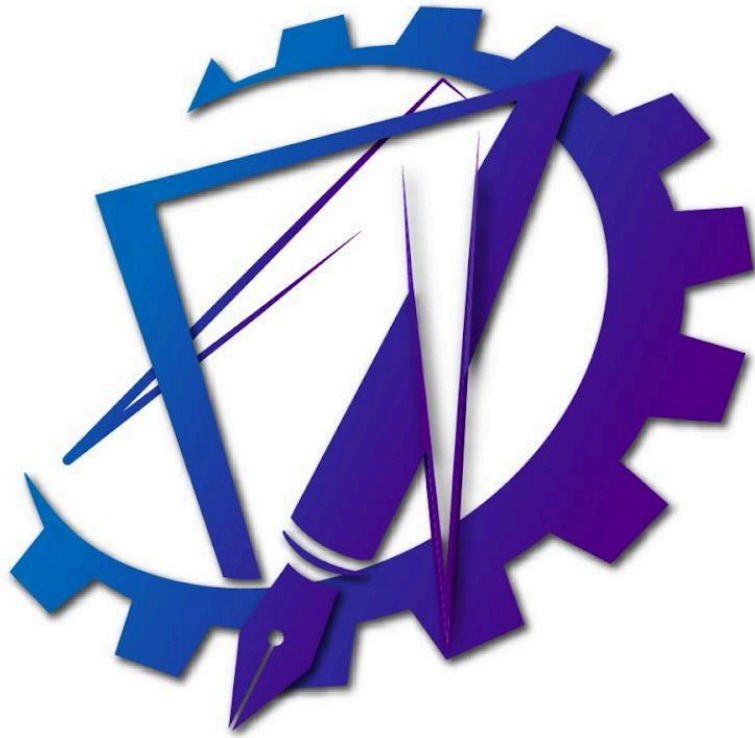


Instituto Industrial Luis A. Huergo



Grupo N°5

Integrantes:

- Tomas Valentin Muruchi
- Isabella Murioni
- Galo Fernandez Achille

Mecánicas Básicas de Vampire Survivors

→ Movimiento:

- ◆ Controlas a tu personaje con el teclado con las teclas (w,a,s,d) moviéndote por el mapa mientras evitas enemigos.

→ Cámara:

- ◆ El movimiento de la cámara debe de seguir al jugador en todo momento y al llegar a cualquier límite de mapa este se quede estatico evitando salirse del mapa

→ Generación Mapa:

- ◆ El mapa en el juego de finito, y tiene un límite que no permite que el jugador avance de este.

→ Recolección de Gemas:

- ◆ Al derrotar enemigos, sueltan gemas que debes recoger para ganar experiencia. Estas gemas se convierten en puntos de experiencia (XP) que te permiten subir de nivel.

→ Powerups de gemas:

- ◆ Cada una de estas gemas le dará al jugador un powerup distinto, como mayor daño, velocidad, regeneración de vida, etc.

→ Subir de Nivel:

- ◆ Al acumular suficiente XP, subes de nivel. Cada vez que subes, tienes la oportunidad de elegir entre varias mejoras o nuevas armas.

→ Armas:

- ◆ Poder tener algún arma con la cual el jugador se podrá combatir a los diferentes entidades enemigas

→ Cooldown:

- ◆ Permitir aplicar un tiempo de espera entre eventos (ataques, disparos, etc.)

→ Objetos Pasivos:

- ◆ Además de armas, puedes obtener objetos pasivos que mejoran tus estadísticas, como velocidad, salud, y daño.

→ Evolución de Armas:

- ◆ Algunas armas pueden evolucionar al combinarse con un objeto específico y alcanzar un nivel máximo. Esto mejora considerablemente su eficacia.

→ Enemigos y Oleadas:

- ◆ En el juego, enfrentan diferentes tipos de enemigos que aparecen en oleadas. Cada oleada se vuelve más difícil con el tiempo.

→ **Árbol de Habilidades:**

- ◆ En el juego , el personaje tiene un árbol de habilidades en el cual puede aumentar diferentes estadísticas como velocidad, fuerza, vida

→ **Dificultades de las que elegir:**

- ◆ El juego tendrá por lo menos tres dificultades distintas que facilitarán o complejizarán la jugabilidad.

→ **Cofres:**

- ◆ El juego tendrá algunos cofres para recoger items de mejora (?)

→ **Interfaz del juego:**

- ◆ Mejorar la interfaz del juego, mejorando la visibilidad de las estadísticas del jugador, como por ejemplo su vida, sus puntos de habilidad (skill tree), etc.