Introducción (objetivo del juego)

Concepto del juego: Se trata de un juego estilo tower defense pero con una perspectiva lateral, como la del mapa de un metroidvania, en el que se colocan los enemigos (número y tipo predefinidos) al principio de la partida en la cuadrícula. Cuando se le da a empezar el juego se reproduce la partida

Características principales: rápido, táctico, es necesario jugar varias veces para comprender el funcionamiento del juego

Género: tower defense

Propósito y público objetivo: dar la vuelta al género de los metroidvania, enfocado a los fans del género que buscan experiencias diferentes.

Jugabilidad: cada uno de los niveles es un mapa distinto que un protagonista controlado por inteligencia artificial tratará de cruzar; el objetivo es detenerlo situando diferentes enemigos por todo el mapa. Se prioriza que el protagonista no termine el recorrido, pero además el jugador obtendrá más puntos si consigue combinar las habilidades de los enemigos de forma que se potencien los efectos de los mismos.

Estilo visual: formas sencillas, colores vivos, estética cartoon