

Faeterna





MIT License

Copyright (c) 2025 Faeterna

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of this software and associated documentation files (the "Software"), to deal in the Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, sublicense, and/or sell copies of the Software, and to permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to the following conditions:

The above copyright notice and this permission notice shall be included in all copies or substantial portions of the Software.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

Indice

| | |
|---|----|
| 1. Información General..... | 4 |
| 2. Mecánicas Principales..... | 4 |
| 2.1. Exploración..... | 4 |
| 2.2. Combate..... | 5 |
| 2.3. Enemiga: (Tipos, patrones, progresión)..... | 6 |
| 2.5. Progresión del Jugador..... | 6 |
| 3. Objetivos y Motivación..... | 7 |
| 3.1 Objetivo principal del jugador..... | 7 |
| 3.2 Objetivos secundarios..... | 7 |
| 3.3 Ciclo de juego (Game Loop)..... | 7 |
| 3.4 Motivación a largo plazo..... | 8 |
| 4. Mundo y Ambientación..... | 8 |
| 5. Estructura del Mapa..... | 9 |
| 6. Sistema de Combate y Enemigos..... | 10 |
| 6. 1 Enemigos de nivel fácil..... | 10 |
| 6.2 Enemigos de Nivel Intermedio..... | 10 |
| 6.3 Bosses del juego..... | 11 |
| 7. Sistema de automatización y Economía..... | 11 |
| 7.1 Explicación inGame de la automatización..... | 11 |
| 7.2 Zonas de automatización..... | 11 |
| 7.3 Modo Construcción..... | 12 |
| 7.4 Rituales de Æther..... | 12 |
| 7.5 Propósito de la automatización..... | 12 |
| 7.6 Economía del mundo..... | 12 |
| 8. Sistema de Mejora y Craftero..... | 12 |
| 9. Inteligencia Artificial..... | 13 |
| 12.1 Comportamiento enemigo básico..... | 13 |
| 12.2 Alertas y persecución..... | 13 |
| 12.3 Interacción con el entorno..... | 13 |
| 12.4 Estrategias avanzadas..... | 13 |
| 10. Arte y Estilo Visual..... | 14 |
| 11. Sonido y Música..... | 18 |
| 11.1 Estilo musical..... | 18 |
| 11.2 Temas por zona o jefe..... | 19 |
| 11.3 Efectos de sonido clave..... | 19 |
| 11.4 Indicadores sonoros de recursos o peligro..... | 19 |
| 12. Interfaz y Experiencia de Usuario (UX)..... | 19 |
| 13. Tecnología y Herramientas..... | 20 |
| 14. Diferenciadores Clave..... | 20 |

1. Información General

Título del juego: Faeterna

Género: Metroidvania con gestión de recursos

Plataforma(s): PC

Motor de desarrollo: Godot

Estilo visual: 2.5D

Perspectiva: Lateral

GitHub: <https://github.com/KotasanStudio/Faeterna>

Público objetivo:

Plataformas: PC, (próximamente en consolas)

Rating: 16

Inspiraciones: Hollow Knight, Ori, Indivisible, Cult of the lamb, Ball Pit.

Resumen en una frase: Metroidvania con gestión de recursos, centrado en el plataformeo y con estética sumeria

Elevator pitch (máx. 3 líneas): Faeterna es un metroidvania 2D centrado en el plataformeo y la exploración, desarrollado en Godot con C#. El jugador explora un mundo inspirado en la mitología sumeria mientras recolecta recursos para hacer crecer el Árbol Huluppu.

2. Mecánicas Principales

2.1. Exploración

- **Tipos de zonas:** El juego se basará en entornos, donde cada entorno tendrá su particularidad y enemigos propios.
Ejemplos de las primeras tres zonas:
 - **Bosque:** El Bosque actúa como la primera zona del juego y sirve de tutorial natural para el jugador. Está habitado por pequeños slimes de colores, enemigos simples, pero con una función clara: enseñar que las criaturas del entorno no solo causan daño, sino que también pueden alterar la movilidad y el ritmo del plataformeo.
Al ser derrotados, los slimes dejan tras de sí una sustancia pegajosa que cubre el suelo, reduciendo drásticamente la capacidad de salto del jugador durante un breve periodo. De esta forma, el bosque introduce de manera orgánica la idea de que los enemigos son obstáculos que transforman el entorno y condicionan la exploración, preparando al jugador para los desafíos futuros.
 - **Ruinas de Eridu:** Las Ruinas de Eridu representan la primera civilización de los dioses. Son un laberinto de templos semihundidos,

canales secos y mecanismos antiguos olvidados por el tiempo. Esta zona introduce al jugador al concepto de interacción con el entorno, centrándose en palancas, contrapesos y puertas rituales que responden a símbolos o energía vital. Enemigos con aspecto de guardianes de piedra y autómatas cubiertos de musgo enseñan al jugador que no todo puede resolverse con fuerza: algunos combates requieren observación y manipulación del terreno.

