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