**Ángeles y Demonios**

**Descripción:**

Juego 2D de scroll lateral y un jugador. El jugador deberá avanzar por salas, enfrentándose a distintos tipos de enemigos y a plataformeos para avanzar hasta llegar al boss final.

**Relación con la temática y posibles diversificadores:**

El jugador es una de las muchas pruebas de los dioses para encontrar a los verdaderos defensores del bien. Por ello, el jugador, tendrá como objetivo alcanzar el nacimiento que solo puede ser concedido por los dioses si lo consideran apto.

Como posibles diversificadores podemos implementar:

-Corazón de metal podría encajar en el apartado de demonios.

-Cromático no nos condiciona en nada ya que es solo implementar que el juego tenga paletas de colores.

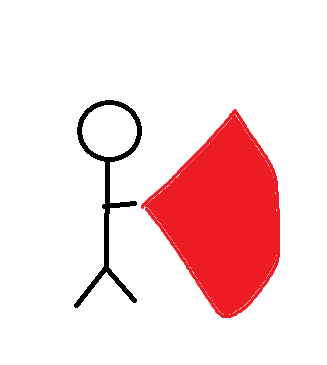
-Random Game: podríamos hacer generación de enemigos aleatoria (si se nos complica abandonar la idea)

-Mucho texto: No veo el porque de no hacerlo. Lo menus se representarían con iconos, la UI también, y sin diálogos.

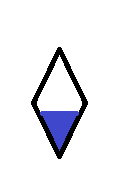
**Mecánicas:**

Vidas: el jugador tendrá 3 vidas para poder completar el juego.

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



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)



Salto.

Punto de control: cada cierto avance se guardará el progreso.

**Dinámica:**

Avanzar hasta llegar al final sin morir, esquivando y matando enemigos a la vez que debes tener cuidado de no caer de las plataformas.

**Contenido:**

Habilidades: (desbloqueables a lo largo del progreso)

-Escudo de emergencia: se activa por si no puedes esquivar algún proyectil, su duración es extremadamente corta para que tenga dificultad el esquivar con él. Se recarga matando enemigos.

Enemigos:

-Melee: tiene un pequeño retardo en el ataque para que sea esquivable.

-Distancia: dispara proyectiles.

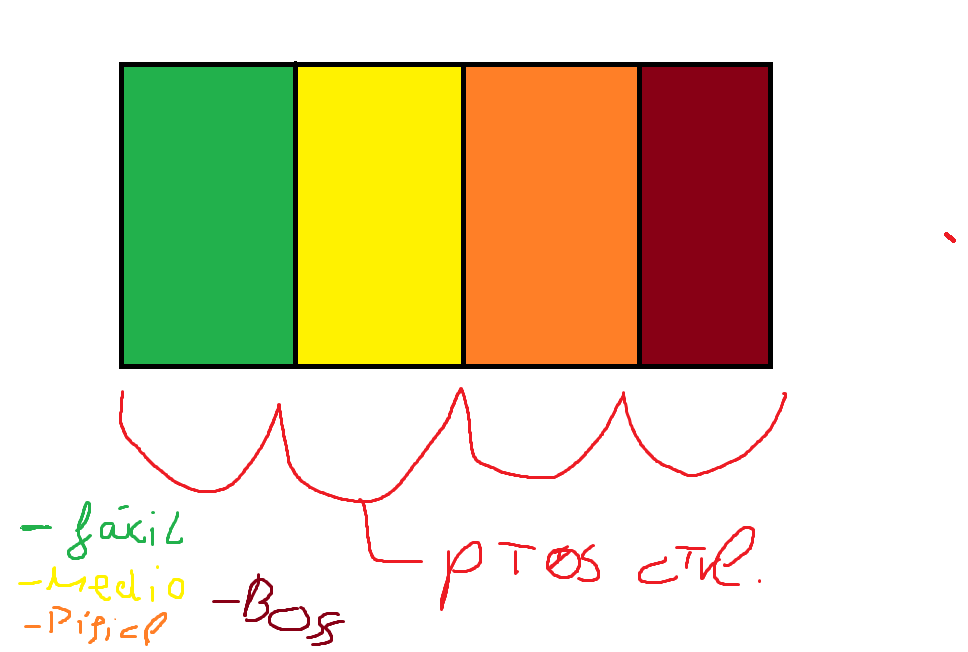
-Lancero: da (no lo tira, es como si fuese melee) un lanzazo recto a X distancia del jugador. El lanzazo es rápido y la única forma de esquivarlo rá alejarse o saltarlo. Entre lanzazo y lanzazo tiene una demora para poder acercarte.

-Etc:

**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:**