Shooter 1ª persona 2.5D

Este shooter va a ser uno de ritmo rápido en 2.5D, pero con saltos y skybox. Va a funcionar como DOOM internamente, con paredes,secciones y portales.Esto permite geometría no-euclidiana.

**Gameplay:**

Su gameplay va a ser de ritmo rápido e intenso, con sistema de niveles y progresión para obtener mejores armas.

También se pueden conseguir logros al jugar.

**Game engine:**

Internamente funciona como DOOM, pero con geometría no-euclidiana, sectores sin techo y jugador con salto.

**Gráficos:**

Los gráficos van a ser ligeramente pixelados, con varios shaders para ambientar.

**Mecánicas:**

El movimiento va a incluir saltos, agacharse, caminar y correr para hacerlo más fluido. Al entrar a un nivel, entras a un “hub” donde saltas a un portal y entras al nivel. En la transición,puedes elegir que arma disponible equipar. Para desbloquear armas nueva tienen que completar un cierto desafío dentro del nivel (como resolver un puzzle, encontrar el ítem, etc) y, al terminar el nivel (saliendo por el portal al final de este) te dira si obtuviste un arma. En el hub habrá un mural de logros obtenidos.