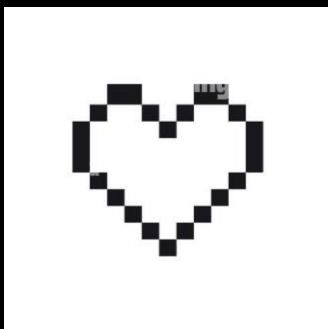


**LEVEL DESIGN**

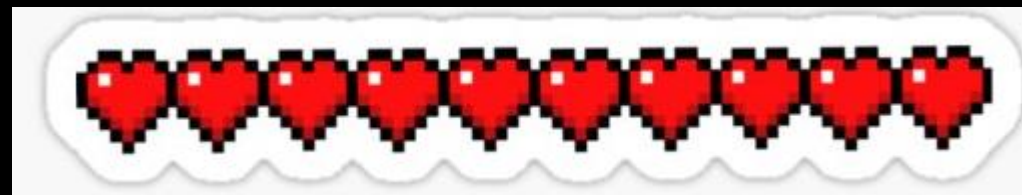
Cambio de tiempos por barra de vida de Boss.



Por ataque no esquivado pierdes un corazón.



10 corazones para el personaje.



# 1º TIEMPO

El Boss te persigue con su hoz para intentar rebanar te, la hoz la arrastra por el suelo persiguiéndote.

El ataque lo realiza 3 veces. Debes esquivar los primeros dos ataques. En el tercer ataque recarga la hoz y ataca más fuerte, entonces cuando lo esquivas, la hoz queda atascada en el suelo, que es cuando puedes atacar con tu espada.

## Gameplay

- Esquivar Boss.
- Ataque contra Boss con la espada.

## 2° TIEMPO

Empezando este segundo tiempo el enemigo solo se enoja más y con su garra apunta hacia arriba para dejar caer bolas de fuego en el escenario y escombros, hay que esquivarlos.

El fuego se queda en el suelo y después de un tiempo se extingue.

El enemigo repite el movimiento para tirar fuego y escombros 3 veces.

Luego ataca 2 veces con su garra, en el tercer ataque queda agotado y procedes a atacar con espada.

### **Gameplay**

- Esquivar escombros y fuego cayendo.
- Esquivar fuego en el suelo.
- Esquivar ataque de garra.
- Ataque contra Boss con la espada.

## 3° TIEMPO

Fuego aparece de los alrededores mientras el enemigo se enfada más, por lo que el escenario se hace más pequeño con un temblor.

Vuelve a repetir el primer ataque de dejar caer bolas de fuego para quemar el escenario. Luego, ataca dos veces con su garra y luego una vez con la hoz, lo esquivas y se atora su hoz.  
Lo repite 3 veces.

