Prototipo RPG-Allegro 5

En esta instancia adjuntamos el prototipo que resuelve la mecánica de juego. El jugador interactúa con un guardia en el mapa “coliseo”, pudiendo tanto hacer daño al enemigo como también recibirlo.

Luego de que la vida actual de cualquiera de ambos sea igual o menor que 0, uno de los 2 “fallese” en función de quien haya recibido el daño culmine.  
  
Pendientes:

•Animación / estado de muerte del guardia.  
•Animación / estado de muerte del jugador.

•Sistema de 3 rondas con oleadas de enemigos.

•Intercambio entre mapas.