Risk Of Dying

# Introducción

El juego se inspira en el juego roguelike Risk Of Rain, aunque tiene modificaciones. Sus características principales son:

Capacidad de disparar, moverse y saltar del jugador principal.

Enemigos que te persiguen y atacan y aparecen aleatoriamente por el mapa.

Capacidad de recolectar objetos que aumentan tus estadísticas que aparecen aleatoriamente en cofres en el mapa.

Sistema de monedas que se consiguen matando enemigos y que sirven para abrir cofres.

Sistema de oleadas de enemigos, cada oleada aparece una cantidad de enemigos (incrementalmente). Para acabar la oleada hay que matar a todos los enemigos de esa oleada.

Sistema de direccionamiento a los enemigos. Habrá una flecha que te llevará al enemigo más cercano.

Diagram

Description automatically generated

# Características

## Jugador

El jugador es un arquero.

Tiene 100 de vida, 50 de daño por flecha, 1 salto y 1 de velocidad de ataque inicialmente.

Comienza con 0 de oro.

#### Controles:

Se mueve con ‘a’ ‘w’ ‘s’ ’d’

Salta con el ‘space’

Dispara con el ‘click izquierdo’. Se debe clickar para lanzar flecha, no se puede tener el click pulsado. Un click, una flecha. Aunque no puede lanzar flechas instantáneamente, tiene cooldown.

Se interacciona con ‘e’, sirve para abrir cofres y recoger ítems.

## Enemigos

Los enemigos aparecen aleatoriamente en el mapa, gracias al spawner.

Cada enemigo te suelta una cantidad variable de oro.

### Zombie

Enemigo cuerpo a cuerpo

Te persigue solo si te acercas

Te golpea si estas suficientemente cerca

Tiene 200 de vida

### Skeleton

Enemigo a distancia

Se aleja de ti cuando te acercas

Cuando esta a suficiente distancia, te lanza un hueso.

Tiene 100 de vida

### Eye

Enemigo a distancia

Se mueve aleatoriamente, pero rápidamente

Te dispara rayos si estas suficientemente cerca, pero tienen bastante rango.

Tienen 50 de vida.

## Oleadas

Se comienza en la oleada 1, con 6 enemigos de tipo y posición aleatoria.

Para pasar a la siguiente oleada es necesario matar a todos los enemigos.

La siguiente oleada tendrá 2 enemigos mas.

Cada oleada consecutiva tiene 2 enemigos mas, aumentando progresivamente la dificultad cada oleada.

## Cofres

Los cofres aparecen aleatoriamente por el mapa, excepto los primeros 3 cofres, que aparecen en el centro del mapa, donde aparece el jugador.

Una vez se recogen los primeros cofres, aparecen aleatoriamente cofres esparcidos por el mapa, los cuales tendrán que ser buscados.

Una vez se recogen todos los cofres en el mapa, generados aleatoriamente, vuelven a aparecer aleatoriamente cofres esparcidos en el mapa. Y así infinitamente.

Para abrir un cofre se necesita 30 de oro.

## Items

Los items se obtienen abriendo los cofres.

### Damage Up Axe

Un hacha que te aumenta en 10 el daño por cada flecha.

### Attack Speed Up Lantern

Una linterna que ilumina tu camino para ver mejor, te aumenta la velocidad de ataque en 0.1.

### Jump Up Seeds

Unas semillas misteriosas que te endurecen las piernas, te aumenta la cantidad de saltos en 1.

### Life Bulb

Un bulbo de vida que los enemigos sueltan con una probabilidad de 25%.

Te curan 20 de vida.

Te ayudan a sobrevivir mas tiempo.

## Direccionamiento a enemigos

Una flecha mágica que indica la dirección hacia el enemigo mas cercano.

Es útil en caso de que no se encuentren los enemigos o se pierdan.