***GRUPO:***

***Camilo Álvarez Muñoz***

***Kevin David Martínez Zapata***

***DESCRIPCIÓN DE SU PROYECTO***

***\* JUSTIFICACIÓN:***

Nos inspiramos en distintos juegos, como CupHead, Zelda, Undertale, entre otros, y estamos familiarizados con las mecánicas de estos tipos de juegos y consideramos que estos tipos de juego se relacionan con los conocimientos aprendidos en el curso, pero, aun así, presenta algunos retos que debemos afrontar. El juego que queremos plantear, nos permitirá demostrar nuestras habilidades y nos permitirá cumplir todos los requisitos planteados. Este tipo de juego será atractivo y entretenido para el jugador y definitivamente será una experiencia interesante como creadores del juego.

***\* MOTIVACIÓN:***

***\* DESAFÍOS A AFRONTAR:***

Se presentarán diferentes retos a lo largo del proceso de creación del videojuego:

* Aprender a modelar cualquier sistema físico que se requiera implementar en el videojuego.
* Aprender y dar correcto uso a la interfaz gráfica y a las herramientas que brinda el entorno de desarrollo Qt Creator.
* Hacer un juego que sea enteramente eficiente, y que su código este hecho de la forma más óptima posible.
* Hacer un juego innovador, llamativo y entretenido para el jugador.
* Trabajar correctamente en equipo.

***\* DESCRIPCIÓN DE LAS DISTINTAS PARTES QUE TENDRÁ SU PROYECTO CON UNA IDEA DE CÓMO LAS IMAGINAN:***

Nuestro videojuego por estará ambientado en un mundo medieval/mágico en el cual lucharemos contra distintos Enemigos y retos para poder ganar.

Se tendrá un menú principal (Todos los menús contaran con ambientación musical, con imágenes del juego, y el logo del juego) en este menú se contará con opciones de inicio de sesión o registro.

Si deseamos registrarnos entraremos a un menú diferente en el cual podremos verificar nuestros datos, y verificar ciertas condiciones para poder registrarse correctamente.

En el menú de inicio de sesión al iniciar correctamente podremos seleccionar si deseamos cargar una partida, o crear una nueva partida, si deseamos crear una partida se nos dejara escoger entre jugar “solo un jugador” o “multijugador”. Después de seleccionar la cantidad de jugadores, podremos escoger entre diferentes tipos de personajes con atributos y/o habilidades diferentes.

Ahora en el juego, si la partida es nueva, al principio habrá un nivel tutorial en el que el usuario podrá moverse y conocer las teclas. Después del tutorial entraremos a un mapa en el que podremos explorar el mundo y en donde podremos seleccionar los distintos niveles que tendrá el juego. (Este mapa tendrá una vista desde arriba del jugador). Al momento de seleccionar un nivel en el mapa, entraremos a una escena 2D en la que batallaremos con un Jefe(Boss) que tendrá sus ataques y habilidades diferentes. Se crearán checkpoints (puntos de guardado) tras derrotar a cada Boss; por el momento se tiene como meta hacer mínimo 3 Bosses diferentes, con atributos y dificultad diferente. En las batallas contra los Bosses es en donde se implementarán los sistemas físicos.

Se planea que el juego tenga una pequeña historia, que finalizara al momento de