**Documentación Proyecto Final**

**Manuel Esteban Orjuela Montealegre**

**Universidad de Antioquia**

**Departamento de Electrónica y Telecomunicaciones**

**Facultad De Ingeniería**

**Informática II**

1. **– 1**

**Ideación**

**1. Descripción del Juego**

**1.1. *Evento Histórico Seleccionado: La batalla de Verdún***

**1.1.1. Resumen y Contexto Histórico.** La batalla de Verdún fue un enfrentamiento bélico que se desarrolló entre el 21 de febrero y el 19 de diciembre de 1916, durante la [Primera Guerra Mundial](https://enciclopediaiberoamericana.com/primera-guerra-mundial/). Enfrentó a los ejércitos de la Tercera República francesa y a los del [Imperio alemán](https://enciclopediaiberoamericana.com/imperio-aleman/), en las colinas ubicadas al norte de la localidad de Verdún, a orillas del río Mosa, en el noreste de Francia. Esta batalla, una de las más largas y sangrientas de la Gran Guerra, terminó con una victoria de los franceses, que lograron frenar el avance alemán hacia París.

**1.2. *Historia***

**1.2.1. Primer Fase de la Batalla (21 de febrero – 1 de marzo).** En la mañana del 21 de febrero, el ejército alemán inició la operación "Juicio" con el objetivo de tomar el control de las fortalezas militares y las ciudades aledañas al territorio francés. Esta ofensiva marcó el comienzo de una intensa y crucial fase de la batalla. A pesar de la fuerza y la determinación del ejército alemán, las defensas francesas no se dejarían doblegar fácilmente. Entre los valientes defensores se encontraba el sargento Pierre de Gaulle (personaje ficticio), quien jugó un papel fundamental en repeler la primera oleada del ataque alemán.

**1.2.2. Segunda Fase de la Batalla (11 de marzo – 9 de abril).** Tras alcanzar los objetivos de la primera fase, la ofensiva alemana debía prepararse para un nuevo avance con el fin de consolidar y proteger las ganancias obtenidas. Sin embargo, la falta de una estrategia de trinchera, resultó en un aumento significativo de las bajas germanas, en contraste con las bien fortificadas posiciones francesas. Un joven nacionalista alemán llamado Adolfo Hilter (personaje ficticio), al observar la ineficacia del poder militar alemán y la creciente masacre de sus compañeros, decidió tomar la iniciativa. Motivado por el deseo de cambiar el curso de la batalla, Hilter lideró un ataque desesperado contra la región que estaba infligiendo graves pérdidas a sus fuerzas.

**1.3. *Dinámica del Nivel***

**1.3.1. Nivel 1 – Primer Fase de la Batalla.** El nivel tendrá módulos donde el jugador será quien controle a nuestro personaje principal. En el primer momento, el sargento deberá esquivar el bombardeo por parte de cañones alemanes durante al menos 30 segundos con el fin de retratar un ataque sorpresa. En la segunda parte del nivel, enemigos serán ubicados en la escena para atacar la trinchera francesa con disparos y gas mostaza, el objetivo es eliminar a cada uno de ellos antes de que puedan llegar al jugador.

**1.3.1.1. *Detalles.***

**Tipo de Vista Correspondiente al nivel:** Isométrica.

**Físicas de los Personajes**

**Principal y Aliados:** Movimiento rectilíneo. Su desplazamiento se verá limitado al posicionamiento dentro de la trinchera.

**Enemigos:** Movimiento rectilíneo. Desplazamiento únicamente en un eje.

**Proyectiles alemanes:** Movimiento parabólico, tendrán daño por área.

**Gas Mostaza:** Movimiento circular uniforme, tendrá daño por área.

**Disparos:** Movimiento rectilíneo uniforme.

**Objetivos**

**Momento 1:** Sobrevivir al bombardeo.

**Momento 2:** Eliminar a todos los soldados alemanes.

**1.3.2. Nivel 2 – Segunda Fase de la Batalla.** Ahora tomaremos el papel del joven Adolfo el cual tendrá que esquivar los disparos por parte de la defensiva francesa y lanzar material explosivo para neutralizarlos.

**Tipo de Vista Correspondiente al nivel:** Isométrica.

**Físicas de los Personajes**

**Principal:** Movimiento rectilíneo uniforme. Agacharse para esquivar el daño.

**Enemigos:** Reposo.

**Proyectiles alemanes:** Movimiento parabólico, tendrán daño por área.

**Granadas:** Movimiento circular uniforme, tendrá daño por área.

**Disparos de las ametralladoras:** Movimiento rectilíneo uniforme.

**Objetivos:** Avanzar en el campo de batalla hasta cierta distancia donde las granadas puedan llegar a la posición de los franceses.