**KUZULU**

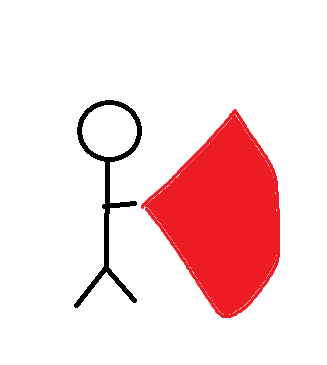
**Descripción:**

Juego 2D con vista Top-down. El jugador deberá avanzar por salas, enfrentándose a distintos tipos de enemigos hasta poder dar vida al jefe final.

**Mecánicas:**

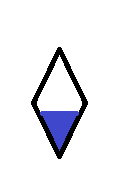
Vidas: no hay vidas, cada muerte comienza una nueva run.

Ataque cuerpo a cuerpo 1: (cono rojo es el barrido que haría el ataque y por lo tanto las colisiones se comprobaría en esa zona).



Ataque cuerpo a cuerpo 2: espadazo tipo empalamiento/pinchazo que solo da a 1 jugador.

Ataque a distancia: 1 único proyectil que se recarga cada X segundos. (se indicaría con un contenedor que se llena progresivamente. Si esta lleno se puede disparar)



Dash.

**Dinámica:**

Explorar el mapa para encontrar los enemigos especiales que te permitirán encender las antorchas para dar vida el jefe final.

**Contenido:**

Enemigos:

-Melee: atacan rápido cuando están cerca de ti

-Distancia: dispara proyectiles.

-Lancero: da (no lo tira, es como si fuese melee) un lanzazo recto a X distancia del jugador. El lanzazo es retardado para poder esquivarlo. Entre lanzazo y lanzazo tiene una demora para poder acercarte y huirá de ti.

-Enemigo especial: Más tanque, varios tipos de ataque.

**LORE:**

El mundo se ha visto envuelto en maldad y los dioses han tenido que tomar una decisión radical: solo dejar nacer a aquellos que puedan ser dignos defensores del bien en el mundo. Para ello, ponen a prueba a cada humano antes de nacer haciéndoles pasar duros desafíos para saber si son lo suficientemente poderosos para luchar.

**Boss:**

**Posibles diseños:** 