HITO }1, apuntes

Portada sabemos

Historia:

.- Samurai, “Cazador de demonio”, se enfrenta a estos seres en busca de algo que le quitaron o algún poder apreciado. Cada vez que se avanza, va entrando más en ese mundo

Flujo:

Durante el juego se va poder ir adquiriendo distintas habilidades que le permita un movimiento más dinámico, y versátil. Mientras que los diseños de niveles serán más desafiantes, exigiendo un buen uso de las habilidades tanto adquiridas como las del jugador, por otro lado, los enemigos irán mejorando (agregando nuevos tipos de enemigos), teniendo nuevos movimientos, más vida entre otras cualidades.

Gameplay:

Este es un juego metroivania/Acción/plataforma, el juego será por niveles ya sea a lo largo de una torre o en otro espacio principalmente dispersado en formato vertical, es posible que tenga minijuegos para adquirir habilidades (puzles para el desbloqueo o avanzar niveles) aunque no sería lo principal.

El juego tiene la batalla basada en los dibujos, y formas, a través de trazos realizados, tanto por el personaje jugador, como su espada, tendrás habilidades que cambien el flujo de estos, deteniedo el tiempo, cambiando la dirección de la gravedad, impulsándose por toda la habitación!

Mundo:

Medieval japonés, quizá medieval en todos lados, luego con el tema de los demonios quizá existan en otros lados.

Mecánicas y poderes:

Los dibujos, esa es, hay que explicar todo lo que conlleva.

Enemigos y jefes

Hay que definir esto aun, yo pienso que deben haber jefes grandes que tengan hartas habilidades y versatilidad