

# IDEA PRINCIPAL DEL JUEGO

**Aspectos generales del juego:** El juego debe de poder manejarse en un ambiente estilo metroidvania, en el que el personaje pueda ir hacia adelante o atrás, arriba o abajo en la aventura subiendo plataformas, y abriendo puertas para poder ingresar a una zona en específico. El personaje debe de poder atacar y tener la posibilidad de hacer combos para atacar a los enemigos, los enemigos y el personaje debe de tener una barra de vida. Debe de poder conseguir objetos que lo ayuden en la aventura, que lo hagan cambiar de estado y que le otorguen la posibilidad de cambiar la modalidad de ataque.

**Estilo de dibujo:** Pixel art

**Estilo de juego:** 2D

**Enemigos:** 3 por cada zona

**Zonas o planetas:** 4

**Boss:** 4 (3 secuaces y el conquistador supremo)

**Personajes jugables:** 1 (3 si se desbloquean en la partida)

**Tipo de juego:** Líneal

**Referencias:** Blasphemous, Juegos de Dragon Ball Z, Devil my Cry, Soul Calibur, Rival of Aether, Katana Zero, River City Girls