

Integrantes:

- Alejandro Zapata Quintero
- Juana María Márquez Guzmán

Evento escogido:

Ataque a Lindisfarne inicio de la “era vikinga”.

LINDISFARNE ON FIRE

Tipo de vista: El tipo de vista que vamos a usar a la hora desarrollar el juego en general será en 2D desde arriba

NIVEL 1: Este primer nivel sucederá en el barco donde se encuentran los vikingos (entre ellos nuestro protagonista), estos se dirigen a la isla de lindisfarne por lo cual tienen conversaciones al respecto entre sí sobre si será una buen accionar dirigirse a aquel lugar, sin embargo se ven interrumpidos por un ataque sorpresa por parte de otro navío los cuales empiezan a invadir la nave, por lo cual en este nivel se debe de disparar flechas a todos los enemigos antes de que estos puedan lleguen al protagonista, en caso de llegar al protagonista antes de que este pueda eliminar a todos este perderá. Una vez elimine a todos los enemigos, los vikingos continuaron su rumbo a Lindisfarne y se dará por terminado el primer nivel.

FÍSICAS: Física de colisiones, aparte de las utilizadas para los movimientos esenciales de los personajes.

NIVEL 2: En este segundo nivel los vikingos por fin llegarán a lindisfarne pero se encontrarán con la sorpresa de que al realizar intercambios comerciales se les pidió pagar un impuesto por las transacciones llevadas a cabo, lo cual desató una enorme ira en los vikingos y empezaron a arrasar la bahía y las aldeas cercanas por lo cual este nivel consiste en arrojar antorchas y hachas a las diferentes casas y estructuras que encuentren a su paso, las cuales tendrán una cantidad de vida específicas haciendo esto harán vulnerable la isla y podrán subir al monasterio.

FÍSICAS: Movimiento Parabólico para arrojar las hachas y antorchas, aparte de las utilizadas para los movimientos esenciales de los personajes.

NIVEL 3: Ya en este nivel nos encontramos en el monasterio de la isla, por lo cual los monjes y sus guardias al enterarse de la invasión van a buscar defenderse y acabar con los vikingos en una pelea cuerpo a cuerpo con espadas o armas cortopunzantes. se dará el enfrentamiento y el jugador debe acabar con todas sus amenazas lo cual como en la historia cabra en masacre y los vikingos se retiran devuelta a su hogar con todo lo saqueado

FÍSICAS: se aplicará una física de campos ya que los oponentes siempre buscarán acercarse al jugador y gravitar alrededor de él para atacar, aparte de las utilizadas para los movimientos esenciales de los personajes.