Ciclo Formativo de Grado Superior

**“DESARROLLO DE APLICACIONES MULTIPLATAFORMA”**

**Proyecto Fin de Ciclo**

3DSlug:

Alumno: Jorge Arenas Soriano.

Contenido

# ¿En qué consiste?

Un videojuego de supervivencia por rondas en las cuales aparecerán enemigos en función de la ronda en la que se encuentre el jugador y la dificultad escogida por el mismo. Por tanto, el objetivo de este juego es sobrevivir el mayor número de rondas posibles llegando a la ronda número 100 para ganar. El jugador dispone de una barra de salud de 0 a 100 que empezará al completo. Cuando los enemigos golpeen al jugador este perderá vida, en función del daño que cause, que podrá recuperar cogiendo los diferentes botiquines que aparecerán en puntos preestablecidos del mapa. Si la salud del jugador llega a 0, la partida termina automáticamente indicando el número de rondas que has superado. Así mismo, el jugador dispondrá también de una bolsa de granadas. Las granadas se obtienen con una probabilidad del 10% al matar a un enemigo y serán lanzadas por el jugador en la dirección a la que mire el personaje, eliminando a todo enemigo dentro del rango cubierto por la explosión eléctrica.

Además de esto, se pretende añadir una funcionalidad de compra de armas por puntos conseguidos al eliminar enemigos. Se colocarán siluetas de diferentes armas por todo el mapa de forma que, al acercarse el jugador, podrá comprarlas si dispone de los puntos suficientes. Facilitando de esta forma la supervivencia frente a enemigos cada vez más fuertes y diversos.

## Opciones de dificultad.

El juego dispone de 3 modos de dificultad (Fácil, Medio y Difícil) que funcionarán de la siguiente manera:

* **Modo Fácil:** Se generarán enemigos entre el número de ronda y el doble. Por ejemplo: en la ronda 5 se generarán entre 5 y 10 enemigos. El precio de las armas será el preestablecido.
* **Modo Medio:** Se generarán enemigos entre el doble del número de ronda y el cuádruple. Por ejemplo: en la ronda 5 se generarán entre 10 y 20 enemigos. El precio de las armas será un 25% más caro.
* **Modo Difícil:** Se generarán enemigos entre el triple del número de ronda y el séxtuple. Por ejemplo: en la ronda 5 se generarán entre 15 y 30 enemigos. El precio de las armas será un 50% más caro.

En todos los modos de dificultad la salud y el daño de los enemigos serán el mismo, tan solo cambiará el número de enemigos generados.