profundos de las personas.

En su encuentro contra Malinalli, Nexoxcho adopta la forma del Padre de ésta pero en un estado de corrupción y degradación espiritual. En esta forma el se muestra sin ojos, con las heridas de puñaladad altamente visibles y sin un corazón. De sus heridas brota un liquido negro que simula la corrupción en el alma.

Nexoxcho es un dios callado y tímido. Al ser consciente de los daños que puede causarle a la psique de los Dioses, evita toparse con los demás por lo que es un dios bastante solitario. No acostumbra a luchar físicamente, el efecto que tienen sus poderes usualmente le garantiza la victoria contra cualquier enemigo.

### 9.9.2. Status:

- Personaje no jugable.
- Enemigo jefe.

### 9.9.3. Imagen

Ver figura 9.9

### 9.9.4. Concepto:

- **Historia antes del juego:** Nexoxcho se ofrece de manera voluntaria a ser uno de los guardianes del Mictán durante los tiempos de restauración del orden luego de las rebeliones que se produjeron por la creación del quinto Sol. Pues consideraba que sus habilidades eran más

útiles para los demás dioses en el Mictlan que en los trece cielos donde podía lastimar a alguien si querer.

- **Historia durante el juego:** Al ver que los demás guardianes eran derrotados sin mayor problema, Nodoxcho comprende que es su responsabilidad absoluta frenar el avance de Xólotl.

#### ▪ Relaciones:

- **Xólotl:** Nodoxcho considera a Xólotl como un ser mal agradecido e infantil. Desde su punto de vista Xólotl no tiene motivos para estar molesto (ver apartado 9.2).
- **Nota:** Nodoxcho no puede relacionarse con los demás Dioses debido a sus poderes por lo que no goza de ningún vínculo con el resto.

#### **9.9.5. Encuentro:**

- Su primera aparición es en la cinemática 9 (ver apartado 14.9).
- Como jefe, el jugdor se enfrenta a él en el octavo nivel del juego (ver apartado 7.8).

#### **9.9.6. Habilidades:**

Nodoxcho puede ver los miedos reales de las personas y convertirlos en peligrosas ilusiones en donde atrapa a quien lo mire.

#### **9.9.7. Armas:**

Sin armas.

#### **9.9.8. Ítems:**

Sin ítems.

#### **9.9.9. Bloques de animación**

- Padre de Malinalli corrompido.
  - Animación apuñalar.
  - Animación caminar.
  - Animación recibir daño.
  - Animación morir.

### **9.10. Nombre: Mictlantecutli**

#### **9.10.1. Descripción:**

Su figura es la de un esqueleto cuya calavera está decorada con puntura morada de guerra. Porta un penacho de oro puro que refleja su condición como gobernante del Mictlán. El resto de su vestimenta emula una armadura de guerrero. Porta unas hombreras de oro con esmeraldas incrustadas, las hombreras se incrustan en un protector para el pecho que tiene diferentes grabados, mientras que sus protectores para los brazos están hechos de esmeraldas. Usa un taparrabo idéntico al que

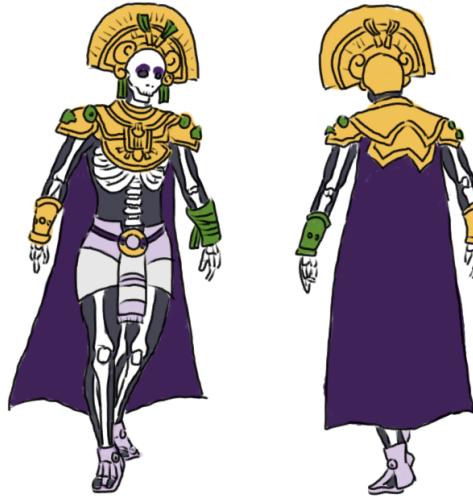


Figura 9.10: Concepto de diseño de Mictlantechtli.

usan los tlatoanis, éste es sujetado por un delgado cinturón de oro. Mictlantechtli usa, ademas, una capa y zapatos característicos de quien es parte de la nobleza.

De carácter temperamental, le gusta tener el control de la situación por lo que es inusual verlo fuera de su zona de confort. Su ordenes son absolutas y no aceptara segundas opiniones, llegando incluso a destruir a aquellos que busquen alterar el orden. Desprecia las emociones humanas y considera que los humanos son criaturas pasionales y primitivas que no son conscientes del tiempo que tiene hasta que ya es tarde. Es un ser muy apagado a sus pertenencias.

#### 9.10.2. Status:

- Personaje no jugable.
- Enemigo jefe.

#### 9.10.3. Imagen

Ver figura 9.10

#### 9.10.4. Concepto:

- **Historia antes del juego:** Después de la creación del quinto Sol, Mictlantechtli se negó a dar los huesos de los antiguos hombres para rehacer la humanidad, pues consideraba que la humanidad como un capricho de Quetzalcóatl. Si bien al final termina ayudando, nunca perdonara que Quetzalcóatl y Xólotl robaron los huesos de los antiguos hombres del inframundo.

El nuevo orden que instauran los dioses con el quinto sol, trae nuevas responsabilidades para Mictlantechtli. Su rol no solo sería garantizar la purificación de las almas de los muertos, ahora también debería encargarse de la seguridad de los trece cielos al evitar que cualquiera pudiera entrar al Mictlán. Por consejo de Mictecacíhuatl, Mictlantechtli le exige a los dioses gobernantes de los trece cielos la presencia de nuevos guardianes para los niveles del Inframundo;

desafortunadamente no todos los aspirantes logran pasar los requisitos de Mictecacíhuatl y Mictlantechtli, por lo que Mictlantechtli toma los huesos de diferentes animales muertos y crea a Xochitonal. Completando así los nueve guardianes.

Luego del exilio de Quetzalcóatl, Mictlantechtli le deja en claro a Tezcatlipoca que a él le da igual quien gobierne los trece cielos siempre que él sea quien gobierne el Mictlán, advirtiéndole que él no va a tolerar que se desate una guerra civil entre los dioses por los conflictos entre Tezcatlipoca y Quetzalcóatl.

- **Historia durante el juego:** La muerte de Xochitonal toma por sorpresa a Mictlantechtli, pero debe de dejar a un lado el poco afecto que tenía por su creación para dar nuevas órdenes para mantener el orden de sus dominios. A medida de que cada uno de los guardianes va cayendo en el campo de batalla, Mictlantechtli comienza a aceptar la derrota, sin embargo su orgullo le impide aceptarlo abiertamente.

#### ▪ Relaciones:

- **Mictecacíhuatl:** Esposa de Mictlantechtli. El lazo matrimonial que los une no es producto del amor, sino del deber. Ambos dioses colaboran juntos para mantener en orden el Mictlán. Si bien Mictlantechtli no ama a su esposa, si tiene un gran afecto y respeto. Este afecto lo lleva a pedirle a Mictecacíhuatl que se retire del inframundo y vaya a los trece cielos para mantenerla a salvo (ver apartado 9.11).
- **Quetzalcóatl:** Mictlantechtli tiene un conflicto no resuelto con este dios, luego de que Quetzalcóatl robara los huesos de los antiguos hombres (ver apartado 9.16).
- **Xólotl:** Desde el punto de vista de Mictlantechtli, Xólotl es un cobarde, resentido que busca alterar el orden por mera perversión (ver apartado 9.2).
- **Malinalli:** Mictlantechtli ve en Malinalli una niña pequeña, asustada, obsesionada con las personas que ha perdido e incapaz de ver por sí misma que Xólotl solo la utiliza (ver apartado 9.1).

#### 9.10.5. Encuentro:

- Su primera aparición es en la cinemática 9 (ver apartado 14.9).
- Como jefe, el jugador se enfrenta a él en el décimo nivel del juego (ver apartado 7.10).

#### 9.10.6. Habilidades:

- Todos los hombres del rey (ver apartado 11.23)
- Fuego mortífero (ver apartado 11.24).
- Penitencia (ver apartado 11.25).

#### 9.10.7. Armas:

Sin armas.

#### 9.10.8. Ítems:

Sin ítems

### 9.10.9. Bloques de animación

- Etapa uno.
  - Animación invocar a todos los hombres del rey.
  - Animación disparar fuego mortífero.
  - Animación invocar penitencia.
  - Animación recibir daño.
  - Animación morir.
- Etapa dos.
  - Animación lluvia de huesos.
  - Animación estocada mortífera.
  - Animación recibir daño.
  - Animación morir.
- Etapa tres.
  - Animación Dispara burbujas.
  - Animación invocar lluvia de rocas.
  - Animación disparar fuego.
  - Animación disparar raíz diablo.
  - Animación lanzar lava.
  - Animación recibir daño.
  - Animación morir.

## 9.11. Nombre: Mictecacíhuatl

### 9.11.1. Descripción:

Al igual que Mictlantechtli, Mictecacíhuatl es un esqueleto. Su vestimenta es parecida a la que usaban las damas de alta cuna en las cortes mexicas, con la diferencia de que su huipil no le cubre todas las piernas y es ligeramente más ajustado a la altura del pecho. Usa un collar de oro que cubre la mitad de su pecho. Arriba del huipil viste una capa que tiene una caída en V. Completando su conjunto de joyería lleva un brazalete con esmeralda incrustadas en la mano derecha y dos pulseras de oro en la izquierda. Porta un penacho de oro más discreto que el de su esposo. Usa un par de sandalias hechas de tela.

Al ser una de las diosas de mayor jerarquía, Mictecacíhuatl es una mujer de carácter fuerte y marcado liderazgo, llegando a tomar las riendas del Mictlán cuando las decisiones de Mictlantechtli no son las mejores a seguir. Es una mujer fina y educada, de andar delicado. Jamás alzará la voz para que los demás escuchen sus palabras, pero posee la suficiente soltura y la suficiente habilidad de oratoria para que los demás siempre darse a escuchar. Mictecacíhuatl posee un fuerte sentido de la estrategia, siendo una de sus cualidades de mayor peso el hecho de que sabe elegir al Dios que que cumplirá mejor con el mejor desempeño para cada puesto.

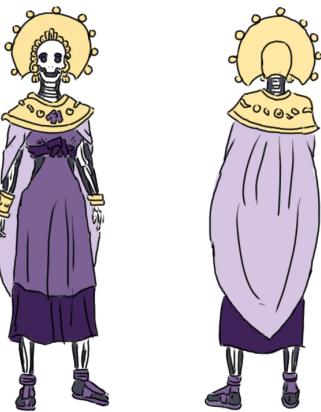


Figura 9.11: Concepto de diseño de Mictecacihuatl.

#### 9.11.2. Status:

- Personaje no jugable.

Nunca se encuentra con Malinalli en todo el juego, pero ha oido hablar de ella por Tepeyóllotl, el papel de Mictecacíhuatl es el de coordinar las acciones de los guardianes del inframundo y servir como un puente en la comunicación que existe entre Mictlantechtli y ellos.

#### 9.11.3. Imagen

Ver figura 9.11

#### 9.11.4. Concepto:

- **Historia antes del juego:** Nacida como la contraparte femenina de Mictlantechtli, Mictecacíhuatl comprendio desde el inicio de su existencia cual era su rol como Diosa. Considerándose a sí misma como una reina que debía gobernar. Mictecacíhuatl ejerce su gobierno sobre el Mictlán al tener la ultima palabra sobre los asuntos de mayor importancia, fungiendo como un puente que comunica el noveno nivel del Mictlán con el resto de los niveles y con los trece cielos.

En diferentes ocasiones Mictecacíhuatl ha conspirado contra su esposo, llegando a enfrentarse a él para mantener el orden en el Mictlán; sus enfrentamientos siempre han surgido por la falta de liderazgo objetivo por parte de Mictlantechtli, ya que mientras Mictlantechtli tiende a llevarse más por su orgullo y su temperamento a la hora de tomar decisiones, Mictecacíhuatl se guia más por un análisis de la situación.

- **Historia durante el juego:** Mictecacíhuatl ve con curiosidad el ataque de Xólotl, siendo la primera en darse cuenta que el ataque al Mictlán tenía connotaciones más fuertes de lo que parecían a primera instancia. A pesar de contar con todos los recursos para frenar a Xólotl, Mictecacíhuatl decide dejarlo avanzar, limitandose a cumplir con las ordenes de Mictlantechtli

aun sabiendo que la estrategia de éste no era la más acertada. Ella deja que el Mictlán caiga pues confiaba plenamente en que en los trece cielos seran capaces de frenar a Xólotl, por lo que una vez vencido Xólotl y sin Mictlantechtli, ella podría gobernar el Mictlán. item **Relaciones:**

- **Mictlantechtli:** Esposo de Mictecacíhuatl. Diversas malas decisiones que Mictlantechtli ha tomado a lo largo de su gobierno en el Mictlán han llevado a Mictecacíhuatl a dejar de verlo como un líder (ver apartado ??).
- **Xólotl:** Persivido como un traidor, la presencia de Xólotl le permitirá a Mictecacíhuatl iniciar su propia misión para hacerse del control del Mictlán (ver apartado 9.2).

#### 9.11.5. Encuentro:

- Su primera aparición es en la cinemática 9 (ver apartado 14.9).

#### 9.11.6. Habilidades:

- Mictecacíhuatl no es un jefe o enemigo a enfrentar por lo que no tiene una lista de habilidades a programar.

#### 9.11.7. Armas:

Sin armas.

#### 9.11.8. Ítems:

Sin ítems

#### 9.11.9. Bloques de animación

- Animación normal.
- Animación caminar.

### 9.12. Nombre: Tenépal

#### 9.12.1. Descripción:

Hombre de mediana edad de piel morena, ojos café oscuro y cabello largo peinado en una media cola. No usa penacho para denotar su posición como gobernante, debido a que considera el accesorio como estorboso y pesado por lo que solo un par de plumas de Quetzal son utilizadas como símbolo de su poder. Viste una capa algodón fino y un taparrabo de manta con grabados de colores. Usa unas sandalias características de un guerrero mexica. Porta un par de brazaletes en cada brazo una en las muñecas y otra en el biceps.

De carácter fuerte y decidido, se muestra constantemente preocupado por su hija y por su pueblo. A pesar de ser un cacique al servicio del imperio mexica, difiere en cuanto a los métodos que tiene el imperio para gobernar a sus territorios conquistados. Considera el deber y el honor como sus principales valores pero también comprende que no siempre se puede seguir el honor al pie del la letra ya que la moral del mundo no funciona en blanco sino a escala de gises.



Figura 9.12: Concepto de diseño de Tenépal.

#### 9.12.2. Status:

- Personaje no jugable.

Aparece solo en cinemáticas, es la motivación de Malinalli para continuar cuando la situación se poner dura.

#### 9.12.3. Imagen

Ver figura 9.12

#### 9.12.4. Concepto:

- **Historia antes del juego:** Tenépal nació dentro de una familia noble y bien posicionada pero fue gracias a sus dotes como guerrero y a su gran carisma como líder que consiguió escalar socialmente hasta convertirse en el cacique de Oluta. Por consejo de su corte decide tomar por esposa a Cimatl, hermosa mujer de noble linaje que le permitió formar alianzas comerciales con diferentes pueblos de la región. Varios años después de contraer nupcias, la pareja tuvo a su primera y única hija: Malinalli.

Durante los años venideros al nacimiento de su hija, Tenépal viajaría por distintos territorios del imperio, esto lo llevaría a concluir que la situación del imperio era demasiado frágil al no contar con una verdadera unión entre sus territorios, haciéndolo propicio de ser invadido por cualquier potencia con la suficiente astucia como para unir a los pueblos subyugados. En uno de sus viajes, Tenépal conoce a una sacerdotisa que clamaba ver el futuro, quien tras conocerlo le cuenta la profecía del legendario territorio conocido como el ombligo de la luna y como este sería el territorio que unificaría todas las culturas. Tras contarle la leyenda del ombligo de la luna, la sacerdotisa le asegura a Tenépal que su descendencia jugará un papel vital en la formación de este territorio. Es tras esta revelación que Tenépal decide iniciar su campaña para unificar los territorios del sur del imperio para iniciar una rebelión.

La rebelión de Tenépal inicia como una conspiración secreta entre los gobernantes, los guerreiros y la nobleza de los territorios sureños; sin embargo, todos los conspiradores son traicionados y mandados a ejecutar en secreto por el Tlatoani.

- **Historia durante el juego:** Cuando el juego inicia Tenépal ya está muerto, pero su recuerdo acompaña a Malianlli por toda su travesía, siendo su constante aliento y ánimo en los momentos difíciles.

#### ▪ Relaciones:

- **Cimatl:** Esposa de Tenépal, ambos se casan por conveniencia sin poder formar un lazo emocional en los años que duraría su matrimonio. Su único punto en común es Malinalli, quien es a momentos utilizada por Cimatl para obtener lo que desea de su esposo (ver apartado 9.13).
- **Malinalli:** Hija de Tenépal, es la persona más importante en su vida y la persona a la que más ama. Tenépal cree totalmente en Malinalli (ver apartado 9.1).

#### 9.12.5. Encuentro:

Aparece por primera vez en la cinemática 7 (ver apartado 14.7).

#### 9.12.6. Habilidades:

Tiene las habilidades combativas de un guerrero humano. Su principal habilidad es su capacidad de planear y de convencimiento.

#### 9.12.7. Armas:

En sus años como guerrero usaba una Macuahuitl para enfrentarse a sus enemigos.

#### 9.12.8. Ítems:

Sin ítems

#### 9.12.9. Bloques de animación

- Animación caminar.
- Animación normal.

### 9.13. Nombre: Cimatl

#### 9.13.1. Descripción:

Mujer de edad media. Cimatl es una mujer bella, de piel morena y cabello largo. Lleva el pelo recogido en una especie de chongo como el que usaban las mujeres nobles de la capital del imperio. Viste una especie de chal que le llega hasta la altura de los codos y un huipil cuyo largo es hasta los tobillos. Una un par de pulseras de jade, una en cada mano y un collar de oro labrado por Mixtecos por lo que tiene una gran cantidad de detalles en su labrado. Ademas de eso, utiliza un par de aretes labrados en la misma zona. Porta unas sandalias que cubren la mayor parte de sus pies.



Figura 9.13: Concepto de diseño de Cimatl.

Cimatl es una mujer ambiciosa que se siente atraída al poder. Su deseo por el poder es tal que no durara en hacer lo que sea necesario para mantenerse en el poder y gozar de la riqueza.

#### 9.13.2. Status:

- Personaje no jugable.

Es uno de los fantasmas del pasado de Malinalli.

#### 9.13.3. Imagen

Ver figura 9.13

#### 9.13.4. Concepto:

- **Historia antes del juego:** Hija de un importante comerciante. Durante su juventud Cimatl tuvo un sin numero de pretendientes que deseaban esposarla por su gran belleza; sin embargo, Cimatl no encontraba en ninguno de sus pretendientes alguno que le garantizara una posición social de mayor rango de la que ya gozaba. Gracias a la amistad de su padre con uno de los consejeros del nuevo cacique, los padres de Cimatl arreglaron el matrimonio de su hija con el cacique. La vida matrimonial solo logró decepcionar a Cimatl, ya que ella esperaba que su esposo fuera un hombre ambicioso y en su lugar encontró un hombre preocupado por su pueblo y no en el poder. Por lo que Cimatl empieza a temer por la seguridad de su patrimonio al temer que su esposo perdiera el poder por su antitud amable.

