**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 emociones/poderes** que configuran la “personalidad” y “cualidades” para poder derrotar a Ivasha en el combate final.

A continuación se mencionan los estilos de misión que se tienen planteados para el desarrollo del juego.

**1.1. Profanar Lugares**

Al entrar en este nuevo mapa, el jugador puede acceder a un lugar (opcionalmente 3 lugares distribuidos por el mapa), al ubicarse en el centro de dicho lugar se da la opción de iniciar la oleada. (en la versión opcional la misión acaba cuando el jugador completa las 3 oleadas)

**Características de Oleada:**

1. El objetivo es aguantar una cantidad de tiempo para que el jugador acabe con todos los enemigos y no muera en el intento.
2. La cantidad de enemigos aumenta con el tiempo.
3. 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))
4. Extra: Algunos enemigos soltarán elementos al morir.
5. Obtiene al final una emoción que puede cambiar los atributos del jugador y lo va preparando para el combate final.
6. **¿qué diferencia una oleada de otra?**
   1. Se tienen en cuenta variables como el tiempo, y la cantidad de enemigos que aparecen. En algunos mapas aparecen menos enemigos.
   2. Vida máxima del enemigo.
   3. Estilo de ataque en el cual puede ser descrito por un M.C.U o M.R.U.A

**1.2. Laberinto (opcional):**

1. En este tipo de juego, el personaje debe superar un laberinto, en el cual hay lugares donde cambia su velocidad o las paredes pueden causarle daño.
2. Al final del camino recoge la emoción o se encuentra un enemigo con una vida y ataque medianamente alto (opcional)

**1.3. Acertijo (opcional)**

1. En esta misión se muestra en pantalla una serie de acertijos (en forma de texto), los cuales están relacionados con la mente humana.
2. Se plantea hacer una serie de adivinanzas, donde el jugador debe responder sabiamente para obtener su emoción.

**1.4 Combate Final (Misión Especial):**

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**

Se piensa recopilar los datos del jugador para poder visualizarlas durante o al finalizar el juego, a modo de que visualice el significado de sus “emociones” recuperadas.

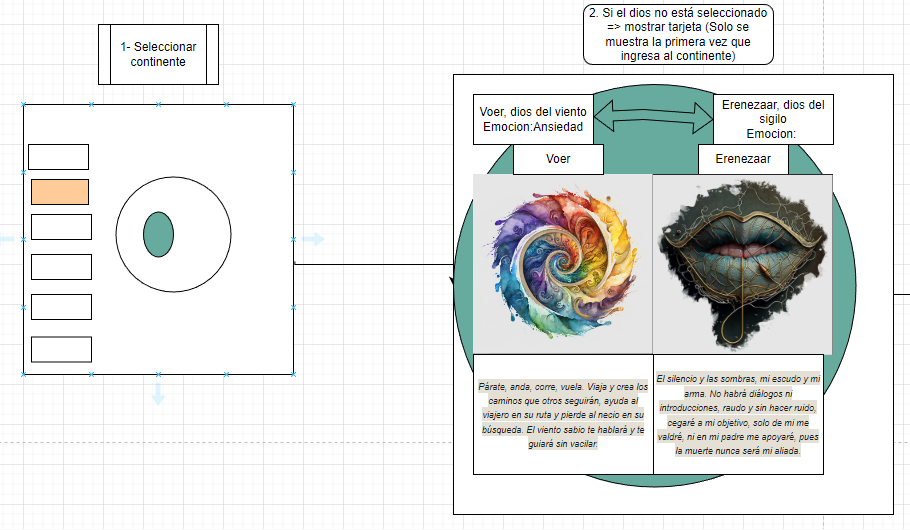
**2. Físicas del Juego.**

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

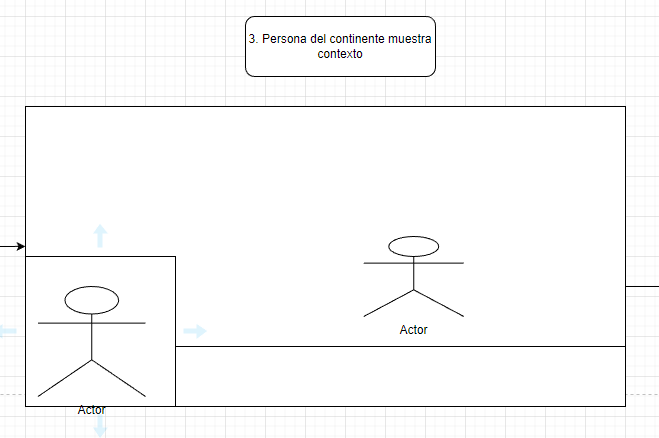
* Movimiento circular uniforme
* Movimiento rectilíneo acelerado
* Velocidad del jugador.
* Posible salto del jugador: Se cambian dimensiones desde la vista superior del personaje.
* Opcional: Movimiento parabólico de proyectiles y jugador

**3. 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 como se muestra en la figura 1.

**  
Figura 1.** Seleccionar Continente y dios

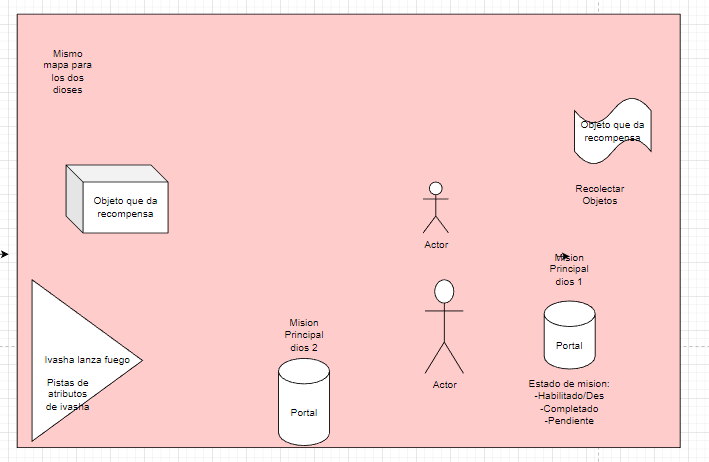
Ubicado en el continente seleccionado, aparece un personaje de dicho lugar para explicarle el contexto de la historia del lugar y darle indicaciones para su misión.

  
**Figura 2.** Diálogo de contexto para iniciar la misión

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

Allí encontrará:

1. 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.
2. Objetos que puede recoger y le darán una recompensa.
3. 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**