**DEFINICIÓN PROYECTO FINAL**

1. **Concepto y Objetivo del Juego**

La diosa de la locura, Ivasha, el presagio de lo olvidado, le ha robado las emociones a nuestro personaje sin motivo alguno, con la ayuda de los demás dioses, la mente del personaje podrá ser reparada lo suficiente para enfrentarse a la vesania de la diosa, pero nuestro protagonista debe de ser cauto a la hora de escoger para que divinidades trabajar, pues la impredecibilidad de Ivasha puede poner todas sus virtudes en contra.

Al iniciar la partida, al jugador se le despliega el mundo de Eleazar, lugar donde debe recorrer sus diferentes continentes para recuperar sus emociones. Al elegir un continente, se desplegará dos tarjetas con los símbolos de los dioses y su dogma o “descripción” de la personalidad del dios, lo que indicará la clase de “emoción” que representa; el jugador debe escoger uno de estos, el cual le encomendará realizar una misión en su territorio y así recuperar una“emoción”. El proceso se repite en cada continente que haya sido agregado.

Al final de recuperar sus emociones, se realiza una especie de "combate” contra Ivasha. El combate final contra Ivasha es impredecible pues sus habilidades y atributos cambian en cada Run del juego. De manera simplificada, el objetivo es realizar 3 trabajos para los dioses y **recuperar tres emociones/poderes** que configuran la “personalidad” y “cualidades” para poder derrotar a Ivasha en el combate final.

**Misiones:**

**1.1. Profanar Lugares**

Al entrar en este nuevo mapa, el jugador puede acceder a 3 lugares distribuidos por el mapa, al ubicarse en el centro de dichos lugares, se da la opción de iniciar la oleada. La misión acaba cuando el jugador completa las 3 oleadas.

* **Oleadas:**

-El objetivo es aguantar una cantidad de tiempo para que el jugador acabe con todos los enemigos y no muera en el intento.

- La cantidad de enemigos aumenta con el tiempo.

- Los enemigos tienen implementadas diferentes formas de ataque, es decir sus proyectiles modelan ciertos movimientos físicos (movimiento circular uniforme (M.C.U), movimiento rectilíneo uniforme acelerado (M.R.U.A))

- Extra: Algunos enemigos soltarán elementos al morir.

- ¿qué diferencia una oleada de otra?

- Se tienen en cuenta variables como el tiempo, y la cantidad de enemigos que aparecen. En algunos mapas aparecen menos enemigos.

- Vida máxima del enemigo.

- Estilo de ataque en el cual puede ser descrito por un M.C.U o M.R.U.A

- Obtiene al final una emoción.

**1.2. Laberinto (opcional):**

* Jugador debe superar un laberinto, en este hay lugares donde cambia su velocidad, las paredes pueden causarle daño.
* Al final del camino se encuentra un enemigo (mini-boss) o simplemente recoge la emoción.

**1.3. Acertijo (opcional)**

* En esta misión se muestra en pantalla una serie de acertijos relacionados con la mente humana.
* Se puede hacer una serie de adivinanzas, donde el jugador debe responder sabiamente para obtener su emoción.

**Combate Final:**

Debido a que las habilidades de Ivasha son impredecibles porque se han configurado al iniciar la partida, cada combate final será diferente y entrarán en juego atributos especiales (?)

Cambia el daño, vida máxima, cordura.

**Extras**

Recopilar las estadísticas del jugador como emociones recuperadas, al final del juego muestra la descripción de la emoción elegida.

1. **Físicas del Juego.**

Como se mencionó, las físicas del juego se observan en los movimientos de proyectiles que describen los enemigos

-Movimiento circular uniforme

-Movimiento rectilíneo acelerado

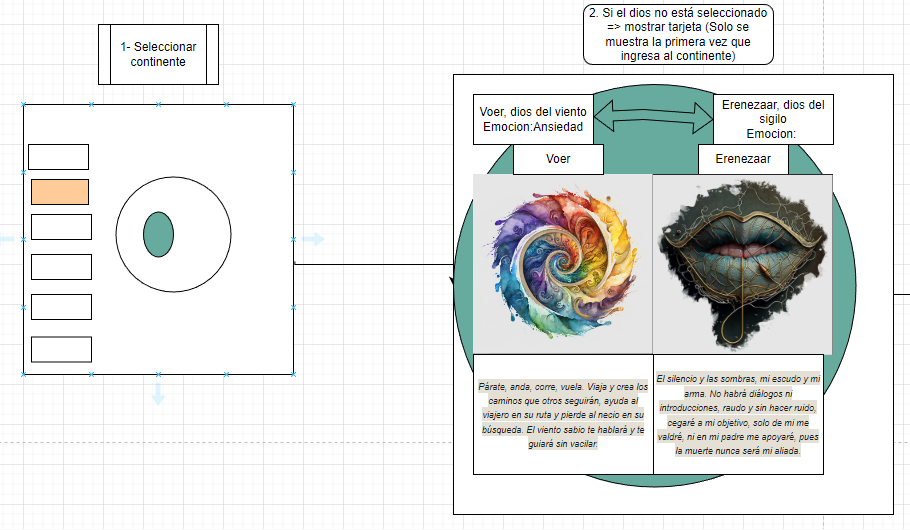
- (opcional: movimiento parabólico)

- Velocidad del jugador.

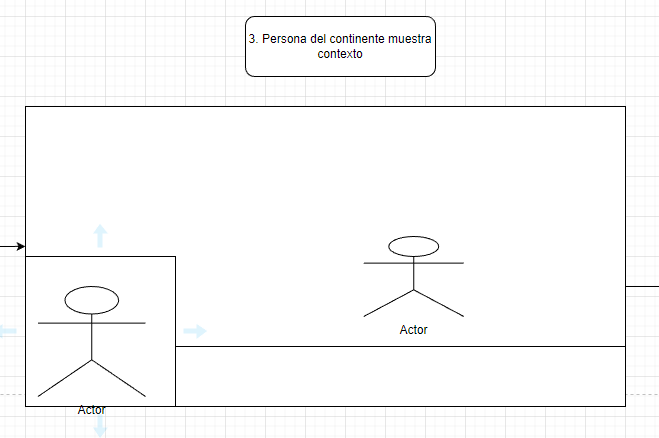
- Posible salto del jugador => Se cambian dimensiones desde la vista superior del personaje.

1. **Visualización del Juego:**

Al comenzar el juego aparecen 6 botones para seleccionar a cual continente quiere ir. Posteriormente, se le da la posibilidad de escoger entre dos opciones de dioses, el jugador debe elegir sabiamente ya que aquí empieza su misión para recuperar su emoción.

****

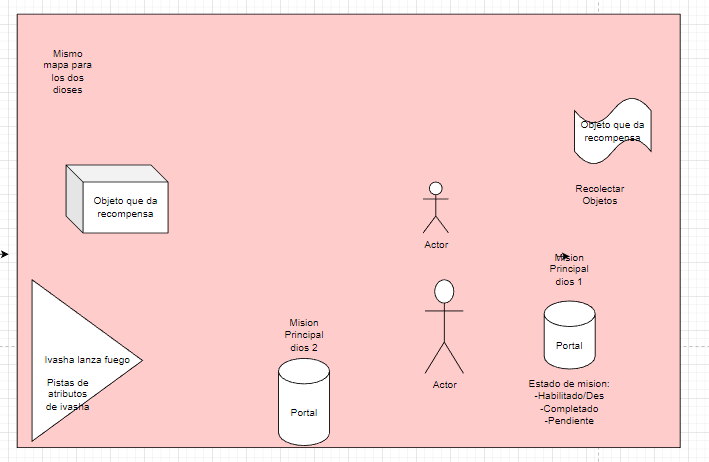
Ubicado en el continente seleccionado, aparece un personaje de dicho lugar para explicarle el contexto de la historia del lugar y darle indicaciones para su misión.



Posteriormente, puede recorrer el mapa del continente que ha seleccionado.

Allí encontrará:

* Dos puertas (o solo una) que le indica que allí empieza su misión. Al colisionar con ella, va a dirigirse al espacio donde se desarrolla la misión.
* Objetos que puede recoger y le darán una recompensa.
* Pistas de la configuración de ivasha. Esto sería útil para que el jugador escoja sabiamente cuál dios escoger y en consecuencia, qué emoción recuperar.

****

**Para más información revisar las imágenes de Juego Concepto y Dioses Juego**