El propósito principal de esta zona es que el jugador comprenda el vínculo entre exploración y conocimiento: descifrar las ruinas no solo permite avanzar, sino también reconstruir fragmentos del pasado que conectan directamente con la historia del Árbol Huluppu y el origen del mundo.

- **El Inframundo:** El Inframundo no es un campo de batalla, sino una trampa para los imprudentes. Gobernado por Ereshkigal, la diosa desterrada del cielo, este lugar está construido para probar la precisión, el ritmo y la paciencia del jugador. Los pasillos están formados por plataformas inestables, sombras que alteran la percepción del espacio y corrientes de aire que modifican la gravedad. No hay enemigos directos: el entorno mismo es el obstáculo. Cada sección exige control absoluto del movimiento y la comprensión del entorno: plataformas que se desvanecen con la luz, caminos ocultos en la oscuridad o ecos que indican rutas seguras. El objetivo es simbolizar el viaje que hizo Ereshkigal: no luchar contra otros, sino enfrentarse a uno mismo para ascender de nuevo.
- **Sistema de progreso:** La progresión de la historia y el juego irá muy ligada con la mecánica de gestión de recursos, pero también habrá zonas donde no puedas acceder sin alguna habilidad necesaria o alguna llave que puedas encontrar en el mapa.
- **Atajos y viajes rápidos:** Habrá un sistema de viaje rápido a puntos específicos que el jugador tendrá que desbloquear para poder usarlos.

2.2. Combate

- **Tipo de combate:** Híbrido, ya que la protagonista podrá atacar desde la distancia y cuerpo a cuerpo, en el combate de cuerpo a cuerpo usará sus piernas para ataques de corto alcance mientras en la distancia podrá usar su magia elemental para infligir daño
- **Estilo de control:** El estilo de combate es en tiempo real, será una batalla donde podrás atacar y esquivar al enemigo mientras este sigue atacando o

moviéndose

- **Magia:** El personaje podrá utilizar magia para matar a los enemigos, por ejemplo: conjurar bolas de fuego. Las conjuraciones lo podrá conseguir a través de las misiones o cofre de zona.

2.3. Enemiga: (Tipos, patrones, progresión)

Los enemigos no tendrán nivel como tal, pero el jugador experimentará una adaptación progresiva clásica de los videojuegos. Es decir, los enemigos de las primeras zonas no será un gran reto, pero a medida que avance, exigirá al jugador cierta habilidad con el personaje si no desea ser vencido por estos.


Cabe recalcar que el juego se centrará más en las plataformas, por lo tanto, la dificultad de los enemigos durante todo el juego no sería un reto para el jugador.

2.5. Progresión del Jugador

- **Habilidades desbloqueables:**

| Habilidad | Descripción | Valor / Efecto base |
|-------------|---|---|
| Correr | Permite moverse más rápido manteniendo pulsado un botón de acción. | +35% velocidad de movimiento. |
| Dash | Realiza un impulso rápido en diagonal actual, útil para esquivar o cruzar huecos. | — |
| Magia | Desbloquea el uso de habilidades mágicas básicas. | Consume energía mágica (EM) |
| Doble salto | Permite realizar un segundo salto en el aire. | Altura del segundo salto: 60 % del primero. |
| Salto pared | Posibilita rebotar en paredes cercanas para escalar o redirigir saltos. | — |

| | | |
|------------------|---|---|
| Gancho | Lanza un gancho espiritual que se adhiere a puntos marcados o enemigos. | — |
| Ataque distancia | Permite lanzar proyectiles de energía o armas arrojadas. | Daño base: 70 % del ataque cuerpo a cuerpo. |
| Ataque cargado | Mantén pulsado el ataque para liberar un golpe potenciado o mágico. | x2.5 daño base, requiere 2.5 s de carga. |

- **Mejoras:**  **Tabla de estadísticas**
 - Mejoras de ataque
 - Mejoras de vida
 - Mejores de energía mágica

3. Objetivos y Motivación

3.1 Objetivo principal del jugador

El objetivo principal del jugador es avanzar a través de las distintas zonas del mundo de Faeterna, desbloqueando habilidades y fortaleciendo al personaje hasta enfrentarse y derrotar al jefe final.

3.2 Objetivos secundarios

Además del objetivo principal, el jugador puede perseguir diferentes metas opcionales que amplían la experiencia de juego:

- Mejorar al máximo las habilidades del personaje.
- Fortalecer las relaciones y el desarrollo de los pueblos.
- Optimizar las rutas de comercio y producción de recursos.
- Explorar y completar el 100 % del mapa.

3.3 Ciclo de juego (Game Loop)

El ciclo principal del juego sigue la siguiente estructura:

Explorar → recolectar recursos → mejorar habilidades → volver más fuerte → acceder a nuevas zonas

Las mejoras del personaje incluyen:

- Mejoras de ataque.
- Aumento de vida máxima.
- Mejora de la energía mágica.

