

Limitaciones del juego (Poli Figthers)

A continuación, se especifica cómo será el aumento de nivel, la experiencia ganada, el límite de nivel del jugador, las recompensas al subir de nivel, las condiciones iniciales del jugador (puntos de vida, puntos de ataque, barra de poder, resistencia de escudo), descripción de cada uno de los 12 jefes finales y la visualización de golpes.

1. Subir de nivel:

- El jugador iniciará en nivel 1, para subir de nivel en los 10 primeros niveles se requerirá de 5 puntos de experiencia por cada nivel, para los siguientes 10 se requerirá 10 puntos de experiencia, para los siguientes 10 se requerirá 15 puntos de experiencia, etc.
- Cada vez que el jugador avance de nivel (escenario) ganará puntos de experiencia de la siguiente manera:
 - o Para los primeros 5 niveles ganará 2 puntos de experiencia, para los siguientes 5 niveles ganará 4 puntos de experiencia, para los siguientes 5 niveles ganará 6 puntos de experiencia, etc.
- El usuario no tienen límite de nivel.
- Cuando un usuario gana experiencia esta va para su nivel personal y de igual forma al del personaje que haya seleccionado.
- Cada vez que un jugador suba de nivel con un personaje recibirá recompensas de la siguiente forma:

RECOMPENSAS POR NIVEL			
NIVEL	ATRIBUTO	Recompensa	Experiencia necesaria
2	Ataque normal	Aumenta 4 unidades	5xp
3	Costo de ataque especial	Pasa a ser del 50%	10xp
4	Ataque normal	Aumenta 2 unidades	30xp
5	Vida	Aumenta 50 unidades	40xp
6	Ataque especial	Aumenta 7 unidades	50xp
7	Defensa	Aumenta en 10 unidades	60xp
8	Ataque normal	Aumenta 2 unidades	70xp
9	Vida	Aumenta en 50 unidades	80xp

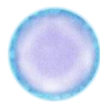
10	Ataque normal	Aumenta 2 unidades	90xp
11	Defensa	Aumenta 10 unidades	100xp
12	Ataque especial	Aumenta en 7 unidades	110xp
13	Ataque normal	Aumenta 2 unidades	120xp
14	Vida	Aumenta 50 unidades	130xp
15	Ataque normal	Aumenta 2 unidades	140xp
16	Costo de Ataque especial	Pasa a ser del 30%	150xp

2. Condiciones iniciales:

- Barra de vida:
 - Al inicio los personajes tendran 20 puntos de vida
- Puntos de ataque:
 - Los ataques normales de cada personaje inician en 2.
 - Los poderes especiales inician en 7.
 - Los poderes tipo plagio inician en 10.
- Barra de poder:
 - Durante el juego todos los personajes tienen una barra de poder, esta siempre va a ser de 200 unidades, inicialmente i el costo al atacar con un poder especial va a ser del 100% y al atacar con un poder tipo plagio va a ser del 60% de la barra, la recuperación de la energía sera constante durante la batalla
- Escudo:
 - El escudo iniciara con una resistencia de 7 unidades
 - Los personajes buenos cuentan con la posibilidad de usar un escudo, el cual se visualizará de 3 diferentes formas:
 - Escudo para poderes lanzados: Portal amarillo que evita que el poder del enemigo alcance al personaje.



- Escudo para poderes del cielo: Aura azul que protege al personaje de cualquier poder que cae del cielo.



- Escudo para poderes del suelo: Plataforma de piedra que impide a los poderes emergentes del piso afectar al personaje.



- El escudo consumirá inicialmente el 30% de la barra de poder.

3. Descripción jefes finales:

- Mundo 1: Andrés Zorro (Escenario: Poli Medellín)
 - Este villano va a tener 50 puntos de vida.
 - Con su ataque normal quitará 5% puntos de vida.
 - Con su poder especial quitará 10% de la barra de vida, y esté tendrá un costo en la barra de poder de un 40%.
 - Con su poder tipo plagio quitará 13% de la barra de vida, y esté tendrá un costo en la barra de poder de un 60%.
- Mundo 2: Felipe Oso (Escenario: Sede Postgrados)
 - Este villano va a tener tener 70 puntos de vida.
 - Con su ataque normal quitará 6% puntos de vida.
 - Con su poder especial quitará 11% de la barra de vida, y esté tendrá un costo en la barra de poder de un 40%.
 - Con su poder tipo plagio quitará 14% de la barra de vida, y esté tendrá un costo en la barra de poder de un 60%.
- Mundo 3: Camilo Perezoso (Escenario: Sede Excelencia)
 - Este villano va a tener tener 90 puntos de vida.
 - Con su ataque normal quitará 7% puntos de vida.
 - Con su poder especial quitará 12% de la barra de vida, y esté tendrá un costo en la barra de poder de un 40%.