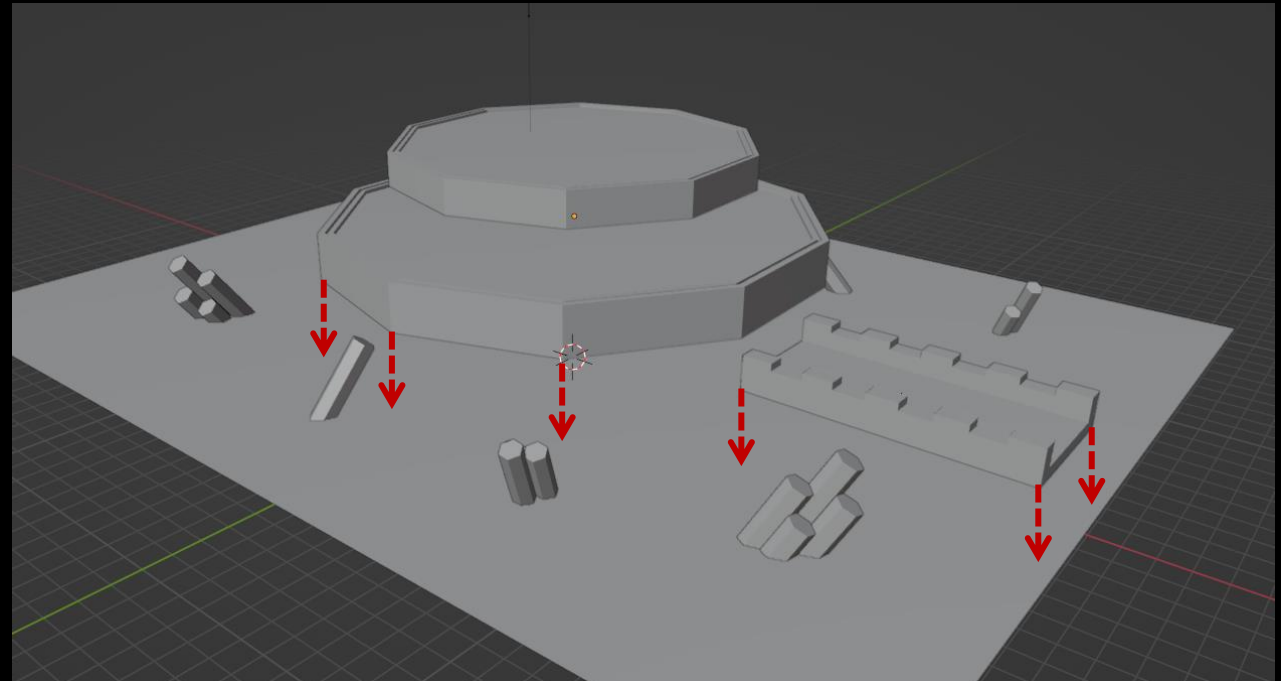
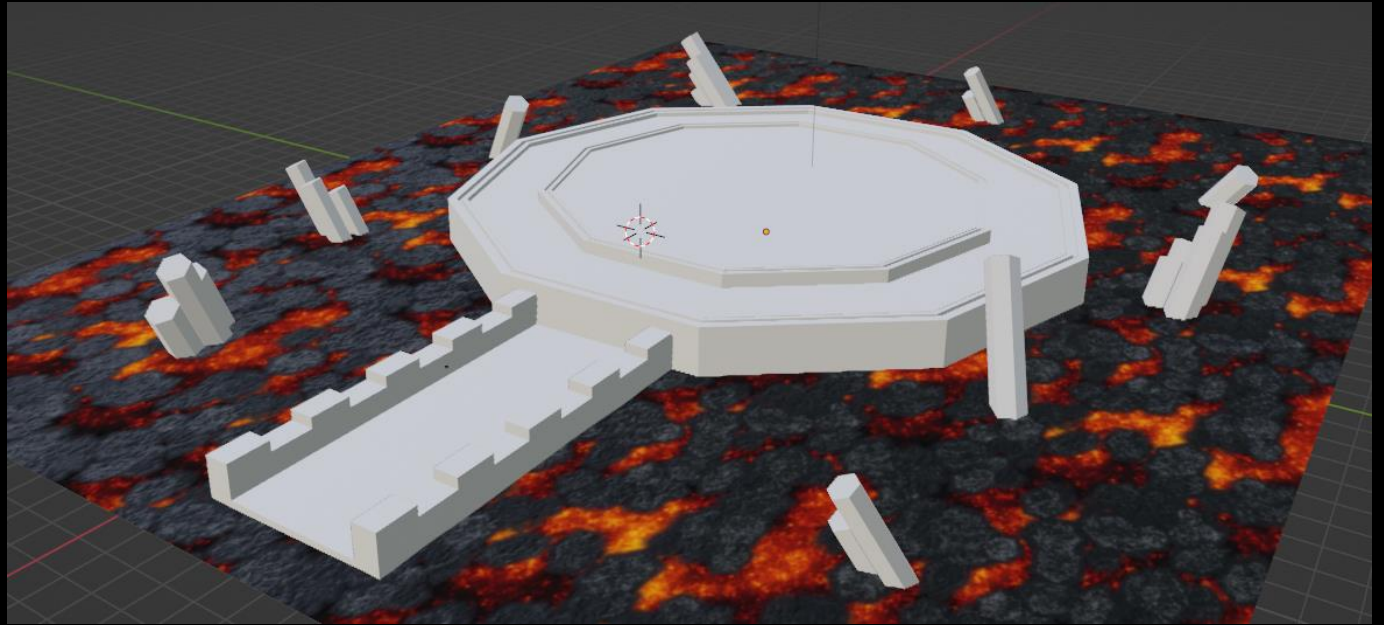
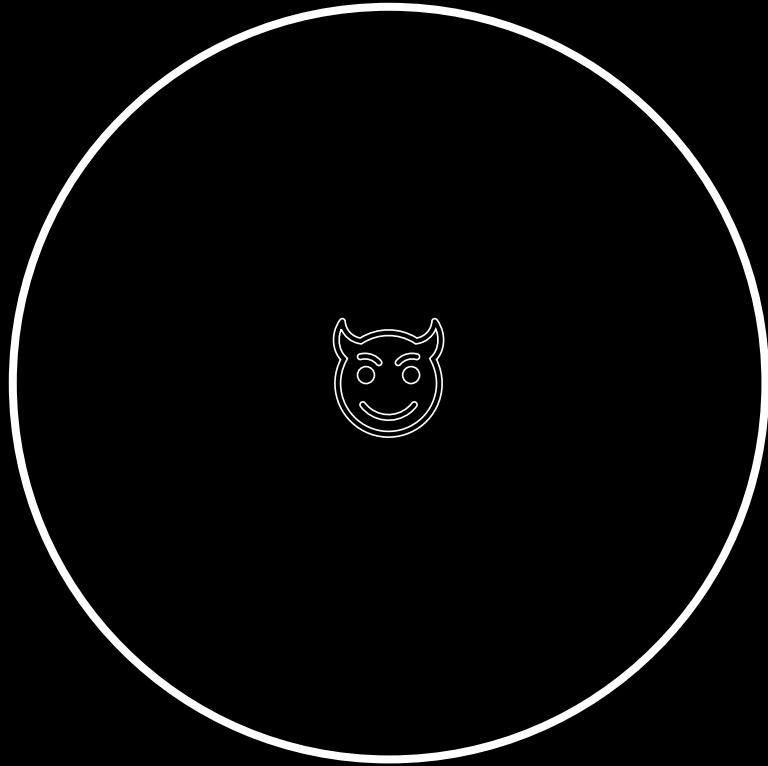
Estocada Final. (Cinemática)

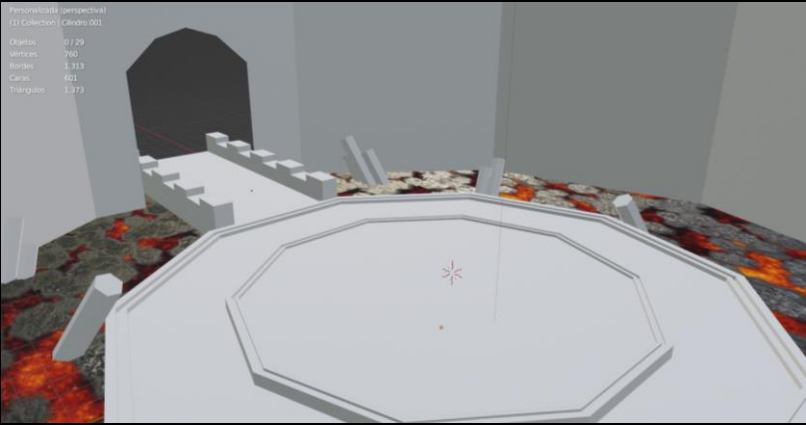
### Gameplay

- Esquivar escombros y fuego cayendo.
- Esquivar fuego en el suelo.
- Esquivar ataque de garra.
- Esquivar ataque de hoz.
- Ataque contra Boss con la espada.

# ESCENARIO

- Arena Circular
- Seccionado por tiempos.





# REFERENCIAS DE JUEGO





Boss en pausa para ataque.



Ataques aéreos y cambio en el escenario.



Ataque de espada.



Arena Circular.



Ataques recargados y Boss con barra de vida.



Estocada final con cinemática.