**ALPHA**

Frase característica del juego:

Resumen o historia antes de empezar a jugar:

Sobrevive a una infinidad de rondas de enemigos antes de poder enfrentarte al boss donde cada ronda te supondrá un mayor desafío. Elige bien tu rol y elimina a todos los enemigos para poder aumentar tus habilidades y conseguir sobrevivir en esta aventura frenética sin fin.

Caraterísticas:

* Sumérgete en una supervivencia frenética en la que no hay momento para descansar, nunca sabes por donde te puede venir un enemigo, la muerte hacha detrás de cada esquina.
* Juega en modo cooperativo con un amigo en un mismo ordenador, sin pantalla dividida la acción se concentra en un único punto en el que los dos tendréis que colaborar para poder salir adelante.

Foto de los integrantes del grupo:

Requisitos:

* De 1 a 2 jugadores
* Compatibilidad total con controlador (el mando)

PREGUNTAS

1. ¿Qué va a sorprender a los jugadores?  
   Las oleadas de enemigos que tienes que eliminar y la forma de atacarlos.
2. ¿Qué partes del juego son más divertidas?

Que mejores el arma (aro) y que puedas utilizarlos de diferente manera.

3. ¿Qué preguntas realizar el juego?

Manera que puedo sobrevivir, como puedo atacar a mis enemigos, que armas usar para atacarlos

4. ¿Qué preguntas se hace el jugador?

Qué tengo que hacer y cómo sobrevivo.

5. ¿Qué tipos usa?

Usa estética, mecánica

6. ¿Se podría mejorar el juego?

Si se podría mejorar, introduciendo un poco de historia para así darle más sentido al objetivo del juego y mejorando la tecnología también podría hacerse más atractivo.

7. ¿Relación?

La estética y la mecánica están relacionadas , el problema es que al no tener historia

8. ¿Qué hace que la experiencia sea más entretenida?

El hecho de que la mecánica del juego sea tan rápida y frenética hace que la experiencia sea más entretenida.

Ideas para el juego:

Nombre :

Formas geométricas perfectas: PARA LOS PROTAS → Círculo, triángulo, cuadrado.

Formas raras: PARA LOS MALOS → Rombos, pentágonos, estrellas.

Acciones: Matar a los malos y pasar a otros mundos.

Mundos:

El personaje tiene y puede mejorar al subir de nivel:

* Vida
* Ataque (fuerza de ataque) (El primero de todos, el básico)
* Defensa
* Velocidad de movimiento
* Velocidad de ataque?
* Desbloquear nuevos ataques (2 especiales por personaje)

Definir personajes (3) características especiales de cada uno:

* Personaje (color azul):
* Personaje (color amarillo):
* Personaje (color ):

Definir las características comunes a todos los personajes:

Roguelike características:

* Si mueres vuelves a empezar desde el principio (conservando el nivel).
* Elevada dificultad.
* Basado en la exploración del mapa.
* Generación de mapas aleatorios (nosotros en principio no).
* Poca narrativa o historia. El jugador solo debe de llegar al final con vida.

Es un juego roguelike con opción de cooperativo local en el cual el jugador deberá sobrevivir a varias rondas de enemigos antes de poder enfrentarse al “boss”. Cada ronda de enemigos será más difícil de superar por ello, por cada una de estas rondas superadas aumentas tus habilidades. Una vez finalizadas todas las rondas de un mapa y superado al “boss”, aparecerá un mapa con una mayor dificultad.

Ejecutables

* **Ejecutable menú (10h):** se carga el menú con todas sus opciones (Jugar, Instrucciones, Créditos, Salir) y un botón para quitar el volumen el juego. Cuando le das a Jugar aparece la selección del personaje. Si la das a Instrucciones aparecerá una especificación de los controles para manejar al personaje en el teclado (en el gamepad si se hace la parte opcional). Si le das a Créditos aparecerán los componentes del grupo y la parte en la que se han especializado. Si le das a Salir se cierra el ejecutable.
* **Ejecutable cargar mapa (15h):** Se carga el primer mapa al completo con toda su decoración (paredes, trampas, objetos de vida y un portal), sin enemigos y sin el personaje. Se ve solo una pequeña parte del mapa pero con las flechas podrás mover la cámara y ver todo el mapa
* **Ejecutable movimiento personaje (10h):** se cargará el personaje con sus sprites. La cámara estará fija y seguirá al personaje. El fondo será bicolor para apreciar el movimiento del personaje.
* **Ejecutable aro normal (15h):** Se cargará el personaje estático y al presionar el botón de ataque el personaje atacará. El aro desaparecerá a los 5 segundos si no a colisionado con ningún objeto.
* **Ejecutable aros personaje azul (15h):** Se cargará el personaje azul estático y realizará las habilidades del personaje.
* **Ejecutable aros personaje verde (15h):** Se cargará el personaje verde con movimiento y realizará las habilidades avanzada y suprema del personaje.
* **Ejecutable enemigos (15h):** Se cargará el personaje y un grupo de 3 enemigos. El personaje podrá moverse por la pantalla y el grupo de enemigos le seguirá.
* **Llevamos 95 horas.**