- Con su poder tipo plagio quitará 15% de la barra de vida, y esté tendrá un costo en la barra de poder de un 60%.
- Mundo 4: Julián burro (Escenario: Paradero Poli)
 - Este villano va a tener tener 100 puntos de vida.
 - Con su ataque normal quitará 8% puntos de vida.
 - Con su poder especial quitará 13% de la barra de vida, y esté tendrá un costo en la barra de poder de un 40%.
 - Con su poder tipo plagio quitará 16% de la barra de vida, y esté tendrá un costo en la barra de poder de un 60%.
- Mundo 5: Juan Camaleón (Escenario: Facultad de Mercadeo, Comunicación y Artes)
 - Este villano va a tener tener 120 puntos de vida.
 - Con su ataque normal quitará 9% puntos de vida.
 - Con su poder especial quitará 14% de la barra de vida, y esté tendrá un costo en la barra de poder de un 40%.
 - Con su poder tipo plagio quitará 17% de la barra de vida, y esté tendrá un costo en la barra de poder de un 60%.
- Mundo 6: Ana y Sara Abeja (Escenario: Plazoleta Bloque J)
 - Estas villanas van a tener 140 puntos de vida.
 - Con su ataque normal quitaran 10% puntos de vida.
 - Con su poder especial quitaran 15% de la barra de vida, y esté tendrá un costo en la barra de poder de un 40%.
 - Con su poder tipo plagio quitaran 18% de la barra de vida, y esté tendrá un costo en la barra de poder de un 60%.
- Mundo 7: Juan Rata (Escenario: Bienestar)
 - Este villano va a tener 160 puntos de vida.
 - Con su ataque normal quitará 11% puntos de vida.
 - Con su poder especial quitará 16% de la barra de vida, y esté tendrá un costo en la barra de poder de un 40%.
 - Con su poder tipo plagio quitará 19% de la barra de vida, y esté tendrá un costo en la barra de poder de un 60%.
- Mundo 8: Carlos Buitre (Escenario: Facultad de Ciencias Sociales)
 - Este villano va a tener 190 puntos de vida.
 - Con su ataque normal quitará 12% puntos de vida.
 - Con su poder especial quitará 17% de la barra de vida, y esté tendrá un costo en la barra de poder de un 40%.

- Con su poder tipo plagio quitará 20% de la barra de vida, y esté tendrá un costo en la barra de poder de un 60%.
- Mundo 9: Víctor Hiena (Escenario: Plazoleta Central)
 - Este villano va a tener 210 puntos de vida.
 - Con su ataque normal quitará 13% puntos de vida.
 - Con su poder especial quitará 18% de la barra de vida, y esté tendrá un costo en la barra de poder de un 40%.
 - Con su poder tipo plagio quitará 21% de la barra de vida, y esté tendrá un costo en la barra de poder de un 60%.
- Mundo 10: Nicolás Lagarto (Escenario: Facultad de Ciencias Administrativas, Económicas y Contables)
 - Este villano va a tener 250 puntos de vida.
 - Con su ataque normal quitará 14% puntos de vida.
 - Con su poder especial quitará 19% de la barra de vida, y esté tendrá un costo en la barra de poder de un 40%.
 - Con su poder tipo plagio quitará 22% de la barra de vida, y esté tendrá un costo en la barra de poder de un 60%.
- Mundo 11: Luis Víbora (Escenario: Cancha Múltiple)
 - Este villano va a tener 300 puntos de vida.
 - Con su ataque normal quitará 15% puntos de vida.
 - Con su poder especial quitará 20% de la barra de vida, y esté tendrá un costo en la barra de poder de un 40%.
 - Con su poder tipo plagio quitará 23% de la barra de vida, y esté tendrá un costo en la barra de poder de un 60%.
- Mundo 12: Fabián Babuino (Escenario: Facultad de Ingeniería y Ciencias Básicas)
 - Este villano va a tener 400 puntos de vida.
 - Con su ataque normal quitará 16% puntos de vida.
 - Con su poder especial quitará 21% de la barra de vida, y esté tendrá un costo en la barra de poder de un 40%.
 - Con su poder tipo plagio quitará 24% de la barra de vida, y esté tendrá un costo en la barra de poder de un 60%.

4. Visualización golpes:

- Cuando se reciba un ataque normal, un poder (Especial o Tipo Plagio) se visualizará con el siguiente símbolo:

