**Juego**: Roguelike

**Concepto**: Un solo número cambia todos los stats del juego

**Estilo visual**: Vista ortográfica, como Binding of Isaac o los juegos de Zelda. El estilo de colores sería blanco y negro con toques de color en personaje y enemigos, como en Downwell.

**Resumen**:

* El jugador se halla en una sala, que debe vaciar de enemigos. Una vez hecho, la habitación se reorganiza para formar la siguiente. Los escenarios son procedimentales con ayuda de plantillas. El numero de enemigos aumenta, al igual que su daño.
* Cada x salas, aparece una tienda en lugar de enemigos. Ofrece 3 elementos, una armadura, un arma y una habilidad a cambio de monedas. Una vez comprado (o no), si vas a la “salida” se reorganiza como el siguiente mapa.
* Cada x salas, aparece un boss. Un enemigo más grande y poderoso que el resto.
* La proporción podría ser 3-tienda-3-boss, repetir.
* Las habilidades gastan valor, y recibir daño disminuye el valor. Una vez el jugador se queda sin valor (HP), pierde el juego, y tiene que empezar de cero sin ninguno de sus objetos. Es decir, se reinicia como un roguelike.
* Al iniciar una partida, se eligen un stat positivo y dos negativos. Cada iteración de 8 mapas (3-tienda-3-boss), se añade un stat negativo. (Habría que mirar si añadir positivos en algún punto)
* Los enemigos se acercan y atacan al jugador. Al morir dan monedas que el jugador puede recoger.
* Hay objetos por el escenario que dan cantidades variables del valor: monedas, pociones, etc.

Stats que cambia **El valor**:

* Neutros: Vida (HP), Dinero, Maná
* Buenos: Daño, Carisma (rebaja de X monedas en la tienda)
* Malos: Velocidad del personaje, tiempo entre ataques, debilidad a electricidad, debilidad a fuego, debilidad a hielo, pegar al enemigo expulsa monedas

**Elementos** que tendrá el juego (enemigos, trampas)

* Fuego: Puede al hielo, pierde frente a electricidad
* Hielo: Puede a la electricidad, pierde ante el fuego
* Electricidad: Puede al fuego, pierde ante el hielo

**Armas/Armaduras/Habilidades disponibles en la tienda.**

* Solo se podrá tener un arma, una armadura y una habilidad al mismo tiempo. Comprar otra quita la anterior
* Armas: Arma a distancia, arma de ataque en arco, arma de ataque largo (varias casillas en línea recta)
* Armaduras: Resistente al hielo, al fuego y a la electricidad (con los contras de los elementos)

**Evolución de valores:**

Cuando valor= 300 puntos, se llega al limite de los escalados con limitación. La vida de jugador, de enemigos y el daño de ambos no sufren limitación.

Evolucionan con \*El valor\*:

* La vida, linealmente. Valor=HP.
* Daño, incrementando de forma logarítmica.
* Gato: Se mueve más rápido: Base 25 y sube hasta 40. Después, no aumenta más.
* Perro: Ataca más deprisa (menor cooldown) y se mueve más rápido: de 2 a 0.5. Su velocidad mejora de 15 a 25.
* Pulpo: Aumenta su cadencia (menor cooldown) Desde 4 hacia 1.
* Ajolote: Su explosión aumenta en área, desde 4x4 hasta 8x8.
* Beneficio carisma: Aumenta hasta un 75% de descuento máximo (Empiezas con 5%).
* Maleficio Lentitud: Tu velocidad baja hasta 45/45. (desde 60/60)
* Maleficio Tiempo entre ataques: Tu tiempo entre ataques se reduce hasta 2 (desde 0.5).
* Debilidades a Elementos: de 5 hasta un 100% (Es decir, te causan el doble de daño).

Evolucionan por nivel:

* Daño de enemigos y Boss: Lineal, parecido y un poco mayor a la función de HP del jugador.
* Vida de Enemigos: Logarítmica, pero crece más rápido que el daño del jugador.
* Sube el precio de las cosas, linealmente.