**SUPERHEX+**

**Integrantes:**

* Miguel Ángel Castellanos Salamanca
* Juan Sebastian Gómez López

**Resumen:**

Para este proyecto se tomó la decisión de reinventar un juego que ya existe con un sistema de competencia mucho más dinámico y emocionante. Mas adelante se explicará el juego y las modificaciones que se van a implementar para el mismo.

**Descripción:**

1. **Antecedentes:**

**SUPERHEX:**

Con la gran acogida que tuvieron los juegos .io en el mundo, llegó SUPERHEX.io. El juego consiste en ganar puntos consiguiendo territorio en un tablero llenando hexágonos de tu color y matando a otros jugadores. Al ganar puntos se va escalando en una tabla de posiciones con todos los jugadores del servidor, el objetivo final del juego es llegar a los primeros lugares y estar el mayor tiempo posible.

Para nuestra versión del juego solo vamos a tomar las mecánicas del juego, pero ahora vamos a modificar el objetivo del juego y vamos a agregar un nuevo elemento. En la parte modificaciones se explicarán en detalle el juego.

1. **Modificaciones:**

Las modificaciones se dividen en dos partes:

* Objetivo del juego: El objetivo en SUPERHEX+ es ser el ultimo jugador vivo en el servidor. Se Inician con un máximo de 25 jugadores en la partida y se tiene un tamaño inicial del tablero, al pasar el tiempo el tamaño del tablero se va reduciendo mientras los jugadores van ganando terreno y van matando a otros jugadores. La partida termina cuando solo hay un jugador vivo.
* Minas: en el tablero se distribuyen aleatoriamente minas las cuales si el jugador pasa por encima de ese hexágono muere. Las minas son visibles a 3 hexágonos de distancia.

