**Nombre**

Vazkker

**Genero**

Vazkker es un Shoot’em up inspirado en juegos como “RUINER” o “Gauntlet” en el cual el jugador enfrenta hordas de enemigos (boss fights incluidos) con diferentes tipos de armas/habilidades a su disposición.

**Público**

Se apunta a un público adolescente/maduro. El juego cuenta con una dificultad moderada, varios inputs por parte del jugador y violencia.

**Plataforma**

La plataforma principal es PC. Podría migrarse a Android con algún cambio en el gameplay (Por ejemplo que siempre se esté disparando).

**Mecánicas de juego**

El juego tiene una vista del tipo “Top Down” donde la cámara se centra en el jugador. El mismo se puede mover en toda dirección y apuntar en un rango de 360°. El jugador cuenta con habilidades especiales como “Sprint”, “Roll” y “Dash”.

El objetivo del juego es sobrevivir a hordas de enemigos con un “Boss” final, usando diferentes tipos armas y habilidades que el jugador irá desbloqueando a medida que avance en el juego. Para desbloquear estás armas se tendrá que usar “Dinero” que se obtendrá de cada enemigo eliminado.

**Niveles**

Hay un nivel por cada tipo de enemigo. Este nivel es una introducción al tipo de enemigo para que el jugador se familiarice con sus comportamientos y habilidades.

Cada vez que se presente un nuevo enemigo, los anteriores aparecerán también en ese nivel.

Al llegar a cierto número de niveles, se presentará una “Boss Fight” que consiste en un solo enemigo especial (atributos aumentados y/o habilidades extras).

El nivel se compone de un cuadrado con X entradas de las cuales saldrán enemigos (donde X se calcula en base a la dificultad).

**Personajes**

Jugador: Personaje principal que se focaliza en sobrevivir al ataque de los enemigos.

Vendedor de armas: Es quien le vende armas al jugador.

**Enemigos**

Tipo 1: Vida: Baja, Velocidad: Baja, Ataque: Melee.

Tipo 2: Vida: Baja, Velocidad: Alta, Ataque: Melee.

Tipo 3: Vida: Medio, Velocidad: Medio, Ataque: Melee.

Tipo 4: Vida: Baja, Velocidad: Medio, Ataque: Rango.

Tipo 5: Vida: Alta, Velocidad: Medio, Ataque: Melee.

**Armas**

Espada: Daño: Alto, Rango: Bajo.

Pistola: Daño: Bajo, Rango: Alto.

Rifle: Daño: Medio, Rango: Alto.

Lanza Granadas: Daño(AoE): Alto, Rango: Medio.

LanzaLLamas: Daño(AoE): Medio, Rango: Bajo.

**Items**

MedPack: Aumenta la vida del jugador en X puntos.

PowerUp: Aumenta el daño del jugador por X segundos.

SpeedUp: Aumenta la velocidad del jugador por X segundos.