Después de varios años de matrimonio, Cimatl queda embarazada; a lo que ella empezaría a depositar sus esperanzas de conseguir más poder al dar a luz a un varón. Pero sus planes se ven truncados con el nacimiento de una niña. A los años que siguieron de su matrimonio, Cimatl comenzó a proponerle a su esposo la idea de conseguirle a futuro un arreglo matrimonial a Malinanlli con algún importante señor de la capital del imperio a lo que Tenépal se niega,

ganandose la furia de su esposa.

Su oportunidad para hacerse de más poder llega cuando descubre la conspiración que su esposo estaba orquestando contra el imperio. Cimatl, temerosa de que su esposo fuera descubierto y ello significara la ruina de ella, decide entregarlo al tlatoani con la condición de que ella sería la esposa del siguiente cacique.

A los pocos meses de la muerte de su esposo, Cimatl contrae nupcias con el nuevo cacique de Oluta. De este matrimonio nacería un hijo varón, que se convertiría en la llave de más poder para Cimatl. Es entonces cuando Malinalli comienza a ser una amenaza para sus pretensiones políticas por lo que decide venderla como una esclava.

- **Historia durante el juego:** Se conocerá a Cimatl a través de los recuerdos de Malinalli ya que no tiene participación en la historia que transcurre dentro del Mictlán.

#### ▪ **Relaciones:**

- **Tenépal:** Considerado como un hombre débil y de poca visión por su esposa. Ella lo aborrecía al ser un obstáculo a sus pretensiones de poder (ver apartado 9.12).
- **Malinalli:** vista como el mayor fracaso de Cimatl, ya que por su condición de mujer no resultaba provechosa para mantener la posición política de su madre ni su riqueza. Con el nacimiento de su hermano, Malinalli pasa a ser una amenaza para Cimatl por lo que debe de ser erradicada (ver apartado 9.1).
- **Huenupan:** Segundo esposo de Cimatl. No guarda amor por él pero lo considera útil (ver apartado 9.14).

#### 9.13.5. Encuentro:

Aparece por primera vez en la cinemática 25 (ver apartado 14.25).

#### 9.13.6. Habilidades:

Su principal habilidad es la de planear y conspirar para obtener lo que desea.

#### 9.13.7. Armas:

No posee armas ni está amaestrada en la batalla.

#### 9.13.8. Ítems:

Sin ítems.

#### 9.13.9. Bloques de animación

- Animación caminar.
- Animación normal.
- Animación sentada.
- Animación sentada con bebé en brazos.

## 9.14. Nombre: Huenupan

### 9.14.1. Descripción:

Hombre de mediana edad y corpulencia delgada. De tez morena oscura y cabello largo. Usa un penacho para denotar su posición como cacique. Viste una capa de algodón fino que cuelga de sus espaladas de manera recta y con un taparrabos de manta de colores. Porta dos brazaletes de diferentes acabados, uno en cada brazo. Y usa unas sandalias sencillas del color de su capa.

De actitud pasiva y obediente; Huenupan carece de las actitudes para ser un líder por lo que se limita a obedecer las órdenes del imperio.

### 9.14.2. Status:

- Personaje no jugable.

Es uno de los fantasmas del pasado que atormentan a Malinalli.

### 9.14.3. Imagen

Sin imagen.

### 9.14.4. Concepto:

- **Historia antes del juego:** Originario de una familia noble del norte de Veracruz, logra ascender hasta cacique debido a su ciega lealtad al imperio. Acepta el puesto sin conocer las necesidades de la población, siendo su prioridad garantizar el control del imperio pero no el bienestar de su pueblo.
- **Historia durante el juego:** Su presencia se conoce por los recuerdos de Malinalli, o tiene participación directa en la historia que sucede en el Mictlán.

#### ▪ Relaciones:

- **Cimatl:** Esposa de Huenupan. Acepta casarse con ella para tomar el puesto de cacique. Debido a su personalidad pasiva, usualmente termina siendo manipulado por su esposa para que haga lo que ella desea (ver apartado 9.13).
- **Malinalli:** No guarda ningún cariño por ella (ver apartado 9.1).

### 9.14.5. Encuentro:

Su primera aparición es en la cinemática 25 (ver apartado 14.25).

### 9.14.6. Habilidades:

Es un guerrero de pocas habilidades.

### 9.14.7. Armas:

Sin armas.

#### 9.14.8. Ítems:

Sin ítems.

#### 9.14.9. Bloques de animación

- Animación caminar.
- Animación normal.

### 9.15. Nombre: Ciudadanos

#### 9.15.1. Descripción:

Personas comunes de la época prehispánica mesoamericana.

- **Hombre con jarrón:** Esclavo de mediana edad. Viste un taparrabos de manta blanca. Sobre su espalda carga un jarrón de gran tamaño, sus manos se encuentran entrelazadas por detrás de su espalda para servir como soporte al jarrón. Lleva el cabello atado en una media cola, el cabello le llega a la altura de los hombros. Va descalzo.
- **Hombre con cacao:** Esclavo de mediana edad. Viste un taparrabos de manta blanca. Sobre su espalda carga seis sacos de cacao apilados unos sobre otros, sus manos se encuentran entrelazadas por detrás de su espalda para servir como soporte, su espalda se muestra inclinada a manera de mostrar que lo que carga es pesado. Lleva el cabello atado en una media cola, el cabello le llega a la altura de los hombros. Va descalzo.
- **Hombre noble:** Noble de mediana edad. Viste una capa roja cruzada de lado derecho por lo que su brazo izquierdo queda libre. La capa le llega a la altura de la entrepierna. Además de la capa porta un taparrabos de manta blanco. Lleva el cabello atado en una media cola, el cabello le llega a la altura de los hombros. Dado que se encuentra en una ciudad no tan importante para el imperio y no ostenta un rango tan alto dentro de la nobleza va descalzo.
- **Mujer con jarrón:** Ciudadana de mediana edad. Viste una falda larga a la altura de los tobillos y una blusa de cuello rectangular, ambas prendas de manta blanca. Sobre su cabeza carga un jarrón de gran tamaño. Lleva el cabello arreglado en un chongo. No usa zapatos.
- **Mujer de puesto:** Comerciante de mediana edad. Lleva el cabello recogido en un chongo. Viste un huipil blanco. Se muestra sentada sobre un tapete y frente a ella hay artesanías de color blanco: dos vasos y un tazón.

#### 9.15.2. Status:

- Personaje no jugable.

#### 9.15.3. Imagen

Ver figura 9.14.

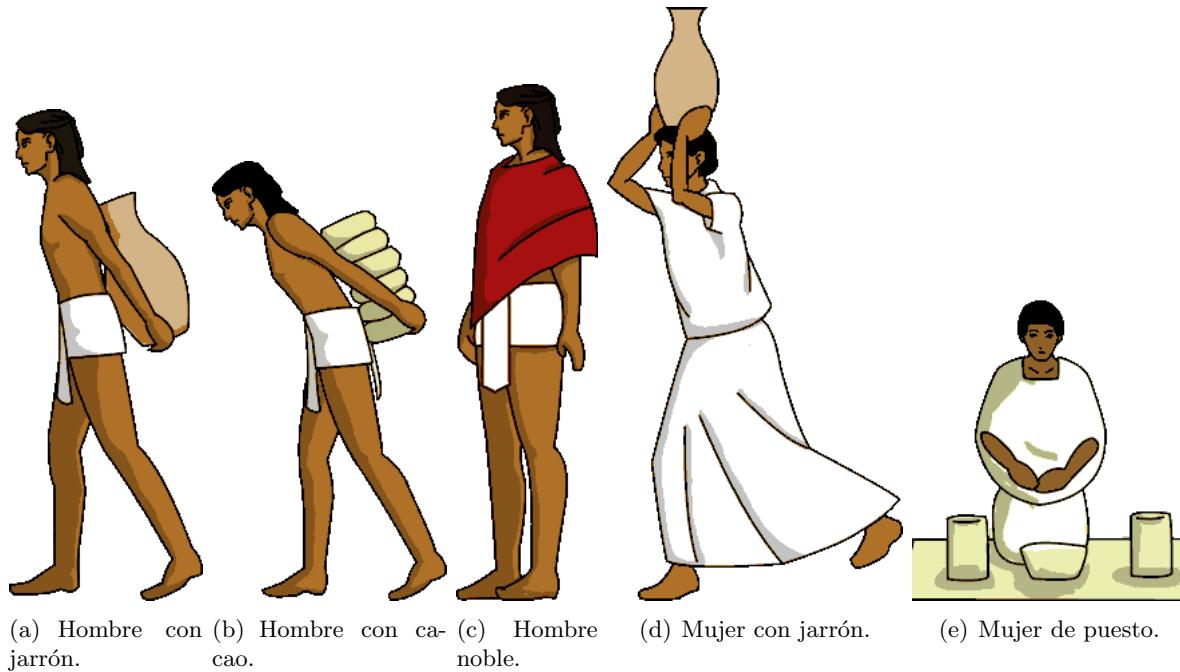


Figura 9.14: Ciudadanos que se encuentran.

#### 9.15.4. Concepto:

Los ciudadanos se encuentran para relatar al jugador la época en la que se encuentra, la situación actual que enfrentan, el lugar donde se encuentran y más datos para entender el contexto que lo rodea.

#### 9.15.5. Encuentro:

En el nivel 1.

#### 9.15.6. Bloques de animación:

- Mujer comerciante.
  - Animación mover mercancía de un lado a otro.
- Mujer jarrón.
  - Animación caminar.
- Hombre jarrón.
  - Animación caminar.
- Hombre cacao.
  - Animación caminar.
- Hombre noble.



Figura 9.15: Concepto de diseño de Quetzalcóatl.

- Animación revisar mercancía(Si esta cerca de un puesto).
- Animación platicar (Si esta cerca de otro noble).
- Animación contar granos de cacao (Si no esta cerca de un puesto o de un noble).

## 9.16. Nombre: Quetzalcóatl

### 9.16.1. Descripción:

Quetzalcóatl es descrito como un dios blanco y barbado pero nadie lo ha visto después de que decidiera exiliarse.

### 9.16.2. Status:

- Personaje no jugable.

### 9.16.3. Imagen

Ver figura 9.15

### 9.16.4. Concepto:

- **Historia antes del juego:** Dios que tras perder la batalla de Tula contra Tezcatlipoca decide autoexiliarse. Los dioses que le juraron lealtad cuando se creó el quinto sol esperan su retorno.
- **Historia durante el juego:** Al encontrarse exiliado no participa directamente en la historia pero se le ha visto en la caída de Tenochtitlan.

### 9.16.5. Encuentro:

Se le ve por primera y única vez en la cinemática 1.

**9.16.6. Habilidades:**

Dios de gran poder capaz de derrotar a Tezcatlipoca si ayuda. Se sabe que ha sido capaz de destruir mundo enteros así como crearlos

**9.16.7. Armas:**

Sin armas confirmadas.

**9.16.8. Ítems:**

Se sospecha que tiene en su poder muchas armas de carácter legendario.

**9.16.9. Bloques de animación:**

- Animación sentado.

**9.17. Nombre: Tezcatlipoca****9.17.1. Descripción:**

Tezcatlipoca es el gemelo oscuro de Quetzalcóatl. Usa vestimenta negra.

**9.17.2. Status:**

- Personaje no jugable.

**9.17.3. Imagen**

Sin imagen. Solo se menciona.

**9.17.4. Concepto:**

- **Historia antes del juego:** Dios causante de la caída de varios de los Soles creados por los dioses. Causó el exilio de Quetzalcóatl para hacerse de más poder dentro de la jerarquía divina.
- **Historia durante el juego:** Es uno de los dioses que gobiernan los trece cielos.

**9.17.5. Encuentro:**

Únicamente es mencionado por los dioses guardianes.

**9.17.6. Habilidades:**

Dios de gran poder capaz de derrotar a Quetzalcóatl si ayuda. Se sabe que ha sido capaz de destruir mundo enteros así como crearlos. Se dice que puede conocer el corazón de todos los humanos y dioses. Posee la capacidad de alterar el destino de los humanos a su capricho.

**9.17.7. Armas:**

Sin armas confirmadas.

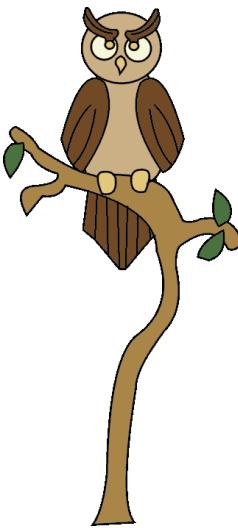


Figura 9.16: Concepto de diseño de Tecolote.

#### 9.17.8. Ítems:

Se sospecha que tiene en su poder muchas armas de carácter legendario.

#### 9.17.9. Bloques de animación:

Sin bloques de animación.

### 9.18. Nombre: Tecolote

#### 9.18.1. Descripción:

Ave perteneciente a la familia de los búhos, de plumaje café y ojos amarillos. Su mirada es profunda. Se encuentra posando sobre una rama seca de árbol rodeado de un destello luminoso. El destello que lo rodea dependerá del nivel en el que se encuentre, permitiéndole siempre resaltar de los demás objetos.

#### 9.18.2. Status:

- Personaje no jugable.
- Checkpoint.

#### 9.18.3. Imagen

Ver figura 9.16

#### 9.18.4. Encuentro:

Todos los niveles.

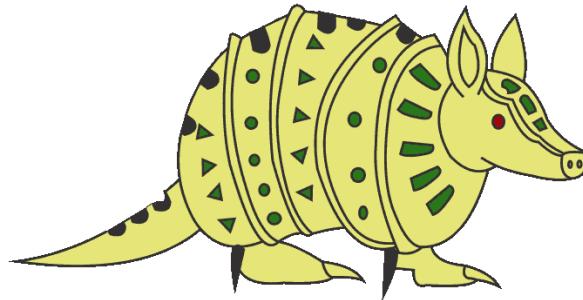


Figura 9.17: Concepto de diseño del Armadillo.

#### **9.18.5. Bloques de animación:**

- Animación aleteo de alas.

### **9.19. Nombre: Armadillo**

#### **9.19.1. Descripción:**

Armadillo mágico que habita el Mictlán. De color dorado pálido. Su caparazón está cubierto de esmeraldas y cuchillas de obsidiana. Su tamaño es mayor al de un armadillo normal.

#### **9.19.2. Status:**

- Enemigo normal.

#### **9.19.3. Imagen**

Ver figura 11.1

#### **9.19.4. Encuentro:**

Enemigo del nivel tres del juego (ver apartado 7.3).

#### **9.19.5. Habilidades:**

- Cuchillas de obsidiana (ver apartado 11.1).

#### **9.19.6. Patrón de ataque:**

El armadillo se moverá en un desplazamiento horizontal del punto A hacia el punto B. Durante su desplazamiento se mostrara su bloque de animación de rodar y cuando llegue a los A o B se activará su habilidad de cuchillas de obsidiana ver apartado 11.1).

#### **9.19.7. Bloques de animación:**

- Animación de sacar picos.
- Animación rodar.

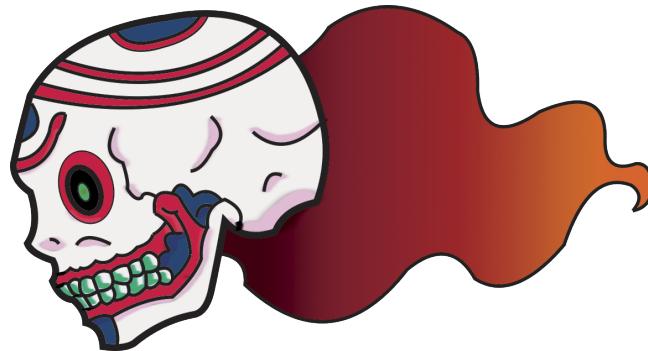


Figura 9.18: Concepto de diseño del Fantasma rojo.

## 9.20. Nombre: Fantasma rojo

### 9.20.1. Descripción:

Este enemigo nace de las almas que no quedaron varadas en los niveles del Mictlán al no poder terminar los desafíos. Tiene la forma de un cráneo, en los orificios de los ojos del cráneo se puede ver un brillo espectral. El cráneo está decorado con diferentes patrones de color rojo y verde petróleo en la zona superior del cráneo, la frente, los ojos y la boca. De la parte trasera del cráneo sale fuego cuya paleta de colores es un degradado de rojo y naranja, siendo el rojo el predominante.

### 9.20.2. Status:

- Enemigo normal.

### 9.20.3. Imagen

Ver figura 9.18.

### 9.20.4. Encuentro:

Enemigo de los niveles 2, 3, 6, 7, 8 y 9. (ver apartados 13.5.1, 7.3)

### 9.20.5. Habilidades:

- Disparo rojo. Ver 11.2.

### 9.20.6. Patrón de ataque:

El enemigo realizara un recorrido vertical del punto A al B y del B al A de manera cíclica mientras ejecuta la habilidad de disparo rojo.

### 9.20.7. Bloques de animación:

- Animación fuego.
- Animación disparo.



Figura 9.19: Concepto de diseño del Fantasma morado.

## 9.21. Nombre: Fantasma morado

### 9.21.1. Descripción:

Este enemigo nace de las almas que no quedaron varadas en los niveles del Mictlán al no poder terminar los desafíos. Tiene la forma de un cráneo, en los orificios de los ojos del cráneo se puede ver un brillo espectral. El cráneo está decorado con diferentes patrones de color morado y verde en la zona superior del cráneo, la frente, los ojos y la boca. De la parte trasera del cráneo sale fuego cuya paleta de colores es un degradado de morado oscuro y guinda, siendo el morado oscuro el predominante.

### 9.21.2. Status:

- Enemigo normal.

### 9.21.3. Imagen

Ver figura 9.19.

### 9.21.4. Encuentro:

En niveles 2, 4, 5, 7, 9.

### 9.21.5. Habilidades:

- Embestida (ver apartado 11.3).

### 9.21.6. Patrón de ataque:

El enemigo realizará un recorrido vertical del punto A al B y del B al A. Este ciclo se repetirá tres veces, después se ejecutará la habilidad de embestida (ver apartado 11.3). Todo este comportamiento se repetirá de manera cíclica.

### 9.21.7. Bloques de animación:

- Animación fuego.

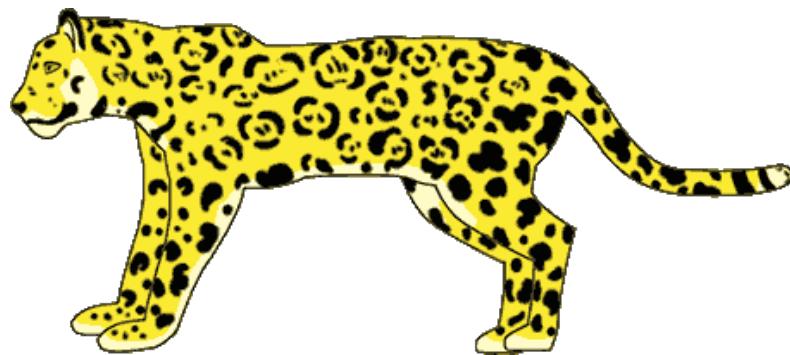


Figura 9.20: Concepto de diseño del Jaguar.

## 9.22. Nombre: Jaguar

### 9.22.1. Descripción:

Felino de color amarillo con manchas negras. A pesar de ser un ser de propiedades mágicas, posee la apariencia de un jaguar común; sin embargo, posee un tamaño y una fuerza superior a éste.

