Proyecto: “Climbing Journey”

**Requerimientos Funcionales**

1. **Gameplay:**
   * El juego permitirá a los jugadores escalar en dos modalidades: escalada en roca (Rock Climbing) y escalada en hielo (Ice Climbing).
   * Los jugadores podrán realizar una visualización del mapa al inicio de cada etapa para identificar peligros y/dificultades.
   * El juego estará regido por objetivos y tiempo.
   * Al alcanzar la meta, los jugadores formarán parte de un ranking y podrán adquirir mejoras adicionales (herramientas, calzados, etc.).
   * El juego ofrecerá una experiencia inmersiva y desafiante con distintos niveles de dificultad y entornos variados.
2. **Interacción del Jugador:**
   * Los jugadores podrán interactuar con el entorno a través de controles intuitivos y detallados.
   * Habrá un sistema de registro donde los usuarios podrán crear una cuenta con un usuario y una contraseña.
   * Existirá un leaderboard donde los jugadores podrán ver su puntaje/tiempo en comparación con otros usuarios.
3. **Plataforma de Distribución:**
   * El juego será distribuido gratuitamente a través de la plataforma itch.io.

**Requerimientos No Funcionales**

1. **Desempeño:**
   * El juego debe tener un rendimiento fluido. Debe estar bien optimizado.
2. **Usabilidad:**
   * La interfaz debe ser fácil de entender y de navegar tanto para jugadores nuevos como experimentados.
   * El sistema de control debe ser responsivo y preciso para asegurar una buena experiencia.
3. **Seguridad:**
   * El sistema de registro y almacenamiento de datos de usuarios debe asegurar la protección de la información personal.
4. **Mantenimiento:**
   * El código debe estar bien documentado para facilitar futuras actualizaciones y mantenimiento.
5. **Accesibilidad:**
   * El juego debe ser accesible a una amplia audiencia, con opciones para ajustar configuraciones visuales y de control según las necesidades de los jugadores.
6. **Fiabilidad:**
   * El sistema de leaderboard y el registro de usuarios debe ser confiable y funcionar correctamente sin pérdidas de datos.