Título del juego

Rogue lite/survival

***Título del Juego***

Juego de supervivencia isométrica con mecánicas roguelite. Inspirado en títulos como Hades, The Binding of Isaac, y Vampire Survivors.

***Plataformas***

PC

***Resumen***

"Título del juego" es una experiencia de supervivencia intensa y estilizada que busca sumergir al jugador en un mundo donde cada partida es una nueva oportunidad para demostrar su poderío. Con la adrenalina y el dinamismo de un hack and slash, el juego equilibra simplicidad de aprendizaje con una profundidad que permite a cada jugador adaptarse y personalizar su estilo de juego.

***Características Principales***

* Estilo Visual Inspirado en los Años 20: Un enfoque artístico distintivo que evoca la estética de los años 20, logrando una atmósfera única que complementa la acción rápida y el entorno desafiante.
* Variedad de Personajes Jugables: Cada personaje ofrece un estilo de juego único, permitiendo a los jugadores experimentar y elegir el personaje que mejor se adapte a sus preferencias de combate.
* Enemigos Diversificados: Con una selección estratégica de enemigos, el juego está diseñado para que el jugador se enfrente a desafíos variados que le hagan sentir como un auténtico ejército de un solo hombre.

***Objetivo***

Crear un juego que ofrezca una experiencia de poder y emoción continua, donde los jugadores sientan el impacto de sus habilidades en cada partida y enfrenten desafíos adaptativos que respondan a su estilo de juego.