### 9.22.2. Status:

- Enemigo normal.

### 9.22.3. Imagen

Ver figura 9.20.

### 9.22.4. Encuentro:

En el nivel 8 (ver apartado 7.8).

### 9.22.5. Habilidades:

- Salto de altura (ver apartado 11.4).

### 9.22.6. Patrón de ataque:

El enemigo se desplazará del punto A al B utilizando la habilidad de embestida, permanecerá en el punto B por unos segundos en su estado de animación normal, después desplazará del punto B al A utilizando la habilidad de embestida, permanecerá en el punto A por unos segundos en su estado de animación normal. Este comportamiento se repetirá de manera cíclica.

### 9.22.7. Bloques de animación:

- Animación salto de altura.
- Animación normal.



Figura 9.21: Concepto de diseño del Zopilote.

### 9.23. Nombre: Zopilote

#### 9.23.1. Descripción:

Ave de tamaño mediano. Su plumaje es negro, su cuerpo presenta fisuras de donde se puede ver sus huesos y tonalli corrupto. Su cabeza es calva. No tiene ojos, de las aberturas de sus ojos sale tonalli corrupto.

#### 9.23.2. Status:

- Enemigo normal.

#### 9.23.3. Imagen

Ver figura 9.21.

#### 9.23.4. Encuentro:

En el nivel 6 (ver apartado 7.6).

#### 9.23.5. Habilidades:

- Vuelo en picada (ver apartado 11.28).

#### 9.23.6. Patrón de ataque:

Su movimiento se da en dos puntos horizontales: A y B. Realiza un patrullaje de punto A al B y del B al A, cada vez que regresa a alguno de los puntos por segunda vez consecutiva ejecuta la habilidad de vuelo en picada (ver apartado 11.28).

#### 9.23.7. Bloques de animación:

- Animación vuelo.
- Animación caída en picada.

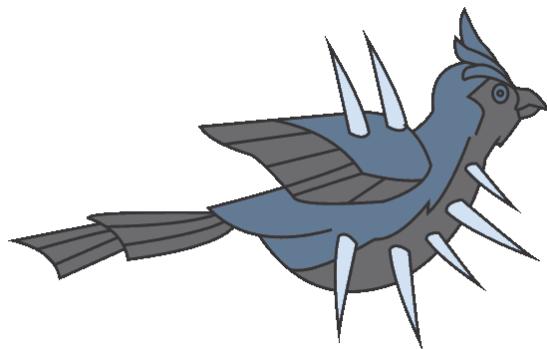


Figura 9.22: Concepto de diseño de chara enana.

## 9.24. Nombre: Chara enana

### 9.24.1. Descripción:

Ave mágica que habita el Mictlán. Su cuerpo de presenta ligeras llagas de donde salen estalagmitas, estas llagas se pueden ver principalmente en su espalada y cráneo. Su plumaje es de color azul oscuro.

### 9.24.2. Status:

- Enemigo normal.

### 9.24.3. Imagen

Ver figura 9.22.

### 9.24.4. Encuentro:

En el nivel 5 (ver apartado 7.5).

### 9.24.5. Habilidades:

- Vuelo en picada (ver apartado 11.28).

### 9.24.6. Patrón de ataque:

Su movimiento se da en dos puntos horizontales: A y B. Realiza un patrullaje de punto A al B y del B al A, cada vez que regresa a alguno de los puntos por segunda vez consecutiva ejecuta la habilidad de vuelo en picada (ver apartado 11.28).

### 9.24.7. Bloques de animación:

- Animación vuelo.
- Animación caída en picada.



# Capítulo 10

## Obstáculos

### 10.1. Nombre: Caja

#### 10.1.1. Descripción

Caja de madera. Es inamovible e indestructible. El jugador deberá saltarla para superarla.

#### 10.1.2. Esquema

Ver figura 10.1.

### 10.2. Nombre: Sacos cacao

#### 10.2.1. Descripción

Conjunto de seis sacos de cacao apilados en tres niveles, el primer nivel tendrá tres sacos, el segundo nivel dos y por último solo uno. Tiene dos comportamientos:

- Como objeto de fondo, en donde le jugador podrá pasarlo de largo sin ningún tipo de interacción.
- Como obstáculo, en donde es inamovible e indestructible. El jugador deberá saltarla para superarla.

#### 10.2.2. Esquema

Ver figura 10.2.

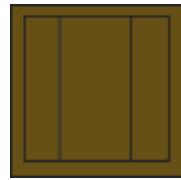


Figura 10.1: Caja de madera.

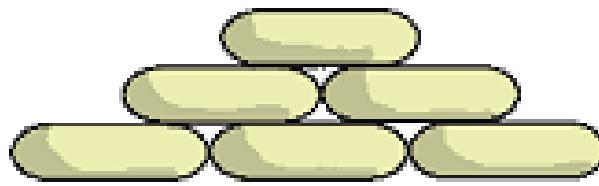


Figura 10.2: Sacos cacao.

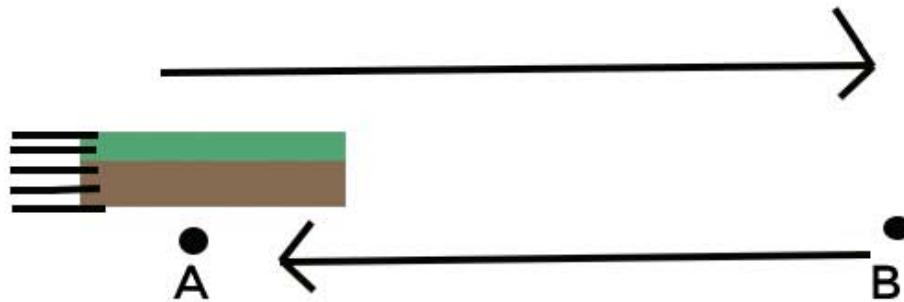


Figura 10.3: Plataforma móvil.

### 10.3. Nombre: Plataforma móvil

#### 10.3.1. Descripción

Porción de suelo que describe un movimiento del punto A al B y del B al A. La posición de estos puntos varía dependiendo del nivel, logrando que este objeto tenga un desplazamiento vertical, horizontal o en diagonal. El jugador deberá saltar sobre este obstáculo utilizando el desplazamiento de la plataforma para avanzar.

#### 10.3.2. Esquema

Ver figura 10.3.

### 10.4. Nombre: Plataforma que cae.

#### 10.4.1. Descripción

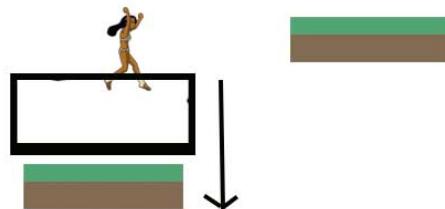
Porción de suelo que cae después de n cantidad de segundos que el jugador ha aterrizado sobre ella.

#### 10.4.2. Esquema

Ver figura 10.4.



(a) El jugador aterriza sobre la plataforma que cae.



(b) La plataforma cae después de n cantidad de tiempo.

Figura 10.4: Plataforma que cae.

## 10.5. Nombre: Plataforma que desaparece.

### 10.5.1. Descripción

Porción de suelo que aparece y desaparece de manera periódica. Esta plataforma mantiene todas sus propiedades físicas mientras es visible, por lo que el jugador puede pararse sobre ella, pero, una vez desaparece el jugador caerá al vacío si estaba parado sobre ésta. El jugador deberá saltar sobre ella y saltar fuera de ella para alcanzar terreno firme antes que desaparezca.

### 10.5.2. Esquema

Ver figura 10.5.

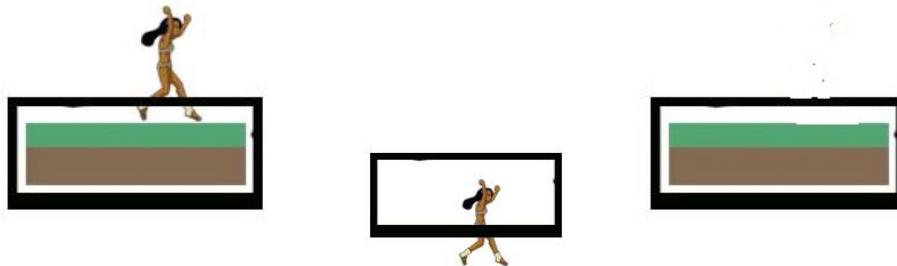
## 10.6. Nombre: Estalagmitas

### 10.6.1. Descripción

Tres stalagmitas de tamaño mediano, se ubican sobre el techo de cuevas. Cuando el jugador pasa por debajo de ellas caen. Al hacer contacto con el jugador le reducen la cantidad de vida.

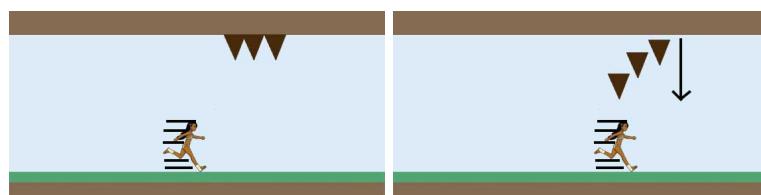
### 10.6.2. Esquema

Ver figura 10.6.



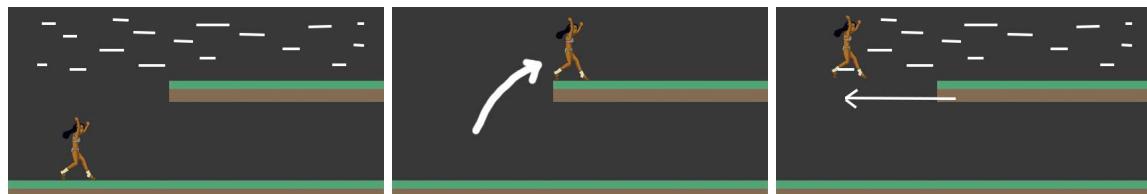
- (a) La plataforma se muestra en el área de juego.  
(b) Despu s de un tiempo la plataforma desaparece.  
(c) La plataforma vuelve a aparecer.

Figura 10.5: Plataforma que cae.



- (a) El jugador se aproxima a la zona de las estalagmitas.  
(b) Cuando el jugador se posiciona bajo las estalagmitas, las estalagmitas caen.

Figura 10.6: Plataforma que cae.



- (a) La ráfaga de viento se activa durante un periodo determinado.
- (b) La ráfaga de viento se desactiva durante un periodo determinado.
- (c) La ráfaga de viento se vuelve a activar. Al hacer contacto con el jugador lo arrastra hacia la dirección en la que se mueve la ráfaga de viento.

Figura 10.7: Plataforma que cae.

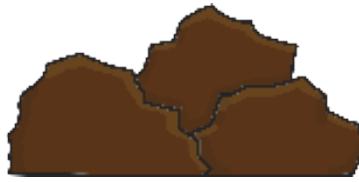


Figura 10.8: Piedras filosas.

## 10.7. Nombre: Viento temporal

### 10.7.1. Descripción

Ráfaga de viento. Impulsa al jugador de manera horizontal, dependiendo del nivel lo empujara hacia la izquierda o hacia la derecha. Su efecto no es constante, se activa y desactiva de manera periódica estando activo durante un tiempo determinado y desactivándose por otro tiempo determinado; los tiempos de actividad e inactividad pueden no ser los mismos. Para superar este obstáculo el jugador deberá aprovechar los tiempos de inactividad y cruzar la zona donde aparece la ráfaga.

### 10.7.2. Esquema

Ver figura 10.7.

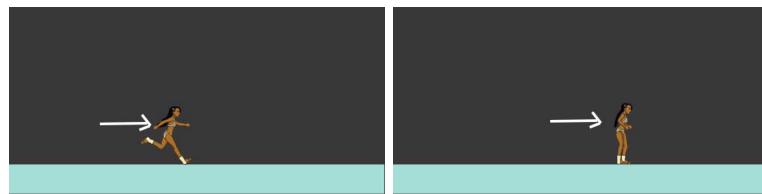
## 10.8. Nombre: Piedras filosas

### 10.8.1. Descripción

Piedra de gran tamaño. Es inamovible e indestructible. Cuando el jugador hace contacto con este objeto se reduce su cantidad de vida. Para superarla el jugador debe de saltar sobre ella evitando hacer contacto.

### 10.8.2. Esquema

Ver figura 10.8.



- (a) El jugador incrementa su velocidad de desplazamiento horizontal continua al caminar sobre el piso congelado.  
 (b) Aunque el jugador se detiene, continua su desplazamiento por la poca fricción entre el y el suelo congelado.

Figura 10.9: Piso congelado.

## 10.9. Nombre: Piso congelado

### 10.9.1. Descripción

Porción de suelo. Cuando el jugador camina sobre este obstáculo, la fricción entre el jugador y el obstáculo disminuye provocando que la velocidad de desplazamiento del jugador se incremente y que cuando el jugador se detenga no lo haga de golpe sino resbale una distancia determinada antes de detenerse.

### 10.9.2. Esquema

Ver figura 10.9.

## 10.10. Nombre: Bolas de nieve

### 10.10.1. Descripción

Conjunto de nieve, su desplazamiento es vertical y tiene la capacidad de empujar al jugador hacia abajo tirándolo al vacío. Su efecto no es constante, se activa y desactiva de manera periódica estando activo durante un tiempo determinado y desactivándose por otro tiempo determinado; los tiempos de actividad e inactividad pueden no ser los mismos. Para superar este obstáculo el jugador deberá aprovechar los tiempos de inactividad y cruzar la zona donde aparece la ráfaga.

### 10.10.2. Esquema

Ver figura 10.10.

## 10.11. Nombre: Lluvia de flechas

### 10.11.1. Descripción

Lluvia de flechas que se activa cada determinado tiempo y dura un periodo corto de tiempo. No puede atravesar otros obstáculos como plataformas o el suelo. Al hacer contacto con el jugador, reducirá la cantidad de vida del jugador.



(a) El jugador se aproxima a la zona donde se ubica el obstáculo bolas de nieve.  
(b) Se activan las bolas de nieve.  
(c) Las bolas de nieve empujan al jugador al vacío.

Figura 10.10: Bolas de nieve

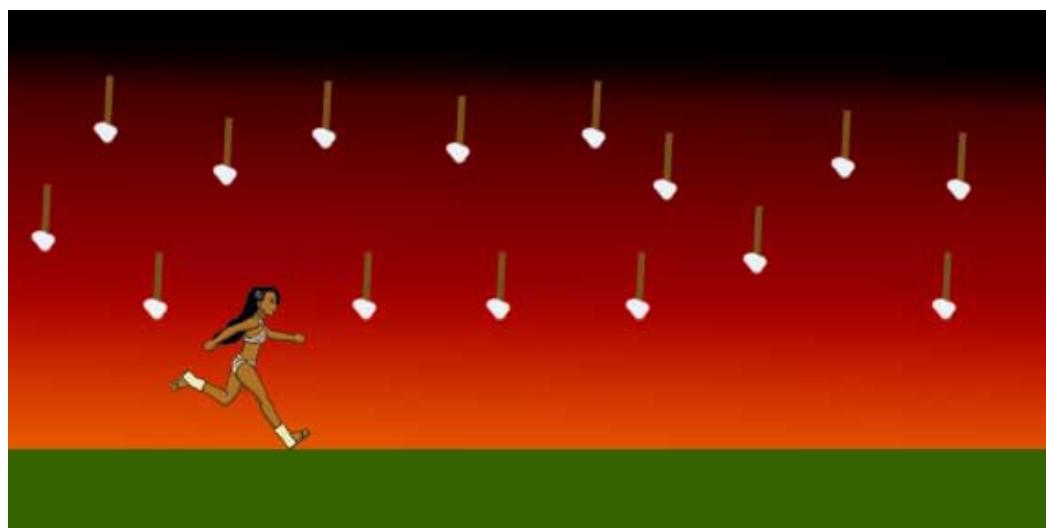


Figura 10.11: Lluvia de flechas.

### 10.11.2. Esquema

Ver figura 10.11.



# Capítulo 11

## Habilidades.

### 11.1. Cuchillas de obsidiana

#### 11.1.1. Descripción

El enemigo recubre su espalda con picos de obsidiana que disminuyen la cantidad de vida del jugador al hacer contacto con éste.

#### 11.1.2. Portador

Armadillo (ver apartado 9.19)

#### 11.1.3. Esquema

Ver figura 11.1

### 11.2. Nombre: Disparo rojo.

#### Descripción

El enemigo dispara tonalli de color rojo. El disparo de tonalli sale de enfrente del enemigo. El disparo de tonalli tendrá un desplazamiento horizontal constante. El disparo, al hacer contacto con el jugador, reducirá la cantidad de vida del jugador. Si el disparo colisiona con cualquier objeto, enemigo, ítem u obstáculo que no sea el jugador, el disparo se destruirá sin afectar el objeto,

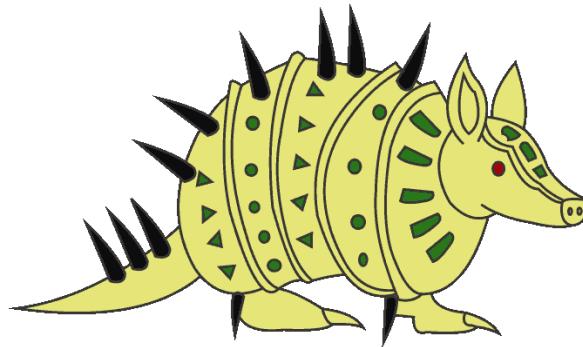


Figura 11.1: Concepto de diseño del Armadillo.

enemigo, ítem u obstáculo con el que haya colisionado. El disparo se destruirá si después de un periodo de tiempo no ha colisionado con ningún objeto o con el jugador.

### **Portador**

Fantasma rojo. Ver ??.

### **Esquema**

## **11.3. Nombre: Embestida.**

### **11.3.1. Descripción**

El enemigo se desplaza en una diagonal descendente a gran velocidad.

### **11.3.2. Portador**

Fantasma morado. Ver ??.

### **11.3.3. Esquema**

## **11.4. Nombre: Salto de altura.**

### **11.4.1. Descripción**

El enemigo describe un desplazamiento convexo de gran velocidad.

### **11.4.2. Portador**

Jaguar. Ver ??.

### **11.4.3. Esquema**

## **11.5. Nombre: Disparo de tonalli.**

### **11.5.1. Descripción**

Con ayuda de la caracola permite a su portador disparar tonalli. El disparo, al hacer contacto con el enemigo, reducirá la cantidad de vida de éste en caso de ser un jefe o lo destruirá en caso de ser un enemigo normal. Si el disparo colisiona con cualquier objeto, enemigo, ítem u obstáculo que no sea el jugador, el disparo se destruirá sin afectar el objeto, enemigo, ítem u obstáculo con el que haya colisionado. El disparo se destruirá si después de un periodo de tiempo no ha colisionado con ningún objeto u enemigo.

### **11.5.2. Portador**

Malinalli

**11.5.3. Esquema****11.6. Nombre: Zambullida.****11.6.1. Descripción**

El enemigo se sumerge en el río, dejando a la vista su espalda. Una vez sumergido, el enemigo se desplaza del punto A al punto B a gran velocidad. La espalda del enemigo reduce la cantidad de vida del jugador al hacer contacto con él.

