Schadenfreude

## Historia

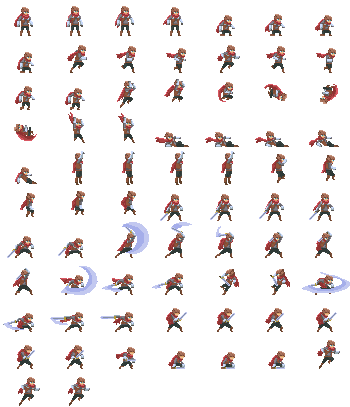
Gon Freecks, un niño que se crio con su tía, huérfano de madre y según le habían dicho también de padre, se encuentra un Hunter quien le explica que su padre está vivo y le da una pista sobre su paradero. Enterado de esto Gon decide convertirse en cazador para poder encontrar a su padre. Con la licencia de Hunter en mano, Gon necesita recopilar reputación como Hunter para demostrar al alquimista que tiene la suficiente fuerza para viajar a lugares peligrosos en busca de su padre.

## Objetivo

Reunir reputación, para poder viajar en busca de su padre, realizando las misiones que le otorguen los personajes.

## Manual de usuario

### **Protagonista**

Gon se mueve con los siguientes controles:

* **W o flecha arriba:** Arriba
* **A o flecha izquierda:** Izquierda
* **D o flecha derecha:** Derecha
* **S o flecha abajo:** Abajo
* **F:** Interactuar con los NPCS cuando salga un mensaje (HABLAR F) por pantalla.
* **Ratón:** Dispara con click derecho colocando el ratón en dirección al enemigo.

### **NPCS**

##### Alquimista

La alquimista, es una Hunter experimentada que está dispuesta a ayudarte a viajar si consigues reunir 80 puntos de reputación que obtienes al realizar las misiones que te otorgan otros NPCS. Se encuentra en la entrada, fuera de la taberna.

##### Pescador

El pescador necesita ayuda. Te dará una misión que aumentará tu reputación. Se encuentra sentado junto a una mesa en la taberna.

##### Tabernero

El tabernero también tiene una misión que añadirá más reputación a tu contador. Se encuentra al fondo, en el interior de la taberna.

### **Enemigos**

##### Slime

Son IAs de baja inteligencia que persiguen al jugador. Poseen dos vidas por lo que se debe dispararle dos veces para acabar con él. Si el jugador entra en contacto con ellos pierde un corazón.

##### Goblin

Son IAs de inteligencia media que persiguen al jugador conservando una cierta distancia para dispararle, son bastante complicados de matar, sobre todo si te encuentras dentro de su rango de visión. Poseen una vida y si entran en contacto con el jugador no pierde ningún corazón, tan solo lo hieren sus disparos.

### **Lugares**

##### Taberna

Es un lugar de descanso, si tu vida es escasa, entra para recuperarla automáticamente antes de enfrentarte a los enemigos. Se encuentra en el centro del mapa, para entrar solo tienes que acercarte a la puerta y para salir únicamente deberás regresar por donde entraste.

## Documento técnico

### **Diagrama de escenas**

##### Relaciones de instanciación y de herencia

### **Descripción de cada escena**

##### Arrow

Representación:

Dependencias:

Instancias:

##### Bartender

REPRESENTACIÓN:

DEPENDENCIAS:

INSTANCIAS:

##### DialogBox

REPRESENTACIÓN:

DEPENDENCIAS:

INSTANCIAS:

##### Dialogsystem

REPRESENTACIÓN:

DEPENDENCIAS:

INSTANCIAS:

##### Dialogtriger

REPRESENTACIÓN:

DEPENDENCIAS:

INSTANCIAS:

##### dortavern

REPRESENTACIÓN:

DEPENDENCIAS:

INSTANCIAS:

##### enemygoblin

REPRESENTACIÓN:

DEPENDENCIAS:

INSTANCIAS:

##### Fisherman

REPRESENTACIÓN:

DEPENDENCIAS:

INSTANCIAS:

##### GameOver

REPRESENTACIÓN:

DEPENDENCIAS:

INSTANCIAS:

##### gamewin

REPRESENTACIÓN:

DEPENDENCIAS:

INSTANCIAS:

##### health

REPRESENTACIÓN:

DEPENDENCIAS:

INSTANCIAS:

##### hudinteractuar

REPRESENTACIÓN:

DEPENDENCIAS:

INSTANCIAS:

##### hudmisiones

REPRESENTACIÓN:

DEPENDENCIAS:

INSTANCIAS:

##### hunteralchemist

REPRESENTACIÓN:

DEPENDENCIAS:

INSTANCIAS:

##### MENU

REPRESENTACIÓN:

DEPENDENCIAS:

INSTANCIAS:

##### OUTside

REPRESENTACIÓN:

DEPENDENCIAS:

INSTANCIAS:

##### Path

REPRESENTACIÓN:

DEPENDENCIAS:

INSTANCIAS:

##### Player

REPRESENTACIÓN:

DEPENDENCIAS:

INSTANCIAS:

##### Projectileenemy

REPRESENTACIÓN:

DEPENDENCIAS:

INSTANCIAS:

##### slime

REPRESENTACIÓN:

DEPENDENCIAS:

INSTANCIAS:

##### Tavern

REPRESENTACIÓN:

DEPENDENCIAS:

INSTANCIAS:

##### tavernoutside

REPRESENTACIÓN:

DEPENDENCIAS:

INSTANCIAS:

### **Miembros y su trabajo**

##### Jaume Cané Molina

##### Saray Novo Salomón

 descripció bàsica de cada escena (què representa, de quines altres escenes depèn, on és

instanciada, etc.)

 quina part del treball ha fet cada membre del grup