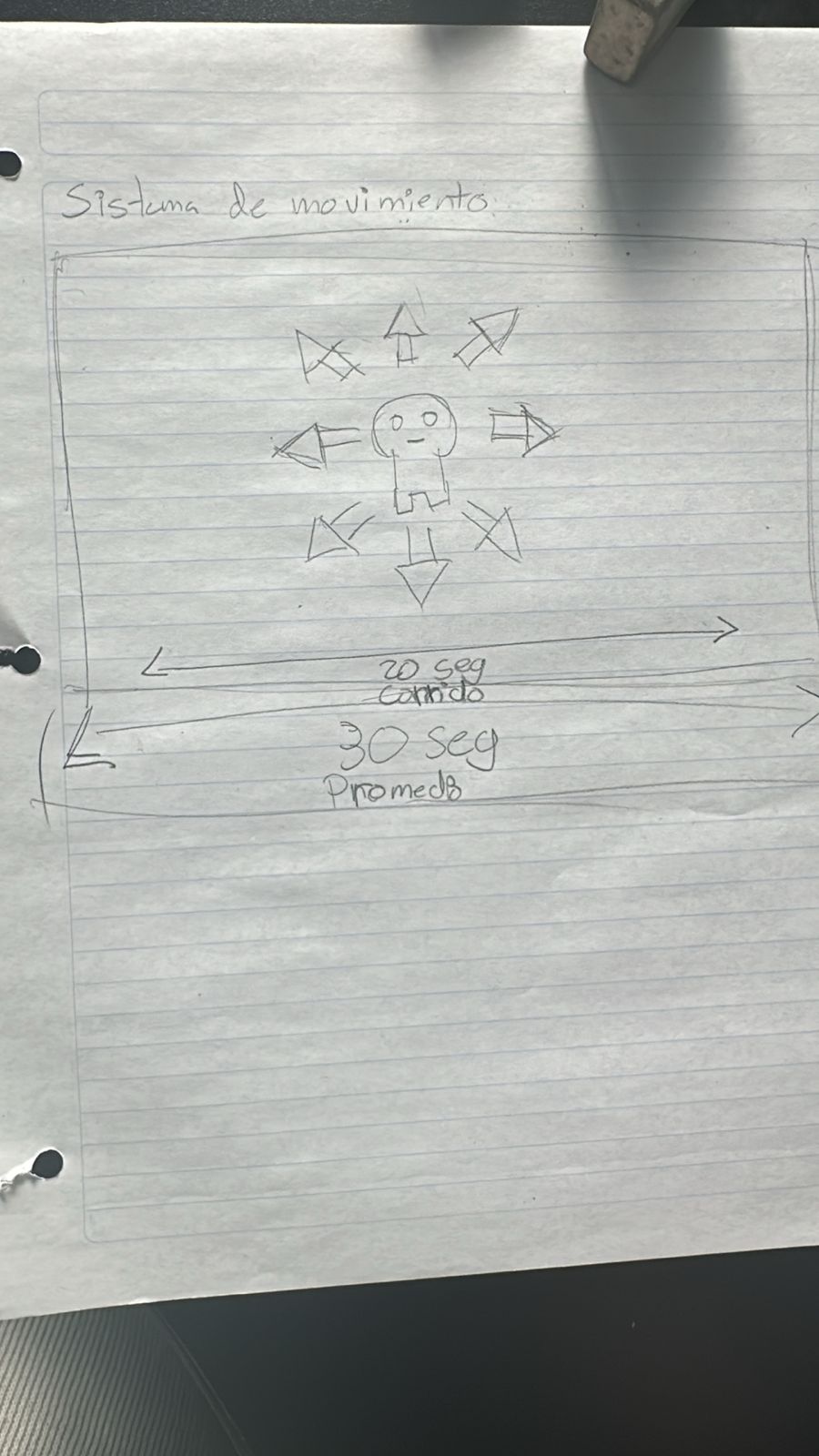
***Historia y ambientación.***

aaa

Mecánicas

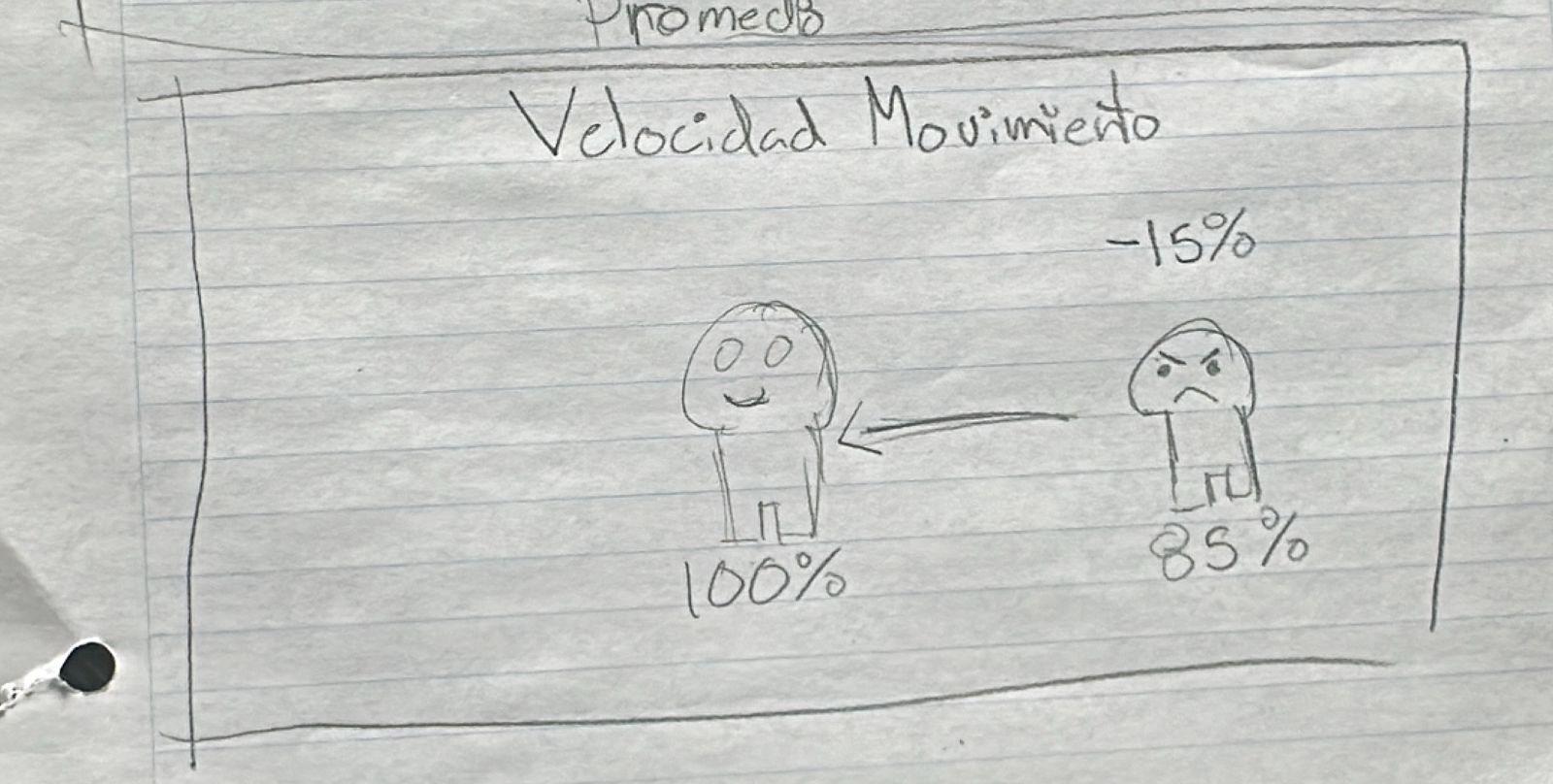
Sistema de movimiento

El sistema de movimiento será bidimensional y el personaje podrá moverse en las 8 direcciones básicas dentro de un escenario con forma rectangular. El tiempo para poder cruzarlo de lado a lado en línea recta será 20 segundos por lo que el promedio en vertical debería estar en 30 segundos, dando un margen de maniobra para que el jugador pueda moverse con libertad.



Velocidad

La Velocidad de los enemigos con respecto a el jugador será un 15%menor es decir si el personaje tiene una velocidad de 100 los enemigos tendrán 85.



Mecánicas de personajes

Todos los personajes del juego se van a regir por un sistema en el que tienen 3 habilidades básica que se podrán activar con las teclas “Q” “W” “E” y realizan diferentes efectos dependiendo el personaje seleccionado, además tendrán su propio enfriamiento.

También los personajes tienen una habilidad definitiva que podrá ser activada con la tecla “R” y esta estará disponible otra vez después de llenar el icono derrotando enemigos.

La manera básica y consistente de realizar daño es con el ataque básico, este estará compuesto por el rango que será la distancia a la que a la que podrá hacer daño, la cadencia que significa cuantas veces podrá usar el ataque consecutivamente y la cantidad de daño que hará al impactar.

Texto

Descripción generada automáticamente con confianza media