**11.6.2. Portador**

Zochitonal (ver apartado ??).

**11.6.3. Esquema****11.7. Nombre: Burbujas.****11.7.1. Descripción**

El enemigo disparará cuatro burbujas. Las burbujas seguirán al jugador durante un periodo de tiempo determinado. Cada burbuja reduce la barra de vida del jugador de manera individual al hacer colisión con el jugador. Las burbujas se destruyen al hacer contacto con el jugador, al colisionar con cualquier otro objeto o después de un tiempo si no han colisionado con ningún objeto o con el jugador. Las burbujas solo afectarán al jugador al hacer contacto con él, si colisionan con otro objeto no afectarán a ese objeto.

**11.7.2. Portador**

Zochitonal (ver apartado ??), Mictlantecutli (ver apartado 9.10).

**11.7.3. Esquema****11.8. Nombre: Coraza.****11.8.1. Descripción**

Esta habilidad permite crear una coraza de piedra protegiendo a su portador de ataques enemigos sacrificando velocidad de movimiento.

**11.8.2. Portador**

Tepeyóllotl (ver apartado 9.4).

**11.8.3. Esquema****11.9. Nombre: Impacto.****11.9.1. Descripción**

Realiza un salto, provocando al aterrizaje una onda de piedras en el suelo. El avance de las piedras se hará de manera horizontal. Las piedras infringirán disminuirán la barra de vida del

jugador al hacer contacto con él. Después de un tiempo las piedras desaparecerán.

### **11.9.2. Portador**

Tepeyóllotl (ver apartado 9.4).

### **11.9.3. Esquema**

## **11.10. Nombre de la habilidad: Luvia de rocas.**

### **11.10.1. Descripción**

Con un poderoso rugido se provoca una lluvia de rocas. Las rocas se destruyen al colisionar con el suelo, con una plataforma o con el jugador. Cuando las rocas colisionan con el jugador disminuyen la cantidad de la barra de vida del jugador. Las rocas no pueden destruir las plataformas o el suelo al colisionar contra estas.

### **11.10.2. Portador**

Tepeyóllotl (ver apartado 9.4), Mictlantecutli (ver apartado 9.10)..

### **11.10.3. Esquema**

## **11.11. Nombre: Rugido aturdidor.**

### **11.11.1. Descripción**

Poderoso rugido provoca una onda amarilla que inmoviliza a al jugador por un periodo de tiempo determinado al hacer contacto con él. La onda incrementara su diámetro hasta alcanzar un diámetro máximo, una vez alcanzado ese diámetro máximo desaparecerá. Esta habilidad solo podrá ser utilizada si su portador no tiene activa la habilidad coraza (ver apartado 11.8).

### **11.11.2. Portador**

Tepeyóllotl (ver apartado 9.4).

### **11.11.3. Esquema**

## **11.12. Nombre: Círculo de fuego.**

### **11.12.1. Descripción**

El enemigo se rodea a sí mismo con fuego, este ataque sera usado cuando el jugador se encuentre a una distancia corta del enemigo. El fuego que rodea al enemigo durara un periodo de tiempo determinado y después desaparecerá. El fuego reducirá la cantidad de vida del jugador al hacer contacto con éste. El fuego no afectara a otros objetos que no sean el jugador. Mientras esta habilidad se encuentre activa, el enemigo no recibirá daño por parte del jugador.

### **11.12.2. Portador**

Itzpápalotl (ver apartado 9.5), Mictlantecutli (ver apartado 9.10).

**11.12.3. Esquema****11.13. Nombre: Embestida aerea.****11.13.1. Descripción**

El enemigo usara este ataque cuando este lejos del jugador. El enemigo arremeterá a gran velocidad contra el jugador siguiendo una trayectoria de diagonal descendente.

**11.13.2. Portador**

Itzpápalotl (ver apartado 9.5).

**11.13.3. Esquema****11.14. Nombre: Invisibilidad.****11.14.1. Descripción**

Esta habilidad le permite al enemigo ser indetectable al ojo de dioses y humanos, permitiéndole tomar una posición ventajosa en combate.

**11.14.2. Portador**

Itzpápalotl (ver apartado 9.5).

**11.14.3. Esquema****11.15. Nombre: Tornado.****11.15.1. Descripción**

Poderoso ataque que puede bajar hasta la mitad de la vida del jugador. El enemigo se rodea de un poderoso tornado. El tonado atraerá al jugador hacia él. El tornado disminuirá la cantidad de vida del jugador de manera constante mientras el jugador se mantenga en colisión con el tornado. El tornado desaparecerá después de un tiempo y mientras se mantenga activo el enemigo no podrá recibir daño por el disparo de tonalli del jugador.

**11.15.2. Portador**

Mictlecayotl (ver apartado 9.6).

**11.15.3. Esquema****11.16. Nombre: Ventisca.****11.16.1. Descripción**

El enemigo dispara una secuencia de cristales de hielo de manera repetida durante un periodo de tiempo. El disparo de estos cristales se dará en la dirección hacia la que este mirando el enemigo. Cada cristal reduce la cantidad de vida del jugador al colisionar con él. Los cristales se destruirán

al colisionar con otro objeto que no sea el jugador o después de un tiempo si no han colisionado con ningún objeto.

### **11.16.2. Portador**

Mictlecayotl (ver apartado 9.6).

### **11.16.3. Esquema**

## **11.17. Nombre: Raíz del diablo.**

### **11.17.1. Descripción**

Onda roja que produce confusión en el jugador por un periodo de tiempo determinado al hacer contacto con él. La onda incrementara su diámetro hasta alcanzar un diámetro máximo, una vez alcanzado ese diámetro máximo desaparecerá. Bajo el estado de confusión los controles de la GUI no responderán de manera efectiva intercambiando funcionalidad, es decir el botón de saltar moverá al personaje a la derecha, el botón de disparo será para saltar, el botón de mover hacia la izquierda será para disparar y el botón de mover hacia derecha moverá al personaje a la izquierda.

### **11.17.2. Portador**

Tlazoltéotl (ver apartado 9.7).

### **11.17.3. Esquema**

## **11.18. Nombre: Energía corrupta.**

### **11.18.1. Descripción**

El enemigo dispará cuatro esferas de tonalli corrupto. las esferas seguirán al jugador durante un periodo de tiempo determinado. Cada esfera reduce la barra de vida del jugador de manera individual al hacer colisión con el jugador. Las esferas se destruyen al hacer contacto con el jugador, al colisionar con cualquier otro objeto o después de un tiempo si no han colisionado con ningún objeto o con el jugador. Las esferas solo afectaran al jugador al hacer contacto con el, si colisionan con otro objeto no afectarán a ese objeto.

### **11.18.2. Portador**

Tlazoltéotl (ver apartado 9.7).

### **11.18.3. Esquema**

## **11.19. Nombre: Circulo protector.**

### **11.19.1. Descripción**

El enemigo se rodea a sí mismo con un circulo de tonalli corrupto. El circulo reducirá la cantidad de vida del jugador al hacer contacto con éste. El fuego no afectara a otros objetos que no sean el jugador. Mientras esta habilidad se encuentre activa, el enemigo no recibirá daño por parte del

jugador. La única manera de desactivar esta habilidad es que el jugador destruya el círculo protector disparando tonalli de manera constante.

### 11.19.2. Portador

Tlazoltéotl (ver apartado 9.7).

### 11.19.3. Esquema

## 11.20. Nombre: LLuvia de lava.

### 11.20.1. Descripción

Caen bolas de lava del cielo en posiciones aleatorias. Las bolas de lava se destruyen al colisionar con el suelo, con una plataforma o con el jugador. Cuando una de las bolas de lava colisiona con el jugador disminuye la cantidad de vida del jugador, es decir cada bola de lava genera daño de manera individual. Las bolas de lava no pueden destruir las plataformas o el suelo al colisionar contra estas.

### 11.20.2. Portador

Itztlacoliuhqui (ver apartado 9.8), Mictlantechtli (ver apartado ??).

### 11.20.3. Esquema

## 11.21. Nombre: Manotazo.

### 11.21.1. Descripción

El enemigo estrella su mano en el suelo, provocando una onda de piedras en el suelo. El avance de las piedras se hará de manera horizontal. Las piedras infringirán disminuirán la barra de vida del jugador al hacer contacto con él. Después de un tiempo las piedras desaparecerán.

### 11.21.2. Portador

Itztlacoliuhqui (ver apartado 9.8).

### 11.21.3. Esquema

## 11.22. Nombre: Lluvia de flechas.

### 11.22.1. Descripción

Caen flechas del cielo en posiciones aleatorias. Las flechas se destruyen al colisionar con el suelo, con una plataforma o con el jugador. Cuando una de las flechas colisiona con el jugador disminuye la cantidad de vida del jugador, es decir cada flecha genera daño de manera individual. Las flechas no pueden destruir las plataformas o el suelo al colisionar contra estas.

### 11.22.2. Portador

Itztlacoliuhqui (ver apartado 9.8).

### 11.22.3. Esquema

Ver figura 10.11.

## 11.23. Nombre: Todos los hombres del rey.

### 11.23.1. Descripción

El portador de esta habilidad se posiciona en el centro de la vista de la cámara e invoca un portal del que salen cinco enemigos de estatus enemigo normal. El portador de la habilidad desaparece del campo de batalla y reaparece una vez que el jugador haya derrotado a todos los enemigos que se invocaron.

### 11.23.2. Portador

Mictlantechtli (ver apartado ??).

### 11.23.3. Esquema

## 11.24. Nombre: Fuego mortífero.

### 11.24.1. Descripción

El enemigo dispará esferas de fuego verde. Las esferas seguirán al jugador durante un periodo de tiempo determinado. Cada esfera reduce la barra de vida del jugador de manera individual al hacer colisión con el jugador. Las esferas se destruyen al hacer contacto con el jugador, al colisionar con cualquier otro objeto o después de un tiempo si no han colisionado con ningún objeto o con el jugador. Las esferas solo afectaran al jugador al hacer contacto con el, si colisionan con otro objeto no afectarán a ese objeto.

### 11.24.2. Portador

Mictlantechtli (ver apartado ??).

### 11.24.3. Esquema

## 11.25. Nombre: Penitencia.

### 11.25.1. Descripción

El enemigo hace que salgan huesos del suelo. El avance de los huesos se hará de manera horizontal. Las piedras infringirán disminuirán la barra de vida del jugador al hacer contacto con el. Después de un tiempo las piedras desaparecerán.

### 11.25.2. Portador

Mictlantechtli (ver apartado ??).

**11.25.3. Esquema****11.26. Nombre: Lluvia de huesos.****11.26.1. Descripción**

Caen huesos del cielo en posiciones aleatorias. Los huesos se destruyen al colisionar con el suelo, con una plataforma o con el jugador. Cuando una de los huesos colisiona con el jugador disminuye la cantidad de vida del jugador, es decir cada hueso genera daño de manera individual. Los huesos no pueden destruir las plataformas o el suelo al colisionar contra estas.

**11.26.2. Portador**

Mictlantechtli (ver apartado ??).

**11.26.3. Esquema****11.27. Nombre: Estocada mortífera.****11.27.1. Descripción**

Se invoca un solo hueso gigante con forma de cuchilla que recorre el campo de manera horizontal a la altura del suelo con gran velocidad. El hueso disminuirá la cantidad de vida del jugador al hacer contacto con éste. El hueso desaparecerá al finalizar su recorrido.

**11.27.2. Portador**

Mictlantechtli (ver apartado ??).

**11.27.3. Esquema****11.28. Vuelo en picada****11.28.1. Descripción**

Desplazamiento vertical del punto A a B a gran velocidad.

**11.28.2. Portador**

Armadillo (ver apartado 9.19)

**11.28.3. Esquema**



# **Capítulo 12**

## **Armas.**

### **12.1. Nombre: Caracola.**

#### **12.1.1. Descripción**

Esta arma con forma de cenzontle contiene el alma de uno dentro, lo que le permita generar todo tipo de sonidos. El sonido que produce se ve materializado como energía luminosa que puede atacar a los enemigos y proteger a su portador al generar una barrera.

#### **12.1.2. Imagen**

#### **12.1.3. Portador**

Malinalli.

### **12.2. Nombre: Atardecer de venus.**

#### **12.2.1. Descripción**

Báculo que permite amplificar la magia de quien lo porta. Xólotl solamente puede utilizarlo en su forma humana.

#### **12.2.2. Imagen**

Ver figura 12.1.

#### **12.2.3. Portador**

Xólotl.

### **12.3. Nombre: Matlalpapalotl.**

#### **12.3.1. Descripción**

Tepoztopilli hecho de obsidiana. Arma creada por Iztpápalotl a partir de las almas de los enemigos derrotados durante la guerra contra los dioses del norte. Es un arma de gran poder, es ligera, ideal para el combate aéreo.



Figura 12.1: Concepto de arma de Xólotl.



Figura 12.2: Concepto de arma de Iztpápalotl.

### 12.3.2. Imagen

Ver figura 12.2.

### 12.3.3. Portador

Itzpápalotl.

## 12.4. Nombre: Trepa viento.

### 12.4.1. Descripción

Macuahuitl creada por Mictlecaayotl para canalizar su energía de viento y generar poderoso ataques.

### 12.4.2. Imagen

Ver figura 12.3.

### 12.4.3. Portador

Mictlecaayotl.

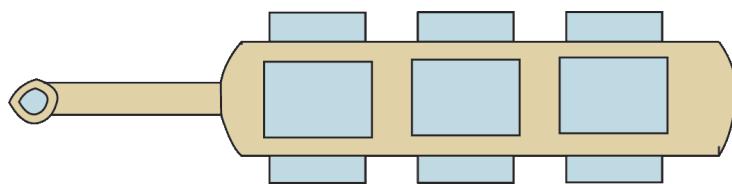


Figura 12.3: Concepto de arma de Mictlecayotl.

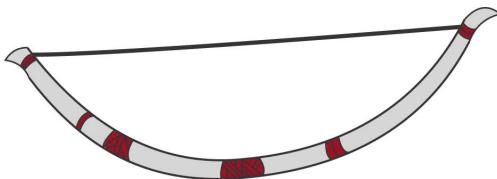


Figura 12.4: Concepto de arma de Itztlacoliuhqui.

## 12.5. Nombre: Arco solar.

### 12.5.1. Descripción

Arma legendaria que Itztlacoliuhqui usaba desde antes del quinto Sol, siendo éste el único objeto que se le permitió conservar de su antigua identidad. Es un arco de gran alcance, permite disparar flechas con la capacidad de destruir mundos enteros.

### 12.5.2. Imagen

Ver figura 12.4.

### 12.5.3. Portador

Itztlacoliuhqui.



# Capítulo 13

## Items.

### 13.1. Nombre: Peineta en forma de flor.

#### 13.1.1. Descripción

Fue un regalo de su padre cuando niña, Malinalli la considera su mayor tesoro.

#### 13.1.2. Imagen

Ver figura 13.1.

#### 13.1.3. Portador

Malinalli (ver apartado ??).

### 13.2. Nombre: Armadura espiritual.

#### 13.2.1. Descripción

Cubre todo el cuerpo de Malinalli, pero visualmente adopta una forma que ella desee.

#### 13.2.2. Imagen

Ver figura 13.2.

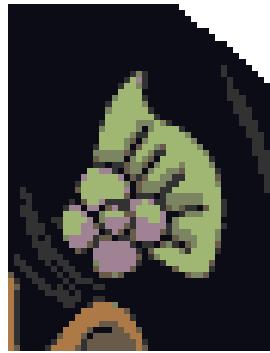


Figura 13.1: Concepto peineta de Malinalli.

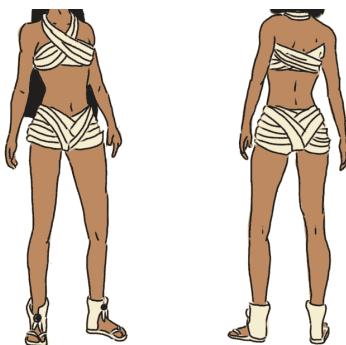


Figura 13.2: Concepto armadura espiritual de Malinalli.

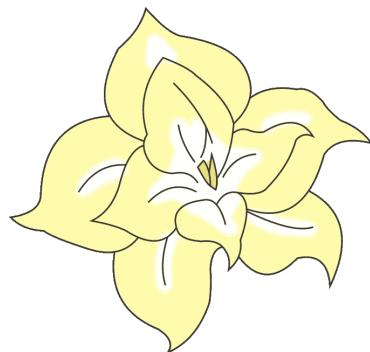


Figura 13.3: Flor de vainilla.

### 13.2.3. Portador

Malinalli

## 13.3. Nombre: Flor de vainilla.

### 13.3.1. Descripción

Flor de vainilla, esta rodeada de un aura dorada lo que facilita que sea vista por el jugador. Posee la capacidad de restablecer la cantidad de tonalli al hacer contacto con el jugador.

### 13.3.2. Imagen

Ver figura 13.3.

### 13.3.3. Portador

Malinalli

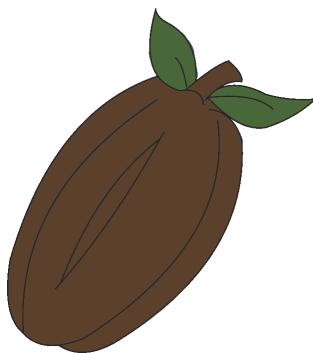


Figura 13.4: Grano de cacao.

### 13.4. Nombre: Grano de cacao.

#### 13.4.1. Descripción

Grano de cacao, esta rodeado de un aura dorada lo que facilita que sea visto por el jugador. Posee la capacidad de restablecer la cantidad de vida al hacer contacto con el jugador.

#### 13.4.2. Imagen

Ver figura 13.4.

#### 13.4.3. Portador

Malinalli

### 13.5. Nombre: Xoloitzcuintle.

#### 13.5.1. Descripción

Xoloitzcuintle de color gris. Porta un collar de oro. Se le ve nadando o acostado sobre rocas. Al hacer contacto con el jugador incrementa la cantidad de daño que puede infringir Xochitonal (ver apartado ).

#### 13.5.2. Imagen

Ver figura 13.5.

#### 13.5.3. Portador

Sin portador.

### 13.6. Mariposa

#### 13.6.1. Descripción

Mariposa azul de tamaño normal. Se encontrara en diferentes puntos del mapa del nivel 4 (ver apartado 7.4) para indicarle al jugador que esta siguiendo el camino correcto al templo de



Figura 13.5: Conceptos de diseño de Xólotl.

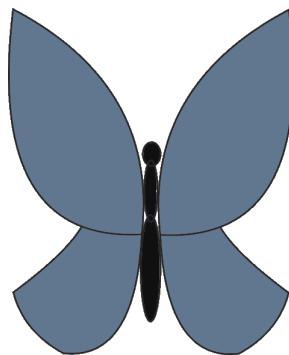


Figura 13.6: Mariposa.

Itzpapálotl.

### 13.6.2. Imagen

Ver figura 13.6.

### 13.6.3. Portador

Sin portador.

## 13.7. Llave de la guarida de Itzpápalotl

### 13.7.1. Descripción

Llave que permite abrir la entrada a la guarida de Itzpápalotl. En total son tres y están custodiadas por diferentes enemigos (ver apartado 7.4).

### 13.7.2. Imagen

Ver figura 13.7.

### 13.7.3. Portador

Sin portador.