3.4 Motivación a largo plazo

La motivación a largo plazo del jugador consiste en completar todo el contenido del juego, incluyendo desbloquear todas las habilidades, explorar todas las zonas y alcanzar el **100 % de progreso del mapa**.

4. Mundo y Ambientación

- **Lore / contexto general:**

Faeterna es un mundo en decadencia, antaño lleno de vida y bendecido por los dioses. Tras la Caída del Cielo, la conexión entre lo divino y lo mortal se rompió, dejando al mundo fragmentado y vulnerable. Los bosques crecen descontrolados, los ríos se secan y las ciudades antiguas se han convertido en ruinas donde los pocos habitantes supervivientes luchan por mantener sus tradiciones y fe.

El elemento central del mundo es el Árbol Huluppu, un ser ancestral cuya vitalidad refleja el equilibrio del mundo. Su crecimiento no solo determina la prosperidad de la tierra, sino que también desbloquea nuevas áreas, poderes y eventos narrativos. La leyenda dice que quien haga florecer al Árbol será capaz de restaurar la armonía perdida de Faeterna.

- **Conflicto principal:**

El mundo lucha contra la decadencia y la corrupción. Criaturas ancestrales y fuerzas desconocidas intentan impedir que el Árbol Huluppu renazca, absorbiendo su energía o destruyendo los asentamientos humanos.

La protagonista y su grupo deben restaurar la vida del Árbol mediante exploración activa y gestión estratégica de recursos. El conflicto combina acción y reflexión: enfrentarse a enemigos y resolver puzzles en las zonas explorables, mientras se organiza la recolección de materiales y la construcción de los pueblos para mantener el progreso. Cada decisión en la gestión influye directamente en la expansión y desbloqueo de nuevas áreas y habilidades.

- **Protagonista:**

Nombre: Lira

Historia: Vestigio de la diosa Ishtar, Lira fue expulsada del cielo y cayó al mundo de los humanos. Sin recuerdos completos de su origen, su llegada hace germinar el

Árbol Huluppu, cuya supervivencia y crecimiento dependen de sus acciones. A lo largo de su viaje descubrirá su conexión con el mundo y el motivo de su caída.

- **Antagonista:** Anu, el dios del cielo
Anu fue el primero y más antiguo de los dioses, señor del firmamento y guardián del equilibrio entre lo divino y lo mortal. Durante eras, observó con benevolencia el crecimiento de la humanidad y compartió con ellos la sabiduría del cielo. Sin embargo, con el paso del tiempo, los hombres olvidaron los dones divinos y usaron su poder para destruirse entre sí. Guerras, rituales prohibidos y arrogancia humana desgarraron los cimientos de la creación, y con cada súplica ignorada o traicionada, Anu perdió la fe en los mortales. Finalmente, decidió cerrar los cielos y cortar toda conexión con la tierra, provocando la Caída del Cielo y sumiendo a Faeterna en un ciclo de decadencia.

Ahora, Anu no busca gobernar, sino preservar el orden a través de la extinción. Cree que destruir el Árbol Huluppu y dejar morir el mundo es el único modo de purificar la creación y reiniciar el ciclo divino. Su presencia se manifiesta en tormentas, ruinas suspendidas en el aire y ecos de luz que corrompen lo que antes era sagrado.

- **Zonas principales del mundo:** (Nombre, temática, desafíos, recursos únicos)
- **Entidades neutrales o NPCs:** (Comerciantes, aliados, civilizaciones, etc.)

5. Estructura del Mapa

Diseño general: Comenzaras por el **Bosque** que dentro de él te encontrarás el **Árbol Huluppu** (El centro de nuestro mapa) donde habrá un pueblo que te dará recados. Si sigues adelante te dirigirás a la **ruinas de Eridu** donde explorarlo será como un laberinto. Después de completar la ruinas el Árbol te dejará bajar al **Inframundo**

6. Sistema de Combate y Enemigos

6. 1 Enemigos de nivel fácil

| Nombre | Estilo de Combate (Técnico) | Descripción |
|--------|---|---|
| Slime | Tipo: cuerpo a cuerpo. Patrón: salto lento → pausa → salto rápido. | Criatura gelatinosa que se divide al recibir daño. Baja |

| | | |
|-----------------------|--|--|
| | Daño: físico ácido. IA: sigue al jugador con retardo. Debilidad: filo / fuego. | movilidad y alcance corto. |
| Lobo salvaje | Tipo: cuerpo a cuerpo en grupo. Patrón: rodeo + ataque coordinado. Daño: físico cortante. IA: coordina con otros lobos, flanquea. | Enemigo rápido en manada; su fuerza está en la sincronización. |
| Goblin | Tipo: melee rápido / soporte. Patrón: combo rápido + grito de ayuda. Daño: físico. IA: usa trampas y busca ventaja numérica. | Astuto y oportunista; aprovecha distracciones. |
| Jabalí salvaje | Tipo: carga lineal. Patrón: retroceso → embestida → aturdimiento. Daño: contundente. IA: sigue al jugador en línea recta. | Fuerte pero predecible; fácil de esquivar lateralmente. |
| Avispa gigante | Tipo: aéreo veloz. Patrón: vuelo circular → picadura rápida → retirada. Daño: físico / veneno. IA: ataca en ráfagas y cambia de objetivo. | Ataques rápidos, puede paralizar al jugador. |

