Materia:

Informática 2

Integrantes:

ANDRES IGNACIO OJEDA ROJAS

JULIANA MARTINEZ HURTADO

Nombre del proyecto:

PROTECTOR

Concepto:

Tras años de miedo y terror causados por los espectros que se alojan en una pequeña villa lejos de la ciudad, un valiente adolescente decide tomar cartas en el asunto y darle solución a este problema, todo esto enfrentando a los espectros en el lugar con más actividad paranormal conocido, tratando de no morir en el intento, a la vez que está siendo afectado por los ataques negativos de los espectros.

Con su gran espíritu de fe, además con su gran inteligencia logró construir un artefacto como arma capaz de lanzar proyectiles para neutralizar a estos espectros malignos, dentro del plano astral la fe juega un gran factor debido a que es el componente principal de la fuerza de su ataque defensivo.,

Modo de juego:

Sobrevive y elimina a los espectros que atacan la villa, guia al personaje y disparales ataques de fe a los espectros, no dejes que los ataques espectrales te alcancen ya que afectarán tu salud y moriras en el intento de ayudar a los tuyos, si encuentras biblias en tu camino pasa por encima de ellas ya que estas te proveerán de fe.

Puntajes:

cuando aciertas un ataque a un espectro aumentar tu puntaje y cuando el ataque de un espectro te alcanza tu puntaje disminuye, al final podrás ver tu mejor récord en las últimas partidas jugadas

Niveles:El nivel aumentará a partir de cierta cantidad de enemigos eliminados, lo que hará es acelerar la dificultad respecto a enemigos, tendrán mayor resistencia.

Físicas:

la físicas se implementaran en los disparos de los espectros flotantes o perseguidores,, se dará un valor de masa y se aplica movimiento parabólico en el salto del personaje principal

Movimiento parabólico: proyectil enemigo

MRUA/Caída libre:proyectil enemigo

Gravitacional: Centro de masa del personaje principal.