

Alba Mercadé Torné

- Menú principal
 - Botó de Play
 - Botó de Load Game
 - Botó de controls
 - Botó de Exit
- Menú de controls
- Menú de pausa
 - Botó de Resume
 - Botó de Save
 - Botó de Main Menu
- Funció de guardar
- Funció de carregar partida
- HUD de vida
- HUD de sigil
- HUD de claus
- HUD nivell i XP
- Sistema de nivells i punts d'experiència del PJ
- Funcionament de les funcions:
 - HPUp & HPDown
 - StealthFunction & RestoreStealth
 - KeysUp & KeysDown
 - GiveExperience
- Level up Popup

Joan Marc Barullls

- Materials:
 - Creació material emissiu a temps real de les claus (emissió amb màscara)
 - Creació material emissiu a temps real dels PickUp (2 instàncies diferents)
 - Creació material amb HeightBlend per la Porta gran
 - Creació material refractiu del Icaro en entrar en invisibilitat
 - Creació de funció de desaparició utilitzada en els PickUp
 - Creació de la funció de desaparició utilitzada en les plataformes que desapareixen.
 - Canvi del material del aigua del projecte original
- Post procés:
 - Creació de 2 volums de post procés amb diferents color d'ambient i diferents efectes d'imatge
 - Variació dels efectes de post procés generals propis del motor
 - Implementació i variació d'efectes en escena (Dust y DeadLeaves)
- Variació i implementació del efecte de foc
- Il·luminació de l'escenari
- Construcció dels escenaris amb els assets de InfinityBlade
- Utilització de l'eina de Landscape (sculpt i pintura)
- Utilització de l'eina de Foliage:
 - Implementació de nous models de plantes y roques
 - Variació del model de planta del projecte (PlantaConVertexPaint)

Laia Juhé Martí

- Ícaro:
 - Anim Montage del salt
 - Anim blend del crouch
- Objectes recol·lectables:
 - Claus (Keys)
 - Health Item
 - Stealth Item
- Portes:
 - Portes que s'obren per rotation
 - Portes que s'obren per location
- Obertura de portes:
 - Obertura per clau
 - Obertura per botó
- Botons que baixen al trepitjar-los
- Spawner de claus al trepitjar un botó
- Plataformes:
 - Plataformes mòvils en horitzontal
 - Plataformes mòvils en vertical
 - Plataformes mòvils en diagonal
- Trampa automàtica activada cada 3 segons
- Col·locació d'assets

Borja Urquidi Torrecillas

- NPC Melee
 - Behaviour Tree
 - Blackboard
 - AI Controller
 - BTTask de Persecución
 - Función de Daño Cuerpo a Cuerpo
- NPC a Distancia
 - Behaviour Tree
 - Blackboard
 - AI Controller
 - BTTask de Mantenimiento de distancia de disparo
 - Función de Disparo
 - Función de Pérdida de Vida si los tocas
 - Función de Muerte si no tienen más Vida
- NPC Hada
 - Función de rotar alrededor del jugador mientras también rota sobre si mismo, sin perderlo de vista.
- Disposición de los NPCs en el mapa
- Balanceo de Plataformas
- Correcciones del layout del nivel
- Muerte del Personaje