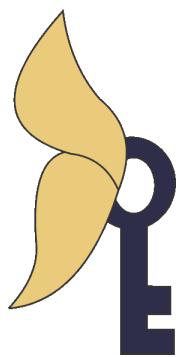


Figura 13.7: Llave de la guarida de Itzpápalotl.



# Capítulo 14

## Guión

### 14.1. Cinemática 1. Afueras de Tenochtitlan. exterior / tarde.

PERSONAJES:

- Quetzalcóatl (Forma human).
- Xólotl (Forma human).

*El viento sopla, Quetzalcóatl (en su forma humana) está sentado, viendo en dirección de la ciudad. La ciudad Tenochtitlan se ve parcialmente destruida, de ella sale humo. Entra Xólotl (En su forma humana).*

#### XÓLOTL

De todos los lugares y personas posibles, jamás creí que te encontraría precisamente a ti en este lugar.

*(Quetzalcóatl sigue observando la ciudad en silencio)*

Así es como serán las cosas.

*(Quetzalcóatl continua en silencio, Xólotl se molesta)*

¿Guardaras silencio para siempre? ¿Ese es el modo en que me castigaras por lo que he hecho?

#### QUETZALCÓATL

La caída del quinto sol. ¿Quién lo hubiera creído? Todo cuanto conocimos está por cambiar o desaparecer.

#### XÓLOTL

Jamás debiste irte. Las cosas habrían sido diferentes si nos hubieras guiado.

#### QUETZALCÓATL

Te equivocas. Las cosas son como tenían que ser. Dime... ¿Valió la pena? El duro viaje y las batallas. ¿Todo eso te dio lo que tanto anhelabas?

#### XÓLOTL

*(Guarda silencio por un momento)*

No ...

### 14.2. Cinemática 2. Mercado de Centla. Exterior /día.

PERSONAJES:

- Malinalli Tenelpán.

- Xólotl (Forma xoloitzcuintle).

*Malinalli(15 años) está parada cuando Xólotl le roba un objeto.*

MALINALLI

Mi amo me va a matar. El xoloitzcuintle ha tomado el mensaje que el amo le enviaba a su amada.

Tengo que alcanzarlo y recuperar el mensaje. (*Sale corriendo*).

### 14.3. Cinemática 3. Selva a las afueras de Centla. Exterior /día.

PERSONAJES:

- Malinalli Tenelpan.
- Xólotl (Forma xoloitzcuintle).

*Después de buscar a Xólotl por la selva, Malinalli cae de una colina.*

MALINALLI

Eso ha dolido bastante. (Escucha ruido proveniente de los arbustos, trata de reincorporarse. Xólotl sale de los arbustos. Malinalli trata de retroceder, pero se da cuenta de que está atrapada. Xólotl se acerca a ella. Malinalli se queda quieta, cuando el jaguar está muy cerca lo toca en el rostro viéndolo a los ojos tratando de controlar su miedo. Xólotl la mira y se transforma en un

xoloitzcuintle)

XÓLOTL

Hola, Malinalli. Llevo casi una eternidad buscando a alguien como tú. (Malinalli retrocede, tratando de protegerse) Tranquila no pienso lastimarte. (Malinalli sigue tratando de escapar, Xólotl la congela para que lo escuche usando su poder para acercarla a él). Si quisiera asesinarte ya lo hubiera hecho.

MALINALLI

Suéltame. Déjame ir. No tengo nada que pueda serte útil.

XÓLOTL

Todo lo contrario. Tienes exactamente lo que necesito. He oído muchas cosas de ti. Malinalli Tenelpan, la joven de origen noble que ahora es esclava. Al igual que tu pertenecí a lo más alto de mi mundo.

MALINALLI

¿Qué eres?

XÓLOTL

Soy Xólotl. Un dios que vino a responder a tus plegarias.

MALINALLI

¿Porqué un dios atendería las plegarias de una insignificante esclava?

XÓLOTL

Porque la esclava tiene lo que muchos hombres nobles y de alta cuna carecen: Valentia.

MALINALLI

Agradezco sus palabras, pero me temo que se equivoca. Soy solo una esclava, nada más.

XÓLOTL

El mundo espiritual ha sido tomado por la tiranía de los cuatro hermanos. Toda divinidad que no se acate a sus deseos ha sido destruida o exiliada. El caos gobierna a los dioses. Mi objetivo es liberarlos. Pero no tengo el poder suficiente como para hacerle frente a gobernante supremo de los dioses: Tezcatlipoca.

#### **14.4. CINEMÁTICA 4. A LAS ORILLAS DEL RIO APANOHUACALHUIA EN EL ITZCUINTLAN. EXTERIOR**

MALINALLI

Muy noble de su parte. Sin embrago, no puedo ver cómo es que mi presencia se relaciona con tan gran y noble empresa.

XÓLOTL

Necesito que alguien baje conmigo al Mictlán, me ayude a reclamar el poder de los guardianes del Mictlán y derrote a Mictlantecuhtli.

MALINALLI

Una misión digna de un guerrero o un sacerdote no de una esclava.

XÓLOTL

Ciertamente pero ningún guerrero o sacerdote emprendería una batalla contra los dioses que juraron servir. Los humanos sirven fielmente a sus dioses, hacen guerras por ellos, viven y mueren a su nombre, pero los dioses que gobiernan los trece cielos no miran por los desprotegidos, no les importan los mortales. He visto a los mortales de cerca, he visto sus ciudades nacer y caer. He visto su sufrimiento. Por eso puedo decirte que incluso un esclavo puede cambiar el rumbo de la historia si tiene la motivación adecuada. (Libera a Malinalli de su poder) Extrañas a tu padre ¿No es así? Con el Mictlán en mi poder, traerlo de vuelta no sería ningún problema. Con la fuerza de tu padre y sus antiguos ejércitos recuperar tu hogar sería una cuestión de días.

MALINALLI

¿Es eso posible? ¿Revivir a alguien es posible?

XÓLOTL

Con mi poder actual no, pero con el poder de Mictlantecuhtli y los guardianes del inframundo, podre hacer eso y más. ¿Significa que tenemos un trato?

MALINALLI

¿Cómo destruiré a los Dioses si no soy un guerrero ni un dios? XÓLOTL (Invoca la caracola) Con esto. No lo subestimes, el sonido que genera es capaz de destruir cualquier ente que este hecho Tonalli. Una vez lo toque no habrá vuelta atrás. Aquí inicia tu viaje y tu oportunidad de cambiar la historia.

#### **14.4. Cinemática 4. A las orillas del río Apanohuacalhuia en el Itzcuintlan. Exterior /noche.**

PERSONAJES:

- Malinalli Tenelpan.
- Xólotl (Forma xoloitzcuintle).

*Malinalli y Xólotl entran caminando. Malinalli está sorprendida por todo lo que está viendo.*

XÓLOTL

Bienvenida al Mictlán, el lugar donde los muertos van, como debes de saber el Mictlán se divide en nueve niveles. Itzcuintlan es el primero de ellos, que lugar más acogedor ¿No crees? Todas estas almas están aquí para cruzar el lago. Si tu fueras como cualquiera de ellos lo siguiente que tendrías que hacer sería conseguiré un xoloitzcuintle para nadar a su lado, aunque no se hayas sido lo suficientemente digna como para que uno te ayude.

MALINALLI

Entonces ¿Nadarás junto a mí? ¿O debería empezar a buscar un xoloitzcuintle?

XÓLOTL

No estás muerta, por mucho que lo intentaras los xoloitzcuintles no te harían caso porque no pueden verte. Tú puedes verlos a ellos y tocarlos, pero ellos no pueden verte a ti, trata de no perturbarlos a la bestia que custodia el lago se molestará de verdad.

MALINALLI

Si no puedo tocarlos ¿Cómo voy a cruzar el río?

XÓLOTL

Para eso estoy aquí (se transforma en ajolote). Sube, tenemos que cruzar lo más rápido que se pueda antes de que alguien nos descubra. (Malinalli sube) Recuerda, nada de tocar a los xoloitzcuintles.

#### 14.5. Cinemática 5. A mitad del río Apanohuacalhuia en el Itzcuintlan. exterior / noche.

PERSONAJES:

- Malinalli Tenelpán.
- Xólotl (Forma ajolote).
- Xochitónal.

*Malinalli sobre el lomo de Xólotl nadan en el río a toda velocidad. Malinalli ve una silueta gigante que se acerca a ellos a través del agua. La silueta se sitúa cerca de ellos, entonces emerge de las profundidades Xochitónal. Por la corriente que genera al emerger Xochitónal, Malinalli y Xólotl retroceden.*

XOCHITÓNAL

¿Quién osa perturbar la paz del río Apanohuacalhuia? (Observa en todas direcciones hasta encontrar a Malinalli y a Xólotl) Este despreciable olor no puede ser más que de uno solo. Xólotl, ingrato cobarde, ¿Te has aburrido de correr y planeas entregarte a Tezcatlipoca? Si es así estas un poco debajo de lo que deberías.

XÓLOTL

Siempre has tenido un sentido del humor único, Xochitónal. Pero, deberías cuidar tus palabras, estás hablándole a un Dios, tú solo eres un capricho que creó Mictlantecuhtli.

XOCHITÓNAL

Ya que haz venido voluntariamente, no puedo dejarte ir. Tezcatlipoca me recompensara por tan buen premio. Solo lo lamento un poco por la mortal que te acompaña, devorare su alma.

XÓLOTL

Sera mejor que te prepares, esta no será una batalla como las que tuvimos en el camino.

#### 14.6. Cinemática 6. A mitad del río Apanohuacalhuia en el Itzcuintlan. Exterior / noche.

PERSONAJES:

- Malinalli Tenelpán.
- Xólotl (Forma ajolote).

- Xochitonal.

*Xochitonal es derrotado. Ruge tratando de evitar su final, mueve su cuerpo con ferocidad.*

XOCHITÓNAL

Derrotado por alguien tan desagradable... Avanza mientras puedas, los siguientes guardianes no serán tan benevolentes. (Trata de sumergirse en el agua. El movimiento de su cola tira a Malinalli de Xólotl, dejándola inconsciente).

XÓLOTL

Malinalli... Malinalli

## 14.7. Cinemática 7. palacio de Olula. interior/ día.

PERSONAJES:

- Malinalli Tenelpan (de cinco años aproximadamente).
- Tenépal

*Malinalli está durmiendo en el suelo al lado de unos códices. Su padre entra.*

TENÉPAL

Malinalli. Malinalli. Despierta.

MALINALLI

Padre. ¡Has vuelto! (Abraza a su padre, está la carga) ¿Cómo te ha ido? ¿Tenochtitlan es tan grande como dicen?

TENÉPAL

Paciencia, mi pequeña. Una pregunta a la vez. Más que Tenochtitlan, lo que me ha llamado la atención han sido todas las ciudades que vi en mi camino. (Camina) El imperio es extenso, pero tanto territorio dividido y sin unificar puede ser algo peligroso.

MALINALLI

(Alarmada) ¿Peligroso? ¿Significa que algo malo te pasará?

TENÉPAL

Nada me va a pasar, pequeña. El imperio es extenso y algún día será unificado. Tienes que prepárate para ello. Tendrás un papel importante cuando ese momento llegue.

MALINALLI

¿Cómo podre jugar un papel importante si soy solo una mujer? Madre dice que mi único papel será casarme y darle más hijos al imperio.

TENÉPAL

Mi amada niña. Tu papel será más que eso. (Baja a Malinalli)

MALINALLI

¿Cómo puedes estar tan seguro de eso?

TENÉPAL

Un padre siempre lo sabe. Malinalli, eres diferente de las demás chicas. (Se arrodilla ante su hija y la toma de las manos) Eres más inteligente y brillante de lo que crees. Prométeme que jamás permitirás que los demás subestimen los que estas destinada a ser. (Le pone el broche de flor en la cabeza a Malinalli) En tus manos está el poder de crear el ombligo de la Luna.

MALINALLI

Te lo prometo padre.

## 14.8. Cinematica 8. a las orillas del río Apanohuacalhuia en el Itzcuatlán. Exterior /noche.

PERSONAJES:

- Malinalli Tenelpán (edad actual).
- Xólotl. *Malinalli está en el suelo a la orilla del lago, Xólotl está a su lado tratando de reanimarla con sus patas delanteras.*

MALINALLI

(Toce)

XÓLOTL

Despiertas. Por un momento creí que morirías. La parte positiva de si morías es que tu alma ya no tendría que cruzar el río y te habrías ahorrado un paso del viaje. Aunque morir por ahogamiento te habría llevado al cielo dominado por Tláloc.

MALINALLI

¿Qué ocurrió? (trata de levantarse)

XÓLOTL

Tómatelo con calma, casi te ahogas. Xochitónal te derribó. Por suerte evite que murieras. Antes de que te lo preguntes, lograste acabar con él. Nunca había visto a ningún humano tener tanta afinidad al tonalli de un Dios.

MALINALLI

Si puedes transformarte en lo que sea ¿Por qué no te transformaste en algo que volara y evitábamos el río? fácilmente pudimos haber ido y atacar por aire a...

XÓLOTL

No es tan simple, la energía del Mictlán me impide transformarme en algo que no sea propio de cada nivel del Mictlán. ¿Haz visto alguna ave en esta zona? No, es por eso que no puedo hacerlo. Si tuviera más poder la energía del Mictlán no me afectaría. Suficiente charla. Tenemos que irnos. Destruir a Xochitónal alertará a cualquiera de los guardianes y Mictlantecuhtli enviará a alguien a investigar en cualquier momento.

## 14.9. Cinemática 9. Castillo de Mictlantecuhtli. Interior /noche.

PERSONAJES:

- Mictlantecuhtli.
- Mictecacíhuatl.
- Tepeyóllotl.
- Mictlecayotl.
- Itzpápalotl.
- Itztlacoliuhqui.
- Nexocho.
- Tlazoltéolt.

#### **14.10. CINEMÁTICA 10. SOBRE LA CIMA DE UNA MONTAÑA EN EL TEPEME MONAMICTLAN. EXTERIOR**

*La sala del trono en el castillo de Mictlantecuhtli tiene una iluminación de pocas velas. Al fondo y centrados a la pared se encuentran los tronos de los dioses Mictlantecuhtli y Mictecacíhuatl. Ambos están sentados. Al lado de los tronos hay unos candelabros hechos de huesos. Frente a ellos se encuentran las figuras proyectadas de los demás guardianes del Mictlán. Las proyecciones de los dioses son de color verde y aproximan la figura de los mismos sin dar un detalle exacto de como son.*

##### **MICTLANTECUHTLI**

Hay un intruso en el Mictlán. Uno peligroso al parecer ya que Xochitónal ha caído. Hace unos instantes sentí como su tonalli desparecía.

##### **TEPEYÓLLOTL**

No me sorprende su caída. Xochitónal siempre fue más palabras que acción.

##### **MICTECACÍHUATL**

Puede que no fuera el más eficiente de los guardianes, pero esta situación demanda una atención prioritaria. Es un ataque directo al orden y no vamos a tolerar ninguna otra rebelión a la jerarquía divina.

##### **ITZPÁPALOTL**

Majestad, ¿Cómo esta tan segura que el invasor pertenece a nuestra jerarquía? A lo que a mí respecta podría ser un Dios de otro pueblo, no sería la primera vez que estaríamos en guerra con Dioses extranjeros.

##### **MICTLANTECUHTLI**

Más motivo aun para actuar con cautela y terminar este asunto de golpe. Tepeyóllotl, los invasores se dirigen a tu morada. Termina el asunto rápido y eficientemente. Pueden retirarse.

#### **14.10. Cinemática 10. Sobre la cima de una montaña en el Tepeme Monamictlan. exterior /día.**

##### **PERSONAJES:**

- Xólotl (Forma xoloitzcuintle).
- Malinalli Tenelpan.

*El viento sopla, se observa un día brillante y despejado. Las montañas se ven cubiertas de pasto.*

##### **XÓLOTL**

Hermosa vista ¿No crees? (Malinalli lo mira desconcertada) ¿No iras a decirme que te da miedo la altura o sí? Porque si es así lamento decirte que la vas a pasar muy mal. Este lugar es el hogar de un pequeño y problemático gato. Cuando se instauro la nueva jerarquía divina luego de la creación del quinto sol, se asignaron diferentes dioses para salvaguardar el Mictlán. Aunque todos cumplen con su deber, pocos son los que están aquí de manera voluntaria y por gusto.

##### **MALINALLI**

No lo entiendo. Si el Mictlán crea su propia energía para evitar que alguien haga trampa en el viaje de purificación ¿Para que tener guardianes que vigilen?

##### **XÓLOTL**

Es bastante sencillo. ¿Te haz preguntado porque no fui directo a los trece cielos, conquistarlos y con mi nueva posición obligar a los habitantes del Mictlán a jurarme lealtad? La respuesta es sencilla, todos los habitantes de los trece cielos son leales a su líder y lucharían por él. Esa lealtad no siempre fue así ni es gratuita. Hace mucho tiempo, hubo diferentes rebeliones. Muchas

deidades trataron de tomar el control de todo. Entonces los cuatro hermanos tomaron una medida para proteger su reinado: Sellaron la entrada del mundo de los mortales a los trece cielos. Así que solo se puede entrar por el Mictlán. Y para asegurarse de ninguna amenaza les llegara sin aviso, nombraron a diferentes divinidades los guardianes de Mictlán. Cada uno más poderoso que el anterior.

MALINALLI

Eso significaría que cada uno de ellos sería un sacrificio para proteger el orden. ¿Cómo se garantiza de que todos sean leales sin ser conscientes de que son desecharables?

XÓLOTL

Haciendo que uno de los guardianes los vigile todo el tiempo con la promesa de que si los problemas tocan la puerta el podrá huir para informarle a Tezcatlipoca lo ocurrido.

MALINALLI

¿Y si ese guardián fuera el traidor?

XÓLOTL

No lo sería. Si hay algo peor que un traidor es un traidor que destroza la confianza de Tezcatlipoca. El dios negro no es benevolente con nadie que le traicione. Eso no lleva a nuestro pequeño gato. Pase lo que pase, debemos de acabar con él antes de que pueda advertirle a Tezcatlipoca que he vuelto.

#### 14.11. Cinemática 11. Sobre la cima de una montaña en el Tepeme Monamictlan. exterior /día.

PERSONAJES:

- Xólotl (Forma xoloitzcuintle).
- Malinalli Tenelpán.
- Tepeyóllotl (armadura de piedra).

*Malinalli y Xolotl llegan a la cima de la montaña más alta. De pronto Se proyecta una sombra en el suelo y cae Tepeyóllotl.*

TEPEYÓLLOTL

Mira lo que nos ha traído el viento: Un cobarde traicionero. ¿Te cansaste de huir? ¿O te haz cansado ya de la eternidad y al ser un cobarde no tienes lo que se necesita para acabar con tu vida así que vienes a buscar la de cualquiera que sea más valiente?

XÓLOTL

Tepeyóllotl, ¡Cuánto tiempo! ¿Sigues ronroneando sobre el regazo de Tezcatlipoca?

TEPEYÓLLOTL

¡Vaya! El perro no está solo. Que amable de tu parte traerme la merienda como pago por acabar contigo. La curiosidad sobre como acabaste con Xochitonal me mata, me temo que me quedare con la duda (adoptá pose de combate y ruge).

