**Juan Esteban Caicedo Arroyave**

**Nombre del juego:** Apocalipsis Udea

**Concepto:**

El juego tendrá como lugar el campus de la Udea, el juego consiste en que repentinamente una plaga zombie se esparció por todo el mundo, no siendo la Udea la excepción, pero en la udea hubo un único sobreviviente al virus y este intentara acabar con todos los zombies en la udea y salir con vida.

El juego dará inicio en el estadio de la udea, el sobreviviente portara una pistola para así defenderse en una primera instancia de los zombies, el juego consistirá en oleadas, cada vez que el jugador acabe con una oleada en un sitio del campus, avanzara a otro sitio del campus para enfrentarse con otra oleada. Además, a medida que se vaya avanzando el jugador se ira enfrentando a enemigos Boss, es decir enemigos que aumentan la dificultad y son más difíciles de eliminar. También el jugador a medida que vaya avanzando se le darán armas al personaje que hacen más daño.

La dificultad del juego es que el personaje tiene únicamente una vida y si pierde tendrá que iniciar desde el principio. El juego finalizara cuando el personaje avance hasta su última oleada que será en Barrientos, y es donde se enfrentara con el ultimo Boss, cuando este sea eliminado, el personaje saldrá por la portería de Barrientos y este será el final.

**Vistas:**

La vista del juego será desde arriba como en el siguiente ejemplo:



El personaje irá cambiando de escena cada vez que se avance con una oleada, así avanzando a otro lugar del campus visto desde arriba.

**Mecánicas:**

El jugador usara el típico movimiento de derecha, izquierda, arriba y abajo con las teclas w,a,s y d y para disparar usara la tecla de espacio, el personaje disparara hacia el ultimo movimiento que hizo el jugador, es decir si el ultimo movimiento que hizo el jugador fue hacia arriba, el personaje disparara hacia arriba.

El movimiento del personaje hacia otra escena (otro lugar del campus) se hará automáticamente cuando se acabe con la oleada. Es decir que el jugador no podrá salir de la escena en la que está hasta que elimine toda la oleada.

El personaje también tendrá un limite de balas, y tendrá un tiempo para recargar, en este tiempo el jugador no podrá defenderse y tendrá que huir mientras de los zombies. Los zombies serán bots, estos siempre estarán en continua búsqueda del jugador, es decir que no se mueven aleatoriamente si no hacia el jugador.