6.2 Enemigos de Nivel Intermedio

| Nombre | Estilo de Combate (Técnico) | Descripción |
|---------------------------|---|--|
| Esqueleto guerrero | Tipo: mélee táctico. Patrón: bloqueo → contraataque → retroceso. Daño: físico cortante IA: defensiva, combate por turnos. | Soldado animado, experto en combate con espada y escudo. |
| Mímico | Tipo: emboscada Patrón: ataque sorpresa → mordida → salto Daño: físico. IA: espera inactiva hasta interacción del jugador. | Trampa viviente que aparenta ser un cofre. |
| Arpía | Tipo: aéreo mágico. Patrón: chillido sónico → ráfaga de viento → vuelo evasivo Daño: mágico / físico IA: hostiga desde el aire. | Atacante aérea con control de zona y empuje. |
| Trol | Tipo: mélee regenerativo Patrón: golpe lento → regeneración → embestida Daño: contundente IA: lenta, pero resistente; evita fuego. | Gigante que se cura constantemente. |
| Pájaros salvajes | Tipo: aéreo veloz Patrón: ataque veloz hacia el jugador → retrocede → ataque veloz Daño: físico IA: ataca rápido y con mucha frecuencia, pero es | Pájaros rabiosos, que son los hijos del pájaro Imdugud. |

| | | |
|--|--|--|
| | posible de esquivar si se hace en el momento preciso | |
|--|--|--|

6.3 Bosses del juego

| Nombre | Estilo de Combate (Técnico) | Descripción |
|--------------------------------------|--|--|
| Serpiente que no puede ser encantada | Tipo: boss terrestre. Patrón: enrosque → ataque circular → veneno → salto. Daño: físico / veneno. IA: inmune a efectos de control. | Guardiana del bosque, resistente a la magia de manipulación. |
| Pájaro Imdugud y sus crías | Tipo: aéreo múltiple. Patrón: rayos → embestida → invocación de crías → sobrecarga. Daño: eléctrico. IA: alterna entre ataque aéreo y apoyo de esbirros. | Ave mítica que protege las ruinas. |
| Lilitu, la doncella-de-monio | Tipo: boss caster. Patrón: encanto → fuego oscuro → drenaje → fase berserk. Daño: mágico / mental. IA: alterna entre manipulación y daño directo. | Demonio del inframundo, mezcla de belleza y letalidad. |

7. Sistema de automatización y Economía

7.1 Explicación inGame de la automatización

En el mundo de Faeterna el *Æther* es un recurso mágico y natural que está en el aire, este recurso con la magia adecuada se puede convertir en energía para crear rituales y así poder automatizar la creación de nuevos materiales.

7.2 Zonas de automatización

En cada gran poblado habrá una zona donde se pueda extraer *Æther* y en esa misma zona se podrá construir tu fábrica mágica haciendo que las zonas de automatización sean limitadas y en sitios específicos, también depende de la zona la energía que recolectes será más pura (más energía) o más impura (menos energía) como él recusó que podrás recolectar será diferente según el área en la que te encuentres. Aparte de estas áreas, en los poblados el *Árbol Huluppu* también tendrá una área más grande donde poder construir, pero esta área no tendrá ni recurso propio ni manera de recolectar energía. Todo lo usado y consumido es múltiplo de 3

7.3 Modo Construcción

Para poder entrar en el modo construcción tendrás que ponerte en una rama del *Árbol Huluppu* para meditar y entrar una vista estilo Factorio donde podrás construir con otra interfaz totalmente distinta. En la interfaz tendremos un botón donde nos pondrá todo lo que se está generando en las distintas áreas de autolimitación, el almacenamiento general, una barra de acceso rápido que se podrá personalizar y

un menú donde estarán todos los rituales que se pueden construir para automatizar con el Æther.

7.4 Rituales de Æther

Los rituales de Æther son las máquinas de otros juegos de automatización como Factorio. Estos rituales se irán desbloqueando a medida que vayas avanzando en la historia. Al principio para crear los primeros rituales se utilizarán recursos que se obtendrán al explorar o matar enemigos (estos materiales después se podrán automatizar) para que el jugador tenga pequeños objetivos por el mundo de FAETERNA para incitarle a explorar. Cuanto más avancemos, más materiales distintos y procesados nos pedirán para poder seguir creando rituales y automatizando.

7.5 Propósito de la automatización

El objetivo de automatizar es obtener materiales para craftear distintos equipamientos, objetos que nos permiten mejorar nuestras habilidades y conseguir la moneda del juego vendiendo nuestros materiales sobrantes.