#### 14.12. Cinemática 12. Sobre la cima de una montaña en el Tepeme Monamictlan. exterior /día.

- Xólotl (Forma xoloitzcuintle).
- Malinalli Tenelpán.
- Tepeyóllotl (armadura de piedra).

*La armadura de Tepeyóllotl se rompe y éste retrocede. Malinalli trata de atacarlo nuevamente al ver una apertura en su defensa, pero es contrarrestada por Tepeyóllotl.*

#### TEPEYÓLLOTL

Parece que el perro ha tenido suerte. Disfruta el efímero sabor de la victoria. En nuestro siguiente enfrentamiento no será tan benevolente.

#### XÓLOTL

No lo dejes escapar, Malinalli

#### MALINALLI

(Trata de alcanzarlo, pero Tepeyóllotl es más rápido ya logra escapar).

#### XÓLOTL

Maldición. Bueno, si dijo que habría siguiente encuentro significa que aún no va a huir al regazo de su amo y señor.

#### MALINALLI

Lo lamento, no le deje huir.

#### XÓLOTL

No te disculpes. Tenemos que continuar.

### 14.13. Cinemática 13. Guarida de Itzpápalot. interior/tarde.

#### PERSONAJES:

- Itzpápalotl.
- Mictecacíhuatl.

*La guarida de Izpapalotl es iluminada por los cristales que hay. La zona está llena de mariposas que se posan sobre las paredes. Itzpápalotl está sentada en el centro sobre un montón de piedra. La penumbra no deja ver su figura con claridad, lo único visible es una mariposa que se posa sobre su mano.*

#### ITZPÁPALOTL

Los invasores han hecho que cambiemos nuestro plan. La reina ha sido muy clara, no podemos abandonar nuestro nivel para ir a otro. Mi afecto no lo mermará la distancia. (A la mariposa) Vuela y llévate mi mensaje, haz que mis palabras den calor a su corazón.

#### MICTECACÍHUATL

(Aparece su figura proyectada por uno de los cristales más cercanos a Itzpápalotl) Con penosas noticias vengo, me temo (Iztpapalotl se arrodilla en señal de respeto). Tepetollotl, abandono su puesto para salvar su vida y ahora espera a los invasores en otro nivel del Mictlán. Los invasores se dirigen a tu sitio. Será mejor que te prepares. Termina este juego rápido.

#### ITZPÁPALOTL

Como ordene, Majestad.

#### 14.14. Cinemática 14. Entrada al Itztépetl. Interior /noche.

PERSONAJES:

- XÓLOTL (Forma xoloitzcuintle).
- Malinalli Tenelpán.

*Ambos personajes están dentro de una cueva. La cueva está iluminada por la luz de cristales. Se puede escuchar de vez en cuando el sonido del agua cayendo.*

MALINALLI

Me gustaría preguntarle algo. ¿Porqué los otros guardianes del inframundo lo llaman cobarde?

XÓLOTL

Digamos que cuando Quetzalcóatl creó el quinto Sol, exigió a los demás dioses sacrificarse para dar forma al nuevo mundo e instaurar un nuevo orden. Algunos se sacrificaron sin dudarlo, otros nos opusimos a morir. No me mires así. Morir en el fuego porque Quetzalcóatl y Tezcatlipoca destruyeron los cuatro soles anteriores por jugar a tener la razón no sonaba como algo justo para mí. Nadie quiso escuchar mis razones, solo me llamaron cobarde y traidor. Desde entonces estoy exiliado.

MALINALLI

Lamento oír eso.

XÓLOTL

No sientas pena por mí. Encontré mi verdadero destino en el exilio. Que no te engañen los cristales. Estamos en la entrada de un lugar peligroso. Si se puede, me gustaría tener a la guardiana de ese sitio como aliada.

#### 14.15. Cinemática 15. guarida de itzpápalotl. interior/noche.

PERSONAJES:

- Xólotl (Forma xoloitzcuintle).
- Malinalli Tenelpán.
- Itzpápalotl

*La guarida de Itzpápalotl ya ha sido descrita en la cinemática 11. Malinalli entra a la guarida. Se ve maravillada por la cantidad de mariposas que hay. Intenta tocar una y entonces todas vuelan hacia el centro de la guarida, ahí vuelan en círculos formando un torbellino, después vuelan en todas direcciones dejando ver a Itzpápalotl.*

XÓLOTL

ITZPÁPALOTL. Luces diferente desde la última vez que te vi. Me alegra verte.

ITZPÁPALOTL

No puedo decir lo mismo que tú. Esperaba no volver a verte. Debiste haberte mantenido lejos de todo esto. Será rápido. No te preocupes por la mortal, la devolveré a donde pertenece, haremos que Nodoxcho altere su memoria y piense que todo esto fue un sueño.

XÓLOTL

Muy amable de tu parte. No deseo enfrentarme a ti. Comprendo tus motivos por los que te refugiaste en el Mictlán. Por eso deseo una alianza. El orden que creare no necesitará más peleas.

ITZPÁPALOTL

(Las mariposas vuelven a volar alrededor de Itzpápalotl) ¿Refugiarme? No comprendes nada en lo absoluto. Despídete de ella, en unos instantes serás la sombra de un mal sueño. (Itzpápalotl extiende sus alas, invoca su arma y adopta una pose de combate).

**14.16. Cinemática 16. guarida de itzpápalotl. interior/noche.**

PERSONAJES:

- Xólotl (Forma xoloitzcuintle).
- Malinalli Tenelpán.
- Itzpápalotl

*Itzpápalotl ha sido derrotada. Cae al suelo, mientras varias mariposas velan en todas direcciones desvaneciéndose en el aire. Malinalli se acerca a Itzpápalotl para reclamar su tonalli. Las mariposas que aún siguen con vida vuelan hacia Itzpápalotl.*

XÓLOTL

Lamento que esto haya tenido que terminar así.

ITZPÁPALOTL

(Se pone de pie y vuela, elevándose unos pocos metros sin intensiones de huir. Malinalli y Xólotl adoptan una pose defensiva).

**14.17. Cinemática 17. Zona desértica montañosa. exterior/tarde.**

PERSONAJES:

- Itzpápalotl (Su piel es café al igual que sus ojos).
- Dioses del norte.

*Los dioses del norte rodean a Itzpápalotl. Ésta lucha contra ellos demostrando tener mucho poder.*

ITZPÁPALOTL

Solía creer que nadie podía derrotarme. ¿Cómo podrían? Era la diosa más poderosa de todas. El poder trajo consigo no solo una autoconfianza formidable, también vino con arrogancia. (La escena se oscurece. Itzpápalotl está en el suelo derrotada. Los dios del norte llevan antorchas en sus manos y las arrojan sobre ella). Y a veces tienes que poner los pies sobre la tierra de la forma más cruel (Itzpápalotl arde con el fuego, el fuego se disipa y de las cenizas se forma Itzpápalotl ahora con la piel totalmente blanca y los ojos negros).

**14.18. Cinemática 18. Castillo de Mictlantecuhtli. Interior /noche.**

PERSONAJES:

- Itzpápalotl.
- Mictecacíhuatl.

*Mictecacíhuatl está sentada en su trono. Itzpápalotl se arrodilla ante ella. Mictecacíhuatl hace ademanes de tomar el juramento de Itzpápalotl como guardiana del Mictlán.*

#### ITZPÁPALOTL

Mi arrogancia nos llevó a perder una guerra contra los dioses del Norte. Era mi deber proteger las líneas del norte y falle. El Mictlán se convirtió en un nuevo comienzo, una oportunidad de enmendar mis errores.

### **14.19. Cinemática 19. Guarida de Itzpápalotl. Interior /noche.**

PERSONAJES:

- Itzpápalotl.
- Itztlacoliuhqui.

*Itzpápalotl está sentada en su lugar de siempre, está perdida en sus pensamientos. Itztlacoliuhqui entra, la mira por unos instantes y sigue su camino.*

#### ITZPÁPALOTL

Así apareció él. En el momento menos esperado... de la manera menos esperada. Ambos veíamos al Mictlán como un modo de redención por nuestros errores del pasado. Y de pronto, la arrogancia que había en mí era solo una sombra del pasado. Había encontrado paz. Lo errores del pasado pueden perdonarse si trabajas duro para no repetirlos. (Se mostrarán diferentes interacciones entre Itzpápalotl e Itztlacoliuhqui: ambos sentados platicando, sentados mientras ella está recargada en él tomándolo de la mano).

### **14.20. Cinemática 20. Guarida de Itzpápalotl. Interior /noche.**

PERSONAJES:

- Xólotl (Forma xoloitzcuintle).
- Malinalli Tenelpán.
- Itzpápalotl.

*Las mariposas se detienen en las manos de Itzpápalotl formando una única mariposa. Itzpápalotl pone la mariposa cerca de su pecho.*

#### ITZPÁPALOTL

Mi afecto jamás será mermado por la distancia ni por el tiempo. Vuela. vuela y dile que mis palabras le den calor a su corazón (La mariposa vuela. Itzpápalotl se desvanece, en su lugar queda una esfera de luz. Malinalli toca la caracola y la esfera de luz entra en ella).

### **14.21. Cinematica 21. Guarida de Itztlacoliuhqui. Interior /tarde.**

PERSONAJES:

- Itztlacoliuhqui.

*El cielo es un perpetuo atardecer, las nubes estas teñidas de rojo. En la lejanía se observa como llueven flechas. Itztlacoliuhqui está dentro de un templo. La iluminación de sus aposentos se debe a cristales idénticos a los que hay en la guarida de Itzpápalotl. La habitación está decorada con diferentes objetos de oro y joyas preciosas pero lo que destaca son los objetos de obsidiana. Itztlacoliuhqui está en el centro de la habitación, en su mano lleva unas flechas. Una mariposa entra a la habitación.*

#### ITZTLACOLIUHQUI

(Extiende su mano) Dos mensajes seguidos. Inusual (Escucha el mensaje, tira las flechas. La mariposa desaparece). Itzpápalotl...

### 14.22. Cinemática 22. entrada al Cehuelóyan. ext/día.

PERSONAJES:

- Xólotl
- Malinalli Tenelpán.

*El lugar está cubierto de nieve. El cielo está despejado, pero sopla el viento helado. De fondo se pueden ver montañas cubiertas totalmente por hielo.*

#### XÓLOTL

Finalmente llegamos al lugar donde nacen los vientos del norte, casi es la mitad de nuestro viaje.

#### MALINALLI

Lo que paso con Itzpápalotl

#### XÓLOTL

Será mejor que no pienses en ello. Me gustaría pensar que la guardiana del Cehuelóyan podría ser una aliada. A diferencia de mí, ella fue directamente a tratar de matar a Tezcatlipoca.

#### MALINALLI

Suena como una divinidad muy temeraria.

#### XÓLOTL

Una poderosa aliada, de no ser que ella es muy devota a Quetzalcóatl. Difícilmente podría con fiar en mí.

#### MALINALLI

Ahora que lo mencionas. Quetzalcóatl es un dios benévolo. ¿Porqué no interfirió a tu favor cuando te rehusaste a ser sacrificado?

#### XÓLOTL

Malinalli, no siempre los dioses son tan amables y buenos con otros dioses que como lo serían con los humanos. Quetzalcóatl no es ese ente benevolente y virtuoso que muchos creen.

### 14.23. Cinemática 23. Entrada a la guarida de Mictlecayotl. ext/día.

PERSONAJES:

- Xólotl
- Malinalli Tenelpán.
- Mictlecayotl.

*Xólotl y Malinalli llegan a la entrada de la guarida de Mictlecayotl. Es una pequeña plaza con pedestales de piedra que tienen un débil fuego encendido. De fondo se ve la entrada al palacio de Mictlecayotl. Sopla una ventisca de nieve, de la ventisca sale Mictlecayotl. Mictlecayotl golpea a Xólotl, dejándolo semi inconsciente.*

MICTLECAYOTL

¡Que decepción! Creí que como habías vencido a Itzapapalotl tendrías mejores reflejos. (Camina en dirección a Xolotl para acabar con él).

MALINALLI

(Ataca a Mictlecayotl con la caracola. Mictlecayotl bloquea su ataque) Él no es de lo único de lo que deberías preocuparte.

MICTLECAYOTL

¿Una mortal? (ríe) ¿Qué tan miserable te haz vuelto como para depender de una mortal? (Invoca su arma) De acuerdo pequeña, muéstrame de que estas hecha pero no esperes un trato amable.

#### 14.24. Cinemática 24. entrada al Cehuelóyan. ext/día.

PERSONAJES:

- Xólotl
- Malinalli Tenelpan.

*Mictlecayotl ha sido derrotada. Tira su arma y trata de retroceder para resguardarse. Se tambalea de un lado a otro.*

MICTLECAYOTL

Que lastimosa imagen debe de ser esta. Derrotada por una mortal... Solía observar a tu gente. Siempre sentí que ustedes eran interesantes. El tiempo no tiene sentido para nosotros. Para los mortales la vida es solo un suspiro. Eso los lleva a luchar, actuar con cautela y aferrarse a sobrevivir. Evitan los errores porque saben que su vida es frágil. Para los dioses nada de eso funciona, podemos equivocarnos cuanto queramos. El tiempo nos permite vivir de mil modos. Pero incluso la eternidad llega a su fin (Se eleva en el aire) Disfruta tu victoria, mortal. Tuya es la gloria, no de él (Se transforma en una esfera de luz y es absorbida por la caracola).

MALINALLI

(Corre hacia Xólotl) ¿Está bien?

XÓLOTL

Estoy bien. No te preocupes. ¿Tu estas bien? (Malinalli asiente) Tenemos que seguir.

#### 14.25. Cinemática 25. Palacio de Oluta. int/día.

PERSONAJES:

- Malinalli(niña).
- Cimatl.
- Guardias.
- Sacerdote.

- Curandero.
- Huenupan.

*Malinalli está sentada en el suelo de la habitación. Lee diferentes códices. Entra un grupo de guardias cargando el cuerpo del Tenépal. Esta herido y sangra. Malinalli se sobresalta y trata de acercarse al grupo de guardias. Entra un sacerdote y un curandero. Los guardias colocan el cuerpo sobre la mesa de la habitación. El curandero trata de atender el sangrado del Tenépal.*

MALINALLI

¡Padre! ¡Padre! (Grita tratando de acercarse a la mesa. Un guardia la intercepta y se dispone a sacarla de la habitación).

TENÉPAL

Malinalli... Mi amada niña (extiende su brazo como pidiendo que acerquen a su hija).

SACERDOTE

Saca a la niña de aquí, no tiene porque ver esto.

MALINALLI

(Llama a su padre mientras el soldado la saca de la habitación. La pantalla se oscurece. Malinalli ahora está con su madre. El curandero entra).

CURANDERO.

Mi señora, lamento informarle que su esposo ha muerto.

CIMATL

— Agradezco sus servicios. Retírese por favor (El curandero sale. Malinalli llora abrazad de su madre. La escena se oscurece. Malinalli está en el suelo con la peineta que le dio su padre en sus manos. Su madre habla con el Huenupan)

HUENUPAN

Como nuevo señor de Oluta, necesitó una esposa de alta cuna y buen linaje. Nada me traída más dicha ni honraría más la memoria del antiguo señor que el hecho de que la tome por esposa.

CIMATL.

Mi corazón está afligido por la pérdida de mi esposo y solo el matrimonio podría calmar la pena que siento. Acepto su propuesta, mi señor. Que de esta unión nazca la paz que Oluta necesita.

## 14.26. Cinemática 26. Guarida de Tepeyóllotl en el Teyollocualoyan. int/día.

PERSONAJES:

- Tepeyóllotl (Sin coraza).
- Mictecacíhuatl

*Tepeyóllotl está acostado en el centro de la sala sobre telas finas de algodón. La decoración del lugar es ostentosa con diferentes objetos de oro. Al lado de Tepeyóllotl hay un espejo de jade. La figura de Mictecacíhuatl se proyecta del espejo.*

MICTLANTECUHTLI

ITZPÁPALOTL y Mictlecayotl han caído. El invasor sigue avanzando. Era tu deber detenerlo, en lugar de eso estas dormitando.

TEPEYÓLLOTL

Dilo directamente, me culpas por el avance de Xólotl.

MICTLANTECUHTLI

Es el deber de un guardián detener a su enemigo y en caso de que se vea superado por éste, debe de morir llevándose a su enemigo consigo. Huir no está permitido. Hemos perdido tres de los nueve guardianes y cada guardián caído es equivalente a más poder para Xólotl.

TEPEYÓLLOTL

No creo que Xólotl sea el problema.

MICTLANTECUHTLI

Explícate.

TEPEYÓLLOTL

Xólotl es acompañado por un mortal, es ella la que se enfrenta a los Dioses. Xólotl no tiene la fuerza ni la valentía para hacerlo, pero si tiene la mente para planearlo. Me pregunto si la niña mortal es solo valentía y fuerza o, por el contrario.

MICTLANTECUHTLI

Una mortal dispuesta a asesinar dioses. Jamás había oído algo como eso. ¿Cómo puede existir algo así?

TEPEYÓLLOTL

Una esclava mortal. Xólotl debió de haberle ofrecido algo. Los humanos son criaturas simples, rara vez se embarcan en peligrosas empresas si no van a obtener algo que amerite el esfuerzo. Me enfrentare a la mortal una vez más. Piensa en lo que te dije, será de utilidad si fallamos.

#### **14.27. Cinemática 27. Entrada al Pancuetlacalóyan. int/día.**

PERSONAJES:

- Malinalli Tenelpán.
- Xólotl.

*Frente a Xólotl y Malinalli hay un pórtico de piedra. El suelo muestra la transición entre el clima nevado y el pasto verde del verano. Malinalli se acerca al pórtico con intención de cruzarlo.*

MALINALLI

Antes dijo que Quetzalcóatl no era un dios virtuoso. ¿Porque tiene esa impresión de él?

XÓLOTL

La última vez que lo vi, su orgullo y su necesidad le trajeron la destrucción a un imperio entero. Le advertí sobre los planes que tenía Tezcatlipoca para derrocarlos, pero no quiso escucharme. No pude hacer mucho por la ciudad y sus habitantes.

MALINALLI

Al parecer no todo en los cielos es como lo pitán los códices (Se pone cerca del pórtico).

XOLÓTL

Yo sería más cuidadoso al cruzar si fuera tú. Lo que está al otro lado del pórtico, es no es nada parecido a lo que hemos pasado (Se transforma en un ave). Sube.

MALINALLI

Siempre me pregunto como sería volar.

#### **14.28. Cinemática 28. Guarida de Tlazoltéolt en el Pancuetlacalóyan. int/día.**

PERSONAJES:

- Malinalli Tenelpán.
- Xólotl.
- Tlazoltéolt.

*Xólotl y Malinalli sobrevuela evitando un par de piedras. Malinalli le indica a Xólotl moverse evitando así que los golpee Tlazoltéolt que iba cayendo. Tlazoltéolt emprende el vuelo para perseguir a Malinalli y Xólotl lanzándoles energía de corrupción. Tlazoltéolt los alcanza, subiéndose en Xólotl y ve de frente a Malinalli.*

#### TLAZOLTEOLT

He visto la suficiente locura y corrupción como para saber lo que aqueja tu corazón. A veces, te preguntas si por las noches ella escucha tus gritos mientras duerme. Me temo que no. Aunque la herida sea grande debes de continuar. (Malinalli observa molesta a Tlazoltéolt y trata de derribarla consiguiendo ser ella la que cae de Xólotl. Debido a la inexistente gravedad Malinalli se va hacia arriba. Xólotl consigue atraparla).

