Documento de diseño simple

Block’em

# Objetivos

* Avanzar lo máximo posible cada ronda
* Desbloquear todos los objetos
* ¿Encontrar todos los coleccionables?

# Dificultades

* Enemigos [Link](#_Enemigos)
* Dificultad incremental (cuanto más avanzas, más difícil)
* Mapa procedural, cada run tiene un mapa diferente

# Mecánicas

## Habilidades

* Habilidades por run (cada partida empiezas con 0) [Link](#_Habilidades)
* Cualidades generales (se mantienen durante todo el juego)

## Armas

* Cada arma tiene su estilo
* Pueden combinarse o hacer sinergias [Link](#_Armas_y_sinergias)

## Compañeros

* ¿En cada nivel consigues un compañero nuevo? [Link](#_Compañeros)
* Cada compañero tiene una habilidad específica
* Pueden combinarse y crear unos más fuertes
* Plantas

# Diseño

## Estilo

* Basado en la jardinería
* Píxel-art

# Anexo

## Enemigos

## Habilidades

## Compañeros

## Armas y sinergias pensadas