RUBY

**Memoria de desarrollo de RUBY - El videojuego**

**Índice de contenidos:**

1. **Introducción**
2. **Equipo de desarrollo**
3. **Ficha técnica**
4. **Historia**
5. **Objetivos del juego**
6. **Controles**
7. **Mecánicas**
8. **Estados del juego**
9. **Análisis del código**
10. **Tecnología y herramientas utilizadas (incluye fuentes de arte)**
11. **Problemas encontrados en el desarrollo**

**1. Introducción**

Esta es la memoria de nuestro proyecto para la asignatura de Tecnología de Videojuegos, el videojuego RUBY.

Hemos creado un videojuego RPG inspirado tanto en juegos antiguos como en juegos modernos, y hemos dado nuestro particular punto de vista a un género con el que todos nosotros hemos crecido.

**2. Equipo de desarrollo**

**Jose Mª Oliet Villalba** : Jefe de proyecto

**Marina Fernández Gutiérrez** : diseñadora gráfica/ diseño de nivel

**Enrique Coronado Barco** : programador principal

**Javier de la Peña García** : programador/ diseño web

**Jesús Villafranca Martínez** : testeador/ diseño de nivel

**3.Ficha técnica**

**Equipo de desarrollo**: TEAM RUBY (Equipo C)

**Género**: RPG por turnos, dungeon crawler, simulador de granja

**Plataforma**: PC

**Idioma**: Español

**Modo de juego**: Un jugador

**Público objetivo**: niñas de 12 a 15 años

**4. Historia**

Ruby está pasando el verano en casa de su abuela, pero los días son largos y no hay mucho que hacer, por lo que se propone averiguar el mayor misterio de la zona: ¿Hacia va donde va el gato Manchas cada día?

Para ello debe aventurarse en el Bosque de Piedra y enfrentarse a los numerosos enemigos que se interpongan en su camino.

Para esa tarea cuenta con la ayuda de un misterioso poder mágico que le permite formular hechizos a partir de las flores que lleva.

¿Lograrás resolver el enigma?

**5. Objetivos del juego**

El objetivo del juego es resolver el misterio, para ello debes explorar una mazmorra, enfrentarte a los enemigos que la vigilan y llegar al final del nivel.

Para ello la jugadora debe prepararse en la fase previa, la granja, donde siembra y cosecha los que serán sus hechizos.

Al final del nivel o al ser derrotada se presenta la posibilidad de recomenzar el ciclo de la mazmorra, conservando todo el progreso obtenido y volviendo a la granja, en la que con nuevos recursos fortalecemos aún más a nuestro personaje y lo preparamos mejor.

El juego invita a la jugadora a cumplir con la meta principal y además a mejorar al personaje todo lo que quiera.

**6. Controles**

**Movimiento**: teclas WASD

**Interacción con objetos/NPC's**: ratón estando próximo

**Menú de pausa**: tecla ESC

**Abrir inventario**: tecla i

**Interfaces y menús**: movimiento de ratón y click izquierdo

**7. Mecánicas**

Las tres mecánicas principales son la gestión de recursos, la exploración de la mazmorra y el combate.

**8. Estados del juego**

[Insertar estados del juego]

9. **Análisis del código**

[Insertar análisis del código]