**KUZULU**

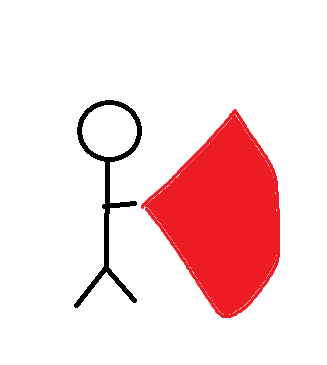
**Descripción:**

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:**

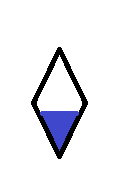
Vidas: no hay vidas, cada muerte comienza una nueva run.

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.

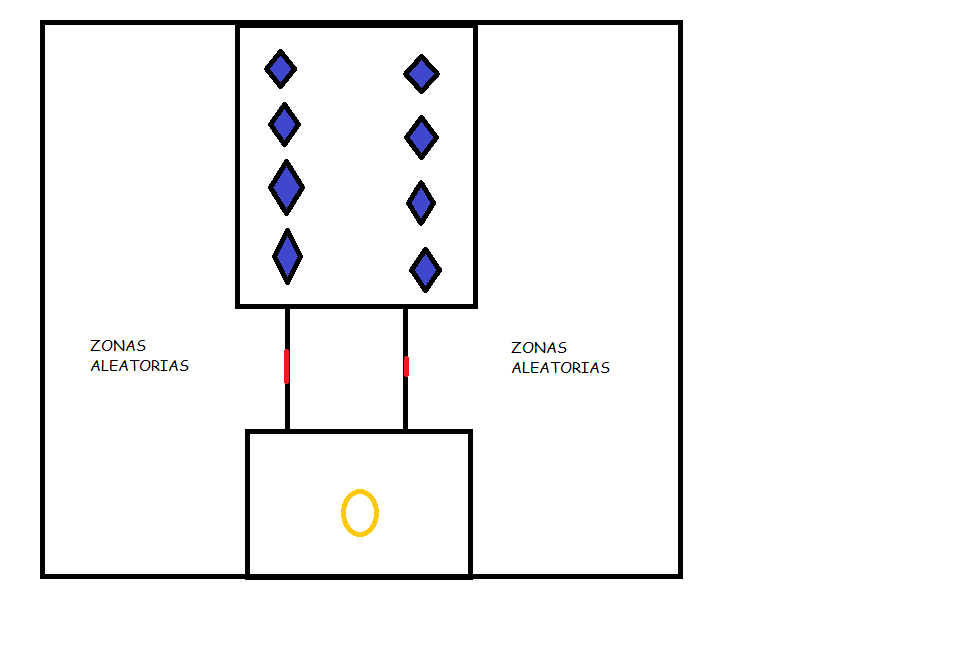
-Lancero: da (no lo tira, es como si fuese melee) un lanzazo recto a X distancia del jugador. El lanzazo es retardado para poder esquivarlo. Entre lanzazo y lanzazo tiene una demora para poder acercarte y huirá de ti.

-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:** 

**AQUÍ EMPIEZA EL GUIÓN**

Soul Saviour es un videojuego top-down, de acción singleplayer en el que el jugador deberá hacer la luz en un lugar oscuro donde se encuentra acabando con los enemigos. El objetivo es invocar al boss, el cual aparece cuando se tengan 6 antorchas, que se consiguen acabando con los enemigos especiales.

El jugador podrá moverse en 8 direcciones y realizar un pequeño impulso en cualquier dirección que le facilita el movimiento.

Como ataques cuenta con el empalamiento, que es a melee y es muy potente. También cuenta con el barrido, que no es tan potente pero hace daño en área y por último el disparo de alma, que lanza un alma en la dirección del ratón cada cierto tiempo.

Como enemigos, existen 3 tipos y el boss.

Primero, el enemigo a meleé, que una vez detecta al jugador le persigue y se acerca a él para pegarle, el enemigo a distancia, que cuenta con una inteligencia de predicción de movimiento y el especial (que es el que hay matar para conseguir las antochas) que hace daño cada x tiempo en un área circular a su alrededor.

El boss tiene 4 habilidades, dispara almas en muchas direcciones, invoca un escudo que le regenera la vida, genera un impulso hacia el jugador e invoca enemigos. Tiene 3 fases las cuales mejoran sus habilidades.

Debido a la generación aleatoria del mapa, el juego se hace muy rejugable. Además la paleta genera curiosidad de probar todos los colores. Y por último y por ello más importante el heavy metal hará que no puedas parar de jugar.