7.6 Economía del mundo

En FAETERNA hay una moneda de todo el territorio, esta moneda la podrás encontrar en distintos sitios, desde un cofre escondido de unos bandidos, hasta haciendo misiones secundarias para otros personajes del mundo. Aparte de esto, como se explica arriba, podrás vender materiales a los comerciantes donde podrás vender de forma automática los ítems sobrantes obteniendo un botín que tendrás que recolectar cuando esté lleno para no perder dinero en el proceso.

8. Sistema de Mejora y Crafteo

- **Herramientas / armas mejorables:** Mejoran en el arma y las magias

El sistema de mejoras de las armas tomaremos referencia al de Dark Dungeons, que consta de tener una herrería en el pueblo para mejorar las estadísticas base de las armas obtenidas durante las aventuras del jugador. Para las mágicas seguiremos algo parecido, en vez de tener una herrería, tendremos un edificio especial para mejorar los poderes mágicos.

- **Sistema de mejora:** (Niveles, rarezas, árboles de progreso)
 - **Sistemas de niveles:** el personaje tendrá una barra de experiencia, donde por cada nivel obtendrá un punto de estadística para aumentar las estadísticas deseadas del jugador (más vida, más ataque, más velocidad, etc...).

- **Sistema de rarezas:** Los enemigos, los recursos y las armas (incluida las magias) tendrán un sistema de rareza típica, este tendrá una escala de 4 niveles: común, raro, épico y legendario.
 - **Sistema de habilidad:** Cada personaje tendrá su propio árbol de habilidad, como referencia tenemos a path of exile, pero el nuestro será de una escala más pequeña, donde el jugador obtendrá un punto de habilidad por x niveles.
- **Recursos:** En una primera instancia, el juego tendrá recursos básicos de un juego rpg: madera, piedra, comida

9. Inteligencia Artificial

12.1 Comportamiento enemigo básico

Los enemigos básicos se desplazarán por la zona y, al detectar al jugador dentro de su rango de activación, se acercarán a él para realizar un ataque cuando el jugador entre en su rango de ataque.

12.2 Alertas y persecución

Cada enemigo contará con un **radio de detección**.

Cuando el jugador entre dentro de esa distancia, el enemigo pasará a un **estado de alerta** y comenzará a perseguirlo hasta perderlo de vista o salir de su rango de seguimiento.

12.3 Interacción con el entorno

Los enemigos podrán interactuar con el escenario, detectando obstáculos como paredes o cambios de nivel.

En estos casos, el enemigo cambiará de dirección o adaptará su movimiento para continuar patrullando o persiguiendo al jugador.

12.4 Estrategias avanzadas

Los jefes tendrán comportamientos más complejos, adaptando sus ataques según la **posición del jugador**.

Esto permitirá realizar distintos patrones de ataque dependiendo de la distancia o ubicación del jugador dentro del escenario.

10. Arte y Estilo Visual

10.1 Estética general

Nuestro juego está enfocado en tener un estilo basado en juegos de plataformas estilo 2D al más estilo Hollow Knight, Indivisible, con un diseño pixel art detallado.

10.2 Diseño de personajes

Para nuestra protagonista nos quisimos enfocar en la mitología mesopotámica donde nuestro personaje es un vestigio de la diosa Ishtar.

10.3 Diseño de enemigos y jefes

Ya que nos quisimos enfocar en la mitología mesopotámica con un toque de fantasía podemos encontrar tanto los enemigos más clásicos de un mundo de fantasía como los slimes, goblins, mímicos, hasta el pájaro Imdugud y sus crías como Lilitu, la doncella-demonio.

10.1 Diseño de entornos y niveles

Imágenes inspiradoras para el primer nivel:

ambientación tutorial



+

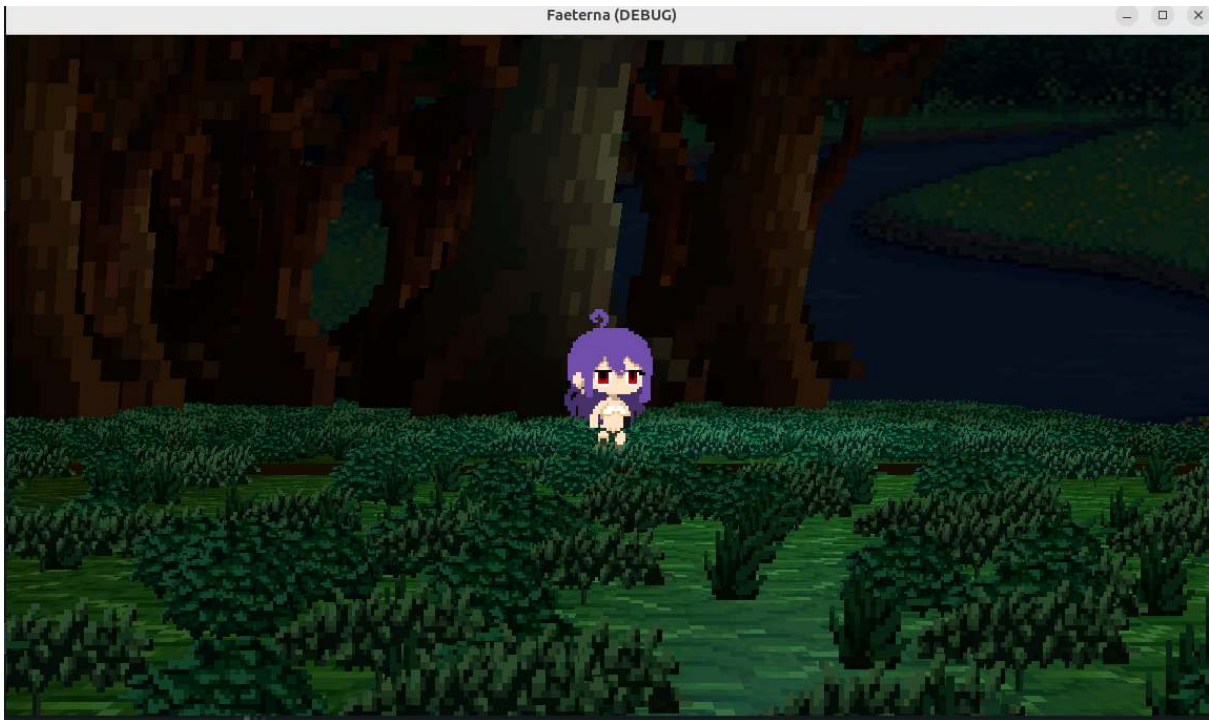


En un primer contacto con el 2.5D, hicimos una pequeña escena demo con blender y lo importamos directamente a godot:

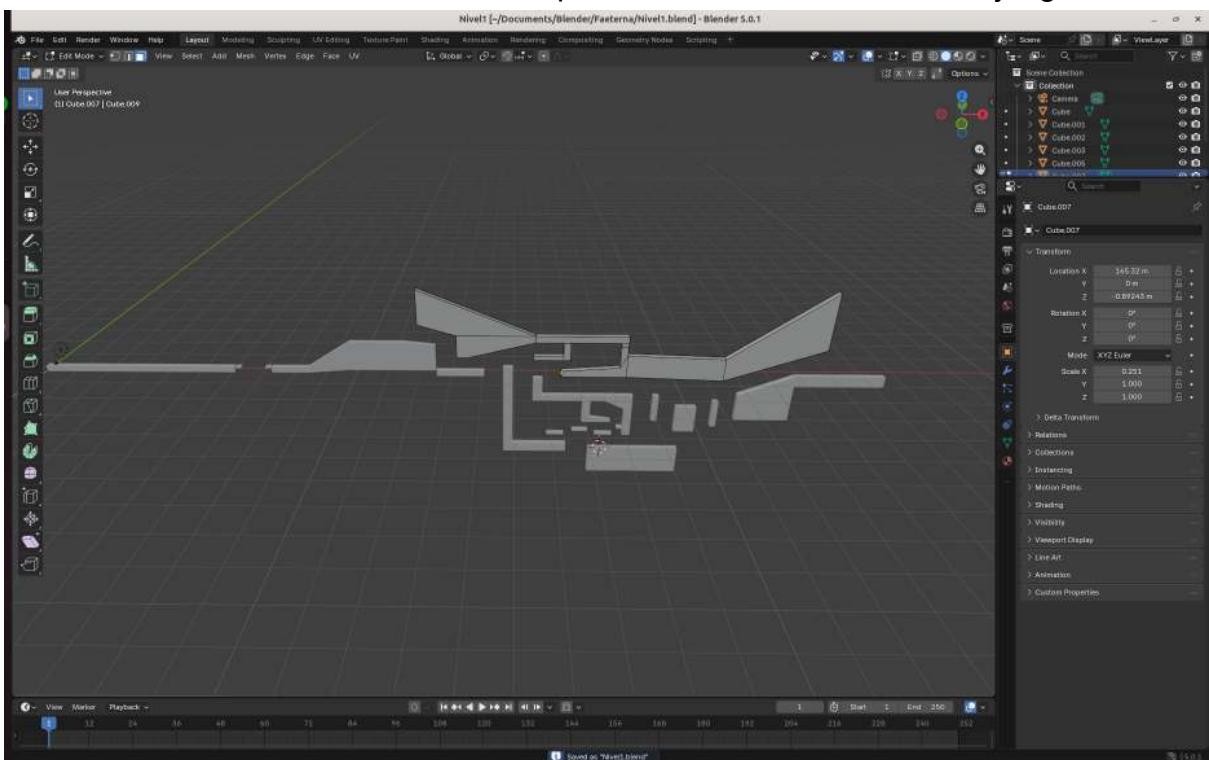




Un primer vistazo en el juego:



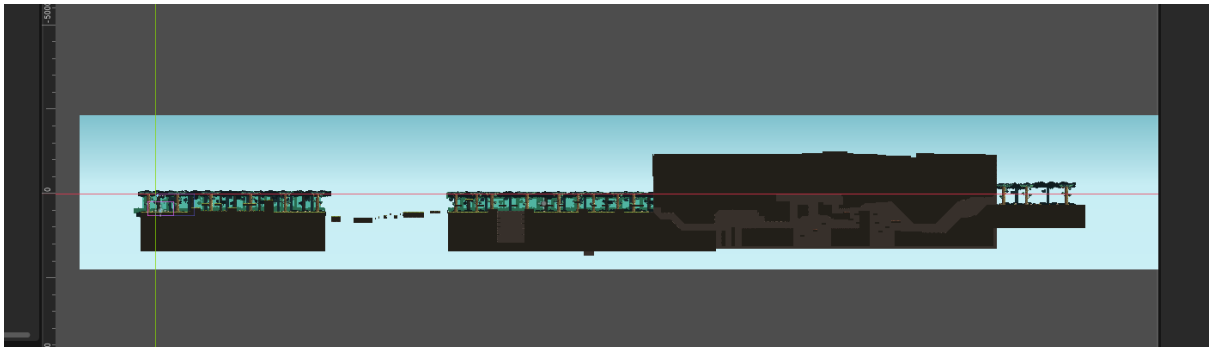
Posteriormente, creamos el boceto del primer nivel/tutorial de nuestro juego:



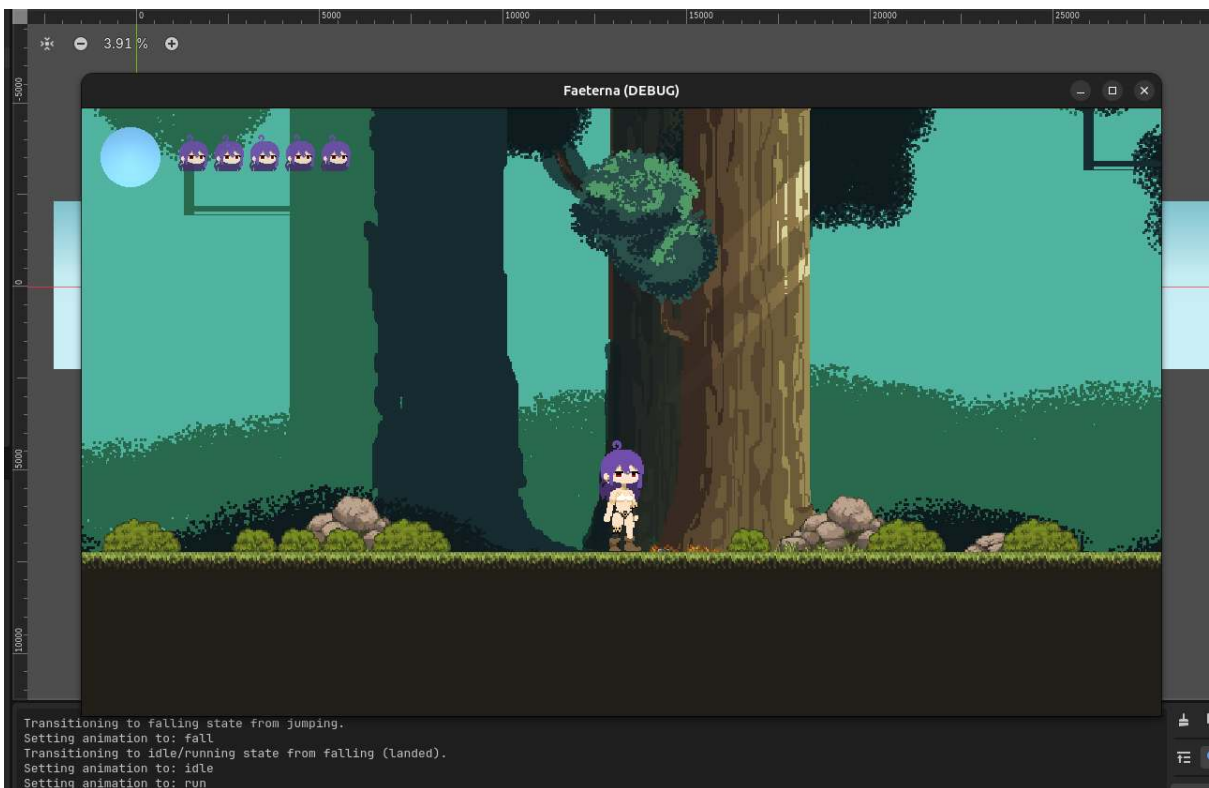
Es una pequeña representación del terreno que tendrá este nivel.

Debido a la complejidad del estilo 2.5D, hemos decidido cambiar el estilo de nuestro juego a 2D. Es decir, que en vez de crear escenarios 3D, hemos optado en crear escenarios en dos 2D directamente.

