**INFORMATICA 2 PROYECTO FINAL**

**BATTLE LABYRINTH**

1068737100 – Camilo Medina

1061686322 – Daniel Galvis

**Concepto Juego:** El juego se basará en un mapa en el que Cristiano Ronaldo tiene que encontrar la salida de Manchester, al recorrerlo encontrara diferentes enemigos, obstáculos y bonificaciones. Este juego tendrá dos perspectivas, una mientras el personaje recorre el mapa y otra al enfrentarse con los enemigos. Los enemigos tendrán diferentes niveles de dificultad, los cuales cambiarán a medida que se avance en el mapa.

**Descripción personaje:** El personaje contara con 200 puntos de vida iniciales y un ataque de 100 puntos de daño, es importante aclarar que estos valores pueden aumentar con los ítems adquiridos. Cristiano Ronaldo solo tendrá un tipo de ataque y es disparar un balón de futbol.

**Descripción enemigos:** Los enemigos poseen nivel, vida y ataque. Estos serán diferentes, cada uno con cierta vida, nivel y ataque. También poseerán distintas maneras de atacar el personaje.

**Físicas a implementar:** Movimiento rectilíneo al mover el jugador, movimiento parabólico, movimiento circular, movimiento armónico simple. Estos últimos movimientos físicos serán implementados en los ataques del jugador y de los enemigos.

**Perspectivas del juego:** El juego mientras el personaje recorre el mapa se vera desde una perspectiva aérea y cuando se enfrenta a los enemigos se vera en una perspectiva 2D.

**Descripción ítems:**

* **Espadas:** Da una bonificación de ataque y una bonificación mínima de salud.
* **Corazón:** Da una bonificación grande de salud.
* **Chaleco:** Anula totalmente el ataque de un enemigo.
* **Health:** Rellena por completo la vida.