#### XÓLOTL

Malinalli. Lo que sea que te haya dicho ¡No es momento para perder la cabeza! Tlazoltéolt puede meterse en tu mente y ver tus recuerdos. No le des el placer de romperle.

#### TLAZOLTEOLT

Como guardiana del Pancuetlacalóyan, yo, Tlazoltéolt limpiadora de impurezas, detendré el avance de los invasores y restaurare a los guardianes caídos.

### 14.29. Cinemática 29. Guarida de Tlazoltéolt en el Pancuetlacalóyan. int/día.

PERSONAJES:

- Malinalli Tenelpán.
- Xólotl.
- Tlazoltéolt.

*Tlazoltéolt es derrotada, La gravedad comienza a afectar nuevamente al nivel del inframundo. Ella cae. Malinalli y Xólotl se lanzan en picada para obtener el tonalli de Tlazoltéolt.*

#### TLAZOLTEOLT

Xólotl. La mirada de esa niña mortal y el color de su corazón. Estas desatando sobre la tierra de los mortales algo que no vas a poder controlar, nadie podrá... puedo verlo, tan claro que eriza mi piel... La caída del quinto sol. (Tlazoltéolt desaparece y solo queda su energía espiritual.

Malinalli toma la tonalli de Tlazoltéolt)

#### XÓLOTL

(Mirando a Malinalli) ¿Te encuentras bien? Hace un momento parecía que habías perdido el control de ti misma.

#### MALINALLI

Estoy bien. Será mejor que continuemos.

### 14.30. Cinematica 30. Palacio de Olula. int/día.

PERSONAJES:

- Malinalli Tenelpán.
- Cimatl.
- Huenupan.
- Guardias.

*La Cimatl está sentada en el centro de la sala. Carga en sus brazos un bebé. El Huenupan entra a la sala. Besa a su esposa y mira con amor al bebé.*

HUENUPAN

Mi amada esposa en compañía de mi primogénito. He oído rumores de lo más bajos en la ciudad.  
Un gobernante de las provincias lejanas desea casar a su hijo con Malinalli.

CIMATL

¿No serían esas buenas noticias?

HUENUPAN

Tal parece que muchos desean usar el buen nombre de tu antiguo esposo para armar ejércitos que se alcen contra el imperio. Mientras tu hija exista, existirá peligro para el imperio y para el futuro de nuestro hijo.

CIMATL

Entonces está claro lo que debes de hacer. No la asesines, o los partidarios de su padre la convertirán en una mártir. A ellos les interesa esposar una niña de cuna noble, no una esclava. (La escena se desvanece. Malinalli se encuentra en el suelo leyendo varios códices. Dos guardias entran y la toman de los brazos. Malinalli sin comprender que ocurre trata de resistirse, pero un guardia la abofetea. Malinalli grita. Su madre entra a la habitación. Malinalli rompe el agarre de los guardias y corre a refugiarse tras su madre. Los guardias la toma nuevamente)

MALINALLI

Suéltenme. Madre, diles que se detengan.

CIMATL

Yo no parí esclavos. Llévensela. El Señor de Centla recibirá gustoso el pago por las provisiones.

MALINALLI

¡Madre! ¡Diles que se detengan! ¡Diles que ha sido un error! ¡Madre! (Los guardias se llevan a Malinalli).

### 14.31. Cinemática 31. Entrada a Temiminaloyan. ext/tarde.

PERSONAJES:

- Xólotl.
- Malinalli.

*Temiminaloyan, se muestras como una zona boscosa. El cielo es un perpetuo atardecer. Su aire es seco. Malinalli camina. Xólotl se detiene.*

XÓLOTL

¿A que se refería Tlazoltéolt cuando dijo que algo aquejaba tu corazón?

MALINALLI

Al igual que tú también fue traicionada por aquellos que alguna vez ame. Pero todo eso dejara de importar una vez mi padre esté devuelta. Él recuperara nuestro hogar. Seremos nuevamente él y

yo.

XÓLOTL

Pero primero debemos derrotar a los guardianes del inframundo. Nuestro siguiente objetivo es Itztlacoliuhqui. Vencerlo no será tarea sencilla, en especial después de que tomamos el tonalli de su esposa.

MALINALLI

¿Su esposa?

XÓLOTL

ITZPÁPALOTL.

MALINALLI

Entonces la mariposa que ella envió era para él. Entonces está claro. Bastara con hacer que se reúnan nuevamente una vez obtengamos el tonalli de Itztlacoliuhqui.

XÓLOTL

No dejes que las victorias pasadas se te suban a la cabeza.

## 14.32. Cinemática 32. Guarida de Itztlacoliuhqui. int/tarde.

PERSONAJES:

- Xólotl.
- Malinalli.
- Itztlacoliuhqui.

*Itztlacoliuhqui está sentado en el centro de la habitación, cuando ve a Malinalli y a Xólotl entrar mueve las manos y les lanza flechas. Malinalli bloquea las flechas con el poder de la caracola. Itztlacoliuhqui salta de su asiento y aterriza donde Xólotl y Malinalli se encuentran rompiendo la defensa de Malinalli, seguido de esto lanza a Malinalli hasta el otro lado de la habitación y toma a Xólotl del cuello.*

ITZTLACOLIUHQUI

Dame un motivo para no romperte el cuello en estos momentos.

XÓLOTL

Después de todo lo que he hecho, estoy completamente seguro que Tezcatlipoca va a quererme vivo para castigarme él mismo. No querrás quitarle el gusto ¿O sí? (Itztlacoliuhqui invoca más flechas) De acuerdo, mal motivo. Deseo una alianza. Venga, Itztlacoliuhqui. Tú y yo somos bastante parecidos. Ambos nos rebelamos contra el resto al inicio del quinto sol. Las cicatrices que te hizo Tonatiuh, puedes regresárselas sin más.

ITZTLACOLIUHQUI

No soy quien tu recuerdas. Aquello que buscas no me interesa. Solo hay algo que tienes que me importa y no necesito una alianza para recuperarla. (Malinalli se levanta y con la energía de la caracola ataca a Itztlacoliuhqui. Itztlacoliuhqui suelta a Xólotl. Xólotl se pone atrás de Malinalli).

MALINALLI

Él no va a escucharte. Solo hay dos maneras de que se reencuentre con su amada y no pienso caer después de estar tan cerca de recuperar todo.

#### ITZTLACOLIUHQUI

(Se reincorpora del ataque) ¿Cómo te atreves a usar su energía? He cambiado de opinión. Primero te destruiré a ti y después a Xólotl (Itztlacoliuhqui empieza a aumentar su tamaño hasta volverse un monstruo de grandes proporciones. Con su cambio de forma su guarida se destruye).

### 14.33. Cinemática 33. Guarida de Itztlacoliuhqui. int/tarde.

PERSONAJES:

- Xólotl.
- Malinalli.
- Itztlacoliuhqui.

*Itztlacoliuhqui es derrotado por Malinalli y retorna a su tamaño normal. Xólotl se acerca a él.*

#### ITZTLACOLIUHQUI

Siempre creí que lo que sentía por ti era desprecio. Ahora me doy cuenta de que es lástima. Vives culpando a todos, sin poder aceptar tus miedos. Crees que el poder va a llenar el vacío que está en tu corazón, me temo que el camino que estas siguiendo terminara siendo todo menos satisfactorio.

#### XÓLOTL

No busco satisfacción. Solo deseo salvarlos a todos.

#### ITZTLACOLIUHQUI

(Ríe) ¿Exactamente de que nos vas a salvar? ¿Cómo esperas salvar a todos si no puedes salvarte a ti mismo?

#### XÓLOTL

Creí que podríamos entendernos. Es imposible que alguien que solo se guía por el honor y el deber pueda comprender mis ideales.

#### ITZTLACOLIUHQUI

¿Qué son el honor y el deber si no puedes proteger a aquellos que amas? (Malinalli mira fijamente a Itztlacoliuhqui mientras desaparece dejando solamente su tonalli. Malinalli reclama el tonalli).

### 14.34. Cinemática 34. Palacio de Oluta. int/día.

PERSONAJES:

- Malinalli Tenelpán (cinco años).
- Tenépal.
- Guardias.

*Malinalli esta con su padre. Él le muestra diversos códices. De entre los códices saca un mapa.*

#### MALINALLI

Mi padre era un gobernante honorable gentil que protegía a su gente del abuso del imperio. Él veía las cosas con otros ojos. Donde la mayoría veía problemas, él veía una posibilidad de hacer las cosas mejores para su gente. Él era consciente de una realidad que el imperio prefería ignorar:

El imperio era extenso, pero fuera de su capital no era amado. (Se muestra al Tenépal hablando con diferentes hombres de alta cuna) Utilizando su poder político, Padre comenzó a unificar el sur del imperio: su misión era formar el legendario ombligo de la luna, aquella nación contada en canciones por los adivinos. La nación que heredaría toda la gloria de las culturas anteriores a ella.

(El Tenépal camina por los pasillos cuando lo abordan varios guardias y lo apuñalan) Sin embrago, un ideal grande genera una gran sombra. Traicionado por uno de sus hombres, Padre fue mandado a asesinar por el Tlatoani. Con padre muerto, sus seguidores abandonaron su causa por temor a compartir el mismo destino que él. Padre murió muy pronto, sin que el destino le permitiera cumplir su sueño. El deber y el honor no pudieron protegerlo ni a mí. Voy a cambiar eso, le daré una segunda oportunidad.

#### 14.35. Cinemática 35. Tepeyollocualoyan. ext/día.

PERSONAJES:

- Malinalli Tenelpán.
- Xólotl.

*Xólotl y Malinalli caminan por el sendero del Tepeyollocualoyan. Ambos se ven un poco cansados.*

##### XÓLOTL

Finalmente llegamos al segundo nivel custodiado por Tepeyóllotl. Espero hayamos llegado lo suficientemente prematuros como para evitar que se comunique con Tezcatlipoca.

##### MALINALLI

Lo considero poco probable, si ya supiera de la invasión al Mictlán ya habría armado una defensa para terminar con esta campaña.

##### XÓLOTL

Probablemente, a no ser que ya haya dado el Mictlán por perdido y prefiera centrarse en la defensa de lo que aún le pertenece totalmente. Solo nos queda concentrarnos en los últimos tres guardianes restantes. Recuerda no abandonar el sendero.

#### 14.36. Cinemática 36. guarida de Tepeyóllotl en el Tepeyollocualoyan. ext/día.

PERSONAJES:

- Malinalli Tenelpán.
- Xólotl.
- Tepeyóllotl (Sin coraza).

*Tepeyóllotl está acostado sobre telas finas en el centro del salón principal de su guarida. Observa a Malinalli y a Xólotl cuando entran como si los hubiera estado esperando.*

##### TEPEYÓLLOTL

He oído lo que has hecho en cada uno de los niveles del Mictlán a los que haz ido. Estoy sorprendido. Jamás espere que llegarías tan lejos como para volvernos a encontrar. Henos aquí.

##### XÓLOTL

No fue sencillo debo de admitirlo.

TEPEYÓLLOTL

No hablaba contigo. Es con ella con quien hablo. Malinalli, no sé que es lo que Xólotl te prometió a cambio de su ayuda. Lo que sea que hay sido, los guardianes restantes podemos dárteles.

MALINALLI.

¿Ese es el modo en que actúan nuestros Dioses? ¿Si no pueden controlar algo simplemente lo destruyen o buscan sobornarlo? ¿Qué diferencia existe entre ustedes y los mortales? Xólotl tiene la razón, es necesario depurar el cielo, crear un nuevo orden.

TEPEYÓLLOTL

Entonces tendrás que irte con las manos vacías.

#### 14.37. Cinemática 37. guarida de Tepeyóllotl en el Tepeyolloctu- loyan. ext/día.

PERSONAJES:

- Malinalli Tenelpán.
- Xólotl.
- Tepeyóllotl (Sin coraza).

*Tepeyóllotl es derrotado. Xólotl observa la derrota de su enemigo con dicha. Malinalli se aproxima a él para tomar el tonalli. Tepeyóllotl empieza a desvanecerse mostrando como fragmentos de luz se desprenden de él.*

TEPEYÓLLOTL

Xólotl, no podría despreciarte más. Tus acciones nos condenaran a todos (Se convierte en tinalli).

XÓLOTL

Uno menos, faltan dos.

#### 14.38. Cinemática 38. Palacio de Mictlantecuhtli. int/día.

PERSONAJES:

- Mictlantecuhtli.
- Mictecacíhuatl.

*Mictlantecuhtli está sentado en su trono. Mictecacíhuatl entra a toda velocidad, se acerca a Mictlantecuhtli. Él la observa, sabe lo que ella está a punto de decir.*

MICTECACÍHUATL

Tepeyolotl ha caído. Lo único que nos separa de los invasores e Nexoxcho. Tepeyolotl pensaba que podía negociar con la niña mortal.

MICTLANTECUHTLI

Por lo que desaparecio sin avisarle a Tezcatlipoca sobre la situación.

MICTECACÍHUATL

Exactamente.

MICTLANTECUHTLI

#### **14.39. CINEMÁTICA 39. A ORILLAS DEL RÍO DEL APANOHUALOYAN. EXT/NOCHE.143**

Se sobrepreocupa, mi señora. Desde que Nodoxcho fue asignado como guardián del octavo nivel, nadie ha sido capaz de pasar su guardia. Se requiere mucha valentía para tratar de enfrentarnos. Sin embargo, se requiere mayor valentía para enfrentar los conflictos del alma. Xólotl y su niña mortal no pasaran los dominios de Nodoxcho.

##### MICTECACÍHUATL

He escuchado a siete de los nueve guardianes decir lo mismo respecto a si mismos. Todos han caído. ¿Qué garantiza que Nodoxcho será diferente?

##### MICTLANTECUHTLI

Si tanto le preocupa su seguridad. La invito a irse a los trece cielos a informarle a Tezcatlipoca lo que ha ocurrido. No voy a entregar mi reino sin dar batalla.

##### MICTECACÍHUATL

Le tomare la palabra, mi señor. Que la próxima vez que nos veamos sean con noticias de victoria.

#### **14.39. Cinemática 39. A orillas del río del Apanohualoyan. ext/noche.**

##### PERSONAJES:

- Xólotl.
- Malinalli.

*Ambos personajes están de pie sobre las orillas del río. El agua del río es negra y calmada, no muestra ninguna perturbación, aunque la agites con la mano. El cielo esta estrellado y despejado, a lo lejos se observa un bosque.*

##### MALINALLI

Nuevamente tendremos que nadar.

##### XÓLOTL

Esa es la idea. Al menos en gran medida. Esta vez no será como el río Apanohuacalhuia. Este tiene su pequeño truco. No esperes encontrar almas errantes aquí. Todo aquel que no lo logra cruzar ayuda a teñir el río de negro. Apanohualoyan, jamás debe de ser cruzado por la superficie o terminaras varado sin la posibilidad de volver a la orilla. Es en sus profundidades que se encuentra la guarida de Nodoxcho. Espero que estés lista para nadar, no te preocupes por la respiración; el tonalli de Mictlecayotl lo hara por ti. Mantén los ojos bien abiertos. (Xólotl salta al agua. Malinalli lo sigue)

#### **14.40. Cinemática 40. Mercado de Tula. ext/noche.**

##### PERSONAJES:

- Xólotl.

*Xolotl cae en una ciudad de compleja edificación. Hay muchos aldeanos. Se ven comerciantes de todos lados de Mesoamérica.*

##### XÓLOTL

No esperaba menos de Nodoxcho. Tengo que encontrar a Malinalli.

## 14.41. Cinemática 41. Templo mayor de Tula. int/noche.

PERSONAJES:

- Xólotl.
- Quetzalcóatl.
- Malinalli (adulta).

*El templo mayor esta bellamente decorado con pinturas de los dioses y pedestales de oro. Quetzalcóatl está orando rodeado de diferentes sacerdotes. Xólotl entra al templo. Los sacerdotes se congela y Quetzalcóatl se pone de pie.*

### QUETZALCÓATL

¿Te has cansado ya de correr y mentir? Cuando todos nos sacrificamos lo único en lo que pensabas era en ti mismo. Siempre buscas como justificarte. Te da tanto miedo el miedo que siempre buscaras alguien a quien responsabilizar por tus acciones.

### XÓLOTL

Nexoxcho. Se que estás ahí. Deja de esconderte. Tus ilusiones no me afectan. (El escenario se desmorona, se muestra la ciudad en llamas, Quetzalcóatl se desvanece). ¿Qué es lo que pretendes que te diga? ¿Qué no pude salvarlos? ¿Qué hice mal en tratar de negociar con Tezcatlipoca y Quetzalcóatl? El único miedo que siento es el tuyo. (Aparece Malinalli)

### MALINALLI (ADULTA)

Hola, Xólotl.

### XÓLOTL

¿Malinalli? Eres otra ilusión.

### MALINALLI (ADULTA)

¿En verdad lo soy o soy solo el reflejo de lo que estoy destinada a ser? (Malinalli extiende sus brazos el escenario cambia a la ciudad de Tenochtitlan, la ciudad es incendiada por el asalto de barcos) Hermoso ¿No lo crees? Estoy segura de que los viste cuando viajaste por todo el mundo buscando un compañero para tu travesía.

### XÓLOTL

¡Nexoxcho! ¿Qué pretendes? Muéstrate ya.

### MALINALLI (ADULTA)

¿Cuándo muere un dios verdaderamente? Cuando hieres su cuerpo de gravedad, el cuerpo desaparece y deja el tonalli. Si nadie reclama ese tonalli el Dios puede regresar al cabo de un tiempo. Por el contrario, si un dios reclama ese tonalli pero otro más derrota a ese dios y restaura el tonalli del primer dios caído, inevitablemente vuelve. ¿Cuándo desaparece un dios? Dímelo, Xólotl. Estoy segura de que tú lo sabes, viste varios desaparecer durante tus viajes.

### XÓLOTL

Un dios desaparece cuando el pueblo que cree en él muere.

### MALINALLI (ADULTA)

(Se acerca a Xólotl y lo abraza) ¿No es exactamente lo que vez aquí? Pasaste tanto tiempo luchando contra tus hermanos que no pudiste prever el peor de los escenarios. Al final del camino, tú no ganas, Quetzalcóatl no gana ni Tezcatlipoca. Puede que Quetzalcóatl y Tezcatlipoca terminaran con ciudades. No importa, solo tú eres el que destrozara civilizaciones enteras.

Felicidades.

### XÓLOTL

Ha sido suficiente. ¡Nexoxcho! Tienes razón. Temo a morir y solo me importa lo que me pase a mí. Me importa un bledo la jerarquía divina y lo que le pase al resto de los dioses. Estoy cansado de vivir a la sombra de los demás como muchos otros. Le temo a la muerte tanto como ustedes le temen al cambio. Viven sus vidas gozando de su posición privilegiada que se han olvidado de algo muy importante: todo ciclo tiene un fin. (Xólotl usa un ataque de energía y rompe la ilusión, vuelve a estar en las profundidades del río). Debo de encontrar a Malinalli.

#### 14.42. Cinemática 42. Palacio de Oluta. int/noche.

PERSONAJES:

- Malinalli (actual)
- Cimatl.