Representación de nuestro primer nivel en 2D:

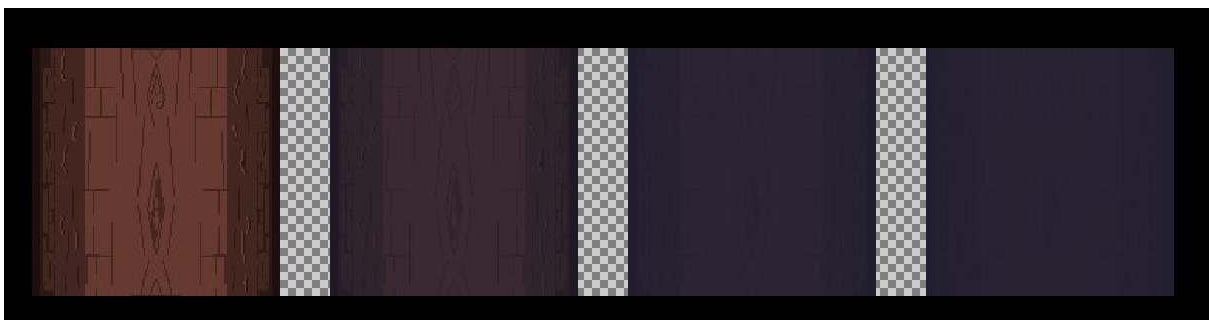


Dentro del juego:



Todos los assets descartados para la creación del mapa:

Sprite de los árboles:



11. Sonido y Música

11.1 Estilo musical

La banda sonora tendrá un estilo **ambiental y minimalista con elementos orquestales**, buscando reforzar la sensación de exploración y misterio del mundo.

Se utilizarán instrumentos de percusión suave, cuerdas y sonidos ambientales para crear una atmósfera que acompañe el ritmo pausado del plataformeo y la exploración.

11.2 Temas por zona o jefe

Cada zona tendrá una variación musical que refleje su ambiente y narrativa:

- **Bosque tutorial:** música ambiental tranquila que transmita naturaleza y descubrimiento.
- **Ruinas de Eridu:** tonos más melancólicos y misteriosos que reflejen la decadencia de una antigua civilización.
- **Inframundo:** música más oscura y tensa con sonidos ambientales profundos.
- **Jefes:** versiones más intensas del tema de la zona, con mayor ritmo y percusión para transmitir peligro.

11.3 Efectos de sonido clave

Los efectos de sonido servirán para reforzar la interacción del jugador con el entorno y las acciones del personaje:

- **Movimiento:** saltos, aterrizajes, dash y desplazamientos.
- **Combate:** impactos de ataques, habilidades mágicas y derrotas de enemigos.
- **Entorno:** viento, vegetación, ruinas y elementos ambientales.
- **Recolección:** sonidos distintivos al obtener recursos o materiales.

11.4 Indicadores sonoros de recursos o peligro

El juego utilizará señales sonoras para comunicar información importante al jugador:

- Sonidos sutiles cuando haya **recursos cercanos o recolectables**.
- Indicadores sonoros cuando el jugador esté **en peligro o reciba daño**.
- Señales auditivas al **desbloquear habilidades o activar elementos del entorno**.

- Cambios en la música para anticipar **zonas peligrosas o encuentros importantes**.

12. Interfaz y Experiencia de Usuario (UX)

- **HUD principal:** En el HUD principal solo podremos ver la vida que tenemos, el maná que nos queda y la magia que tendremos equipada
- **Menús:** En el menú principal saldrán las opciones de: Iniciar el juego (Dentro estará la opción de: Nuevo juego y Continuar), Opciones (Para cambiar opciones como sonido, brillo, etc...) y Salir. Mientras el menú en el juego tendrá la opción de: Continuar, Opciones (Para cambiar opciones como sonido, brillo, etc...) y Salir al menú principal
- **Indicadores visuales:** El jugador mostrará un pequeño destello al recibir daño, los objetos recolectables tendrán un brillo para resaltar
- **Accesibilidad:** Las conversaciones de los NPC serán en globo de texto

13. Tecnología y Herramientas

- **Motor:** Godot
- **Lenguaje de programación:** C#
- **Herramientas externas:** Visual Studio, GitHub, Blender, Krita, Inkscape, LibreSprite, Tiled
- **Sistema de guardado:** Habrá dos tipos de sistemas de guardado, el guardado manual y el guardado automático en ciertas zonas muy específicas

14. Diferenciadores Clave

- ¿Qué hace único a tu Metroidvania respecto a otros del género?
Lo que hace único a nuestro juego es que estamos fusionando dos géneros que nunca antes se habían fusionado, como es el Metroidvania con la gestión de recursos
- ¿Cómo se integra la gestión de recursos en la experiencia principal?
Es algo que nos permite mejorar de manera más rápida en las habilidades del personaje y obtener recompensas para usar en la historia

- ¿Qué sensación quieres que tenga el jugador durante la exploración y progresión?