**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)