*Malinalli entra al comedor del palacio. Su madre está al otro lado del comedor. Ambas se miran sin decir palabra.*

CIMATL

Malinalli. Te he extrañado tanto. Nunca quise dejarte ir. Me forzaron a hacerlo. Sólo deseaba proteger a tu hermano (La Cimatl extiende sus brazos. Malinalli corre a ella y la abraza llorando).

MALINALLI (ACTUAL)

Deseaba tanto poder volver. Temía que de verdad me odiaras. Temía que no me amaras.

CIMATL

Siempre desee poder deshacerme de ti. Cuando me case con tu padre lo único que pensaba era como mi posición iba a mejorar. Tenía un rol que cumplir como esposa y no me quedó más que tenerte. Trata de imaginar mi decepción cuando me dijeron que naciste mujer.

MALINALLI (ACTUAL)

No lo entiendo. Madre...

CIMATL

¿No lo entiendes? (Se ríe) Fui yo la que entrego a tu padre al Tlatoani. Deseaba liberarme de ustedes dos y tu padre me lo hizo muy fácil. Habríamos perdido todo por su patético sueño...

(Malinalli ataca a su madre con la caracola. Su madre sale disparada contra la pared)

MALINALLI (ACTUAL)

No deseo escucharte, nunca más. Todo este tiempo creí que podría llegar a perdonarte. Me equivoque. Desde que me fui del palacio, no paso un día en el que no te odiara y deseara matarte. Imaginar la escena me daba fuerza cada vez que ellos me destrozaban por dentro. Nada me dio más fuerza que imaginar como mataba a tu horrendo vástagos (Malinalli ataca a su madre hasta que desaparece).

#### 14.43. Cinemática 43. Palacio de Oluta. int/noche.

PERSONAJES:

- Malinalli (actual)
- Nexoxcho (en la forma del Tenépal).

*Malinalli entra corriendo a antigua Sala de su padre. El Tenépal esta de espaldas leyendo sus diferentes códices. Malinalli sonríe, corre en dirección a él y lo abraza.*

NEXOXCHO

He esperado mucho para verte. Tomaste mucho tiempo. ¿Porqué tomaste tanto tiempo?

MALINALLI (ACTUAL)

No importa, estamos juntos de nuevo.

NEXOXCHO

Es muy tarde (Se da la vuelta). Mi alma ya no existe. ¿Porqué dejaste que esto pasara? ¿Por qué no viniste a salvarme antes? (Intenta atacar a Malinalli ahorcándola con sus manos. Malinalli se resiste e invoca a la caracola).

**14.44. Cinemática 44. Palacio de Oluta. int/noche.**

PERSONAJES:

- Malinalli (actual)
- Nodoxcho (Malinalli niña)
- Malinalli (adulta)

*Malinalli derrota a Nodoxcho. Este adopta la forma de Malinalli cuando niña para continuar su tortura psicológica.*

MALINALLI (ACTUAL)

Te equivocas. No hubo día en el que no deseara traerte de vuelta.

NEXOXCHO (MALINALLI NIÑA)

(Aparece a espaldas de Malinalli) Tú dejaste que esto pasara. Fuiste débil. Dejaste que nos hirieran una y otra vez. Mataste a Padre cuando olvidaste quien eras. (Se escuchan diferentes voces culpando a Malinalli y diciéndole egoísta).

MALINALLI (ACTUAL)

¡Se equivocan! ¡Se equivocan! (Brilla una luz. Aparece Malinalli adulta. Las figuras desaparecen)

MALINALLI (ADULTA)

No es tu culpa. No podías hacer nada. Ahora es diferente. Tienes un poder diferente. Puedes cambiar la historia. Nuestro padre no volverá jamás, no importa a cuantos dioses les arrebates su tonalli, hay cosas que no se pueden cambiar.

MALINALLI (ACTUAL)

Entonces... si nuestro padre no puede volver ¿Cuál es el sentido de continuar?

MALINALLI (ADULTA)

Terminar lo que él empezó. El imperio Mexica se cree indestructible porque goza de la protección de Huitzilopochtli, si él es otro pueblo más. Destruye a los dioses que protegen al imperio y crea el Ombligo de la luna. (La ilusión se rompe)

**14.45. Cinemática 45. Profundidades del río Apanohualoyan. ext/noche.**

PERSONAJES:

- Malinalli (actual)
- Xólotl.

*Malinalli vuelve a las profundidades del río. Frente a ella está Xólotl y el tonalli de Nodoxcho.*

XÓLOTL

Iba dispuesto a ayudarte. Y antes de que me diera cuenta ya habías destruido a Nexocho por tu cuenta. Bastante impresionante.

MALINALLI

¿Ese era Nexocho?

XÓLOTL

Ciertamente. Su mayor poder es tomar la forma de nuestros peores miedos y sumergirnos en una ilusión en donde los enfrentaremos a lo que sea que temamos.

MALINALLI

¿Ilusión? Parecía bastante real para mí. Pudiste habérmelo advertido.

XÓLOTL

Lo hice te dije que mantuviéras los ojos abiertos. Si te hubiera dicho directamente el efecto del agua en ti ahora sería agua negra. Hay quienes dicen que quienes logran escapar de la ilusión de Nexocho logran dar con una gran revelación. El mayor reto antes del descanso eterno no podría ser otro que confrontarte a ti mismo. Última parada el corazón del Mictlán: el palacio del rey.

#### 14.46. Cinemática 46. Palacio de Mictlantecuhtli. int/noche.

PERSONAJES:

- Malinalli (actual)
- Xólotl.
- Mictlantecuhtli.

*Malinalli y Xólotl llegan a la sala del trono. Mictlantecuhtli los espera sentado en el trono.*

MICTLANTECUHTLI

No esperaba verte. Me ha tomado por sorpresa la caída de Nexocho. Aunque siendo tu segunda vez aquí debí haberlo previsto. Aquella vez tuve la impresión de que el éxito se debió a Quetzalcóatl únicamente. Me equivocaba.

XÓLOTL

— Nunca subestimes a tus enemigos, Mictlantecuhtli. Puede que te lleves una muy desagradable sorpresa.

MICTLANTECUHTLI

Tomare tu consejo para la próxima.

XÓLOTL

No habrá una próxima.

#### 14.47. Cinemática 47. Palacio de Mictlantecuhtli. int/noche.

PERSONAJES:

- Malinalli (actual)
- Xólotl.
- Mictlantecuhtli.

*Mictlantecuhtli es derrotado. La energía que libera cuando se transforma en tonalli hace que tiemble. El palacio comienza a derrumbarse. Malinalli usa la caracola para protegerse de la caída del castillo. Cuando el castillo ha terminado de derrumbarse solo queda el tonalli de Mictlantecuhtli. Malinalli lo toma. Cuando obtiene el Tonalli de Mictlantecuhtli, Malinalli comienza a brillar, cuando la luz se ha despejado sus ropas han cambiado: ahora porta una armadura de combate parecida a la de las Diosas guardianas del Mictlán. No hay rastro de Xólotl. Una segunda luz brilla. Xólotl sale de entre los escombros del palacio de Mictlantecuhtli. Su forma ya no es la de un xoloitzcuintle, Xólotl está en su forma humana.*

MALINALLI

¿Xólotl?

XÓLOTL.

Hola, Malinalli. Debe de ser impactante verme en esta forma. Solía ser mi forma verdadera hasta que Tezcatlipoca selló mis poderes hace mucho. Gracias a ti, he podido romper el sello. Nuestra aventura en el Mictlán ha acabado.

MALINALLI

¿Significa que volveré a casa?

XÓLOTL

El alma de tu padre no está en el Mictlán. Al ser un guerrero, su lugar está en los trece cielos junto a Huitzilopochtli. En estos momentos no puedo traerlo de vuelta como lo prometí. Eso no significa que no vaya a cumplir lo que hemos acordado. Dos caminos se presentan ante ti, Malinalli. Puedes esperar a tu padre en el reino de los mortales o puedes ir conmigo a los trece cielos y ayudarme.

MALINALLI

Si vuelvo al reino de los mortales ¿Mantendré el poder que he ganado aquí?

XÓLOTL

Me temo que no. El poder espiritual pertenece al reino espiritual. Una vez regreses al mundo de los mortales volverás a ser normal. El hecho de que tu atuendo haya cambiado al obtener el tonalli de Mictlantecuhtli demuestra que nuestra energía espiritual ha alcanzado un buen nivel de sincronización, encontrar un nuevo aliado tan bueno como tú me tomara tiempo.

MALINALLI

¿Me está pidiendo que le acompañe? (Xólotl asiente con la cabeza. Malinalli camina en dirección de Xólotl). ¿Qué estamos esperando? Los trece cielos nos esperan.

# **Capítulo 15**

## **BGM y SFX.**

### **15.1. BGM**

#### **15.1.1. Música mercado**

La música de fondo que suena en el mercado debe de evocar un sentimiento de cotidianidad, seguridad y alegría. En el tema predominaran instrumentos de viento.

#### **15.1.2. Música selva**

La música en la selva debe de ser sobre inicio de un viaje. Debe de evocar en el jugador el deseo de aventura y a la vez hacerlo sentir que está en un lugar conocido.

#### **15.1.3. Música Xolotl**

La música cuando Xolotl le habla a Malinalli debe de ser un tema que se ajuste con la personalidad del Dios ya que será el tema que sonara cuando él tenga diálogos importantes que decir, así que debe ser un tema que muestre determinación y misterio.

#### **15.1.4. Música plataforma segundo nivel**

La musicalización que corresponde a la zona de enemigos normales de este nivel debe de reflejar que uno se encuentra en la entrada de un lugar misterioso y peligroso, pero de gran carga espiritual (Por lo que se recomienda alguna canción que contenga coros, los coros preferiblemente deben de estar en Náhuatl y deben de hablar sobre el sufrimiento de las almas que no pudieron cruzar).

#### **15.1.5. Música jefe segundo nivel**

La música que acompaña a la batalla con Xochitonal debe de hacer sentir peligro que se está luchando por sobrevivir pero sin perder la carga espiritual que conlleva este nivel.

#### **15.1.6. Música plataforma tercer nivel**

La Música de este nivel debe reflejar el sentimiento de adrenalina y vértigo que lleva escalar una superficie frágil y peligrosa.

### **15.1.7. Nombre: Música jefe tercer nivel**

La batalla contra el jefe debe de mostrar un tema que evoque la misma adrenalina de peligro con el agregado de que la sensación de peligro se intensifica.

### **15.1.8. Música plataforma cuarto nivel**

La música del nivel evoca a que se está explorando un lugar misterioso y peligroso pero lleno de maravillas.

### **15.1.9. Nombre: Música jefe cuarto nivel**

La música de batalla contra el jefe debe de reflejar el ritmo desenfrenado de batalla que tiene Itzpapálotl, se propone una canción parecida a Bipolar Nightmare de la banda sonora de Nier Automata.

### **15.1.10. Música plataforma quinto nivel**

Este tema se caracterizara por tener una fuerte carga de nostalgia y renuncia hacia las personas que se aman, ya que representa la nostalgia que siente Mictlecayotl por todo lo que perdió cuando fue condenada a estar en el Mictlán por tratar de asesinar a Tezcatlipoca. El tema puede contener algunas notas como de caja de música y coros.

### **15.1.11. Música jefe quinto nivel**

Este tema debe de contener un poco de la nostalgia pero a su vez debe de denotar fuerza y violencia. Su ritmo debe de ser acelerado pues refleja la personalidad de fuerte e innegociable de Mictlecayotl.

### **15.1.12. Música plataforma sexto nivel**

El tema de este nivel debe de reflejar el sentimiento de libertad que viene con poder volar, debe de reflejar la versatilidad del viento, pero a su vez debe de mostrar el creciente peligro que hay en un lugar donde impera el caos por la falta de orden representado como la falta de gravedad.

### **15.1.13. Música jefe sexto nivel**

El tema de la batalla contra Tlazoltéotl debe reflejar la personalidad liberal y caótica de ésta. El tema debe de hacer remembranza a los ritmos de danza prehispánica combinado con algunos coros en nahual para reflejar el carácter peligroso de la Diosa.

### **15.1.14. Música plataforma séptimo nivel**

El tema de la zona de plataformas debe de reflejar la tristeza y el vacío que siente Itztlacoliuhqui tras la muerte de Itzpápalotl. La canción debe de reflejar el sentimiento que deja tras de sí el perder a la persona que más se ama.

### **15.1.15. Música jefe séptimo nivel**

Este tema debe reflejar la ira y el deseo de castigo de Itztlacoliuhqui a Xólotl. Un ejemplo de cómo debe de sonar este tema Simone de Nier automata.

**15.1.16. Música plataforma octavo nivel**

La música de esta etapa debe de reflejar que se está ante un punto de quiebre en donde no hay marcha atrás. La música debe de dar la sensación de que se está atravesando un camino lleno de dificultades y misterios.

**15.1.17. Música jefe octavo nivel**

El tema de jefe de este nivel debe de reflejar la resolución de Tepeyóllotl, es decir es un tema que refleja la determinación del deseo de poder frenar a un enemigo poderoso, pero a su vez debe de mostrar la aceptación de Tepeyoóllotl sobre su eminente final, final que Tepeyólotl ha aceptado con orgullo.

**15.1.18. Música plataforma noveno nivel, Tula**

El tema debe demostrar que se está en una ciudad que tuvo un gran esplendor pero se encuentra destruida.

**15.1.19. Música plataforma noveno nivel, Oluta primera etapa**

Este tema debe de evocar la sensación de que se regresa a casa después de un largo viaje.

**15.1.20. Música plataforma noveno nivel, Oluta segunda etapa**

Este tema debe de evocar la desesperación por encontrar a un ser amado ante la incertidumbre no saber si se encuentra bien.

**15.1.21. Música jefe noveno nivel**

Este tema debe de reflejar la tristeza que siente Malinalli ante la muerte de su padre y culpabilidad de no haber emprendido su viaje antes para salvar el alma de éste.

**15.1.22. Música pasillo del palacio decimo nivel**

Este tema debe de reflejar que se está entrando a un lugar de gran importancia en donde se ostenta mucho poder político; sin embargo el tema también debe de mostrar el sentimiento de impotencia de un rey que se ve abandonado por sus súbditos.

**15.1.23. Música jefe noveno nivel**

El tema de batalla contra el jefe final debe de reflejar que se está luchando contra un enemigo de gran poder y debe de emocionar al jugador, pues la canción debe de ser un impulso épico como retribución por haber llegado tan lejos. Ejemplo hellfire de Final fantasy XV.

**15.2. Efectos de sonido****15.2.1. Bullicio.**

Efecto sonoro de fondo de gente hablando y caminando en el tianguis

**15.2.2. Pasos.**

Este efecto se activará cuando Malinalli camine.

**15.2.3. Viento.**

Sonido de una briza de viento, se usará en el juego para .

**15.2.4. Ladrido.**

Este efecto sonará cuando Xólotl le robe el objeto a Malinalli.

**15.2.5. Explosión de agua.**

Este sonido se usará cuando se utilice la habilidad burbuja (ver apartado 11.7).

**15.2.6. Salpicadura de agua.**

Sonido cuando un personaje salta y aterriza en el agua.

**15.2.7. Rugido.**

Este sonido sera utilizado cuando se active la habilidad de rugido (ver apartado 11.11) o la habilidad de Lluvia de rocas (ver apartado 11.10).

**15.2.8. Roca estrellándose.**

Este sonido acompañará las habilidades impacto (ver apartado 11.9) y lluvia de rocas (ver apartado 11.10).

**15.2.9. Aleteo de alas.**

Sonido del aleteo de una mariposa. Ese sonido se usará cada vez que Itzpápalotl se mueve.

**15.2.10. Sonido de fuego**

Sonido del chasquido que hace el fuego cuando quema leña en una noche fría.

**15.2.11. Hielo resquebrajándose.**

Sonido que acompañará al momento en el que el jugador colisiona con una plataforma que caer (ver apartado 10.4) en el nivel 5 (ver apartado 7.5).

**15.2.12. Pasos sobre el hielo.**

Sonido de pasos sobre hielo. Este sonido acompañará el movimiento del jugador durante el nivel 5 (ver apartado 7.5).

**15.2.13. Risa de mujer.**

Risa burlona de mujer. Esta risa acompaña a la habilidad de Raíz del diablo (ver aparato 11.17).

**15.2.14. Líquido viscoso.**

Sonido del fluido de algún líquido viscoso. Este sonido acompañará a las habilidades de Energía corrupta (ver apartado 11.18) y Círculo protector (ver apartado 11.19).

**15.2.15. Golpe.**

Sonido de golpe con el puño contra superficie sólida con gran fuerza.

**15.2.16. Silbido.**

Sonido de silbido en el aire, este sonido indica que activara la habilidad lluvia de flechas (ver apartado 11.22).

**15.2.17. Gritos de personas.**

Gritos de desesperación de personas.

**15.2.18. Explosión de huesos.**

Sonido de explosión que acompaña al efecto explosión de hueso (ver apartado 16.15).



## **Capítulo 16**

# **Referencia a FX**

### **16.1. Círculo de luz.**

Un efecto de luz especial cuando Xólotl o se transforma en jaguar, ajolote, xoloitzcuintle o humano.

### **16.2. Oleaje**

Este efecto se hará en el agua cuando Xochitonal emerge o se sumerge en el río.

### **16.3. Salpicadura de agua.**

Efecto que aparecerá cuando un personaje salta o aterriza en el agua.

### **16.4. Explosión de burbuja**

Efecto cuando el ataque de burbujas de Xochitonal hace contacto con algo.

### **16.5. Explosión de energía tonalli rojo**

Efecto cuando los enemigos normales son derrotados.

### **16.6. Explosión de energía tonalli verde.**

Efecto cuando la cantidad de salud de Malinalli llega a cero.

### **16.7. Explosión rocas.**

Este efecto se usará cuando cualquier objeto que este hecho de rocas, sea enemigo o ataque, colisione contra algo.

## 16.8. Haz de luz

Rayo de luz que cubre toda el área de la cámara.

## 16.9. Ventisca de nieve.

Ligera ventisca de nieve que se mostrara de fondo. La nieve caerá de manera vertical de la parte superior izquierda a la parte inferior derecha.

## 16.10. Respiración.

Pequeña nube de vapor que sale de la boca de los personajes cuando respiran.

## 16.11. Explosión de Tonalli corrupto.

Explosión de tonalli negro de pequeño radio. Se muestra cuando se destruye el circulo protector (ver apartado 11.19)

## 16.12. Relámpagos

Relámpagos de color morado que caen en la lejanía.

## 16.13. Temblor.

Efecto que hace que la cámara tiemble cuando se activa la habilidad manotazo (ver apartado 11.21).

## 16.14. Cámara oscura.

Este efecto se activa cuando se ejecuta la habilidad de LLuvia de lava (ver apartado 11.20). Obscurece la escena salvo por la figura del jugador y la lava que cae.

## 16.15. Explosión de hueso

Partículas de huesos que salen disparadas, este efecto se activa al finalizar la ejecución de las habilidades Penitencia (ver apartado 11.25), lluvia de huesos (ver apartado 11.26) o estocada mortífera(ver apartado 11.27) para hacer desaparecer cualquier objeto invocado hecho de huesos.

## Capítulo 17

### Imagenes de concepto.



## Capítulo 18

# Miembros de equipo.



## **Capítulo 19**

### **Fecha de inicio.**



## **Capítulo 20**

**Fecha de terminación.**



## Capítulo 21

### Presupuesto.

