TODO programación:

1. Mov Player
2. Cámara
3. Malos
4. Almas perdidas
5. Recuerdos
6. Puertas
7. Trampas
8. Guardar recuerdos entre niveles
9. Sistema de energía
10. Sistema de aparecer en nivel y pasar al siguiente
11. Sistema de música de fondo
12. Sistema final que muestra historia
13. Shaders de luz y oscuridad
14. Sistema de sonidos a personajes
15. Sistema de burbujas de emociones
16. Botones
17. Pantalla de carga
18. Luces que se pueden prender
19. Objetos activables
20. Sistema para mover la cámara para enfocar objetos/personajes

TODO arte y animación:

1. Movimiento de personaje: Arriba, Derecha, Izquierda, Abajo, Diagonales, Muerte y Standing (Ver si se puede simplificar usando espejo)
2. Almas perdidas: mismo que antes
3. Malos: mismo que antes
4. Recuerdos: Standing y al ser agarrado
5. Puertas
6. Trampas
7. Fondo y arte de nivel
8. Símbolos de energía
9. Imágenes de los caminos tomados
10. Fondo del final
11. Símbolos de burbujas de dialogo
12. Botones
13. Pantalla de cargas
14. Objetos activables

TODO música:

1. Música de fondo de niveles
2. Efectos de sonido de personajes
3. Efectos de sonido de objetos
4. Música de comienzo y final
5. Música de pantallas de carga

TODO diseño:

1. Diseño de 4 niveles (infancia, adolescencia, adultez y vejez) con: 2 caminos mínimo (si no hay tiempo), 3 caminos (normal) y 4 (si nos sobra tiempo)
2. Diseño de trampas y retos en los niveles

Convenciones:

* 256\*256 es el tamaño
* Movimiento de wisp es como viento
* Primero tile luego se decide si hace nivel completo o se colocan en unity
* Sonido y música 8 bits
* Diálogos con burbujas de emociones

Historia:

Player es un alma (con forma de Wisp) que tiene que pasar por el purgatorio (que parece una mazmorra y tal vez su final un bosque) buscando sus recuerdos (hay 2, 3 o 4 por nivel). Estos son custodiados por miedos que atacan al jugador y le roban energía (si se le acaba muere y rip, se pasa entre niveles). Además hay almas perdidas que pueden ser ayudadas por jugador (a cambio dan un poco de energía) o destruidas (da más energía pero no siempre se puede hacer).

Para llegar a un recuerdo el jugador tiene que pasar por un camino donde realizara actos que simbolizan el recuerdo que tomara (ej si ataca a alguien hizo algo malo). Mientras más complicado el camino, mejor es el recuerdo (mejor en sentido de no aburrido, lo moral depende de lo que simbolice). Cuando se toma el recuerdo, este lleva al jugador al siguiente nivel del purgatorio.

Una vez encontrados los 4 recuerdos, el jugador conoce la historia de su personaje.

Estética:

* Oscura, medieval. Falta luz y el jugador ve por su propia luz. Hay pocas luces en el purgatorio.
* Es sonido es tétrico y claustrofóbico.
* Las almas parecen Wisp, es decir etéreo.
* Los miedos parecen… (ver como se hace esto)
* Vista Top-Down

Mecánicas:

* Movimiento con WASD, se ve desde arriba
* Interactuar con puertas, botones y personajes con E. Así se avanza.
* Se usan las trampas para matar otras almas o miedos.
* La energía se usa como vida y se mantiene entre niveles. Se puede usar energía para alegrar (¿) almas perdidas. Se acaba y GAME OVER.
* La oscuridad oculta el mapa, el jugador brilla, pero no muy lejos. Hay pocas lámparas
* Los recuerdos se toman y al final del juego se muestra que se obtuvo. La diversión viene de elegir el camino que jugador cree mejor y resolver los retos.