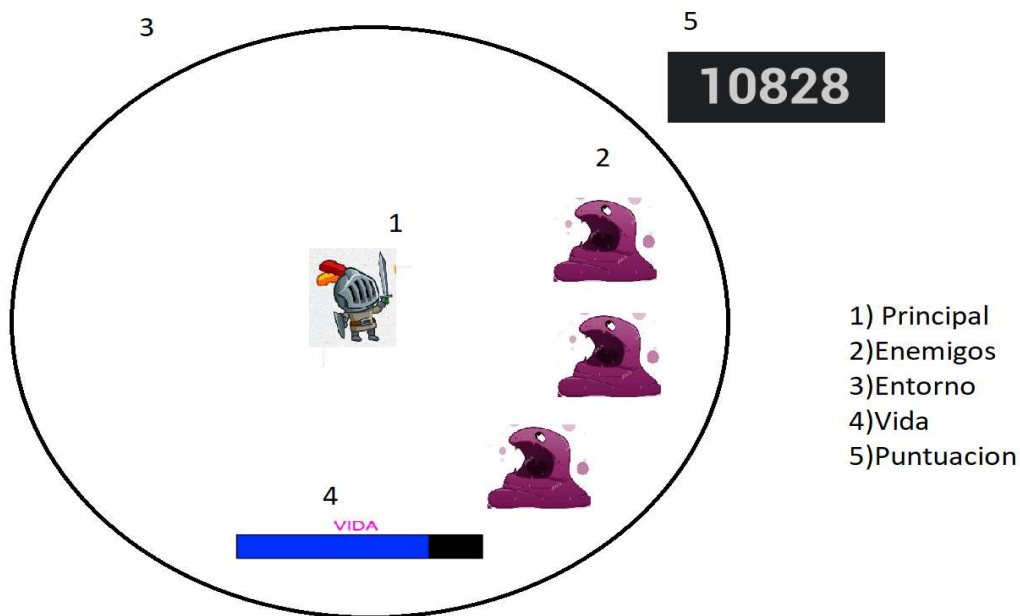


# SLIME SMASHER



## Mecánica general

La mecánica general del juego es un personaje desplazándose en una arena predefinida en todas direcciones y luchando contra oleadas de enemigos (Slimes) las cuales irán incrementando tanto en cantidad y en dificultad a la vez que generan puntaje para nuestro jugador y mejoras en su equipamiento para poder resistir de mejor manera cada oleada, luego de determinados enemigos aparecerá el “Jefe de piso” el cual al ser derrotado el entorno cambiará y comenzará un nuevo nivel.

## Mecánica de puntaje

### Obtener Puntaje

El derrotar enemigos generará puntaje para el jugador el cual se irá acumulando mediante la partida, este variará según la dificultad del enemigo derrotado y el combo de enemigos derrotados.

**Combo:** Al matar enemigos seguidos el puntaje obtenido se irá multiplicando (x2, x3, x4 etc...)

**Slimes:** Al derrotar 1 slime este generará un valor determinado de puntajes mientras que los Jefes darán más puntos, por ejemplo:

**Nivel 1:** 100 pts, Nivel 2: 150 pts, Nivel 3: 200 pts

**Jefe 1:** 1000 pts, Jefe 2: 2000 pts

### **Perder puntaje:**

El jugador al perder el total de puntos de vida morirá instantáneamente y tendrá la opción de revivir a coste de una cantidad de puntos previamente obtenidos.

### **Vida del jugador.**

El jugador estará por defecto con una vida medida en corazones de entre 3 y 6 la cual irá siendo desgastada por los enemigos cuando estos lo atacan directamente.

Al morir el personaje podrá revivir a coste de puntaje anteriormente obtenido.

**Daño de Slimes:** Los slimes irán incrementando su daño dependiendo en el nivel que estos se encuentran.

## **1- Personaje Principal**

El personaje principal será de sexo masculino el cual estará equipado con un arma (en este caso espada) la cual podrá ir cambiando cuando el jugador lo crea necesario.

**Movimiento:** El movimiento del personaje será en todas las direcciones con una velocidad constante mediante los controles establecidos por el jugador o los por defecto del juego.

**Ataque:** El ataque del personaje será efectuado cuando el jugador presione la tecla que esté programada para esta acción, los ataques serán siempre con el arma equipada y el daño de esta ira variando dependiendo de la misma.

**Armas:** Cada arma irá incrementando su daño a 1+ en comparación a la anterior.

**Tipos:** Las armas al comienzo será una genérica (un garrote) que al subir de niveles podrá decidir si irse por la rama de mazos o la rama de espadas.

**Resistencia:** El personaje va a tener una barra de vida la cual al llegar a 0 indicará que el jugador está muerto y perderá, esta estará definida entre 3 a 6 corazones.

## **2- Enemigos**

Los enemigos en este juego serán Slimes los cuales irán variando mientras avanza el juego cambiando su nivel y daño moviéndose por todo el escenario buscando al jugador para así dañarlo y dejarlo sin puntos de vida.

**Daño:** El daño de cada slime irá aumentando en 1 cada vez que se avanza en el juego.

Slime 1: 1 daño, Slime 2: 2 daño etc...

**Vida:** La vida de los enemigos irá incrementando según avanza el juego y el nivel de estos mismos.

Slime 1: 2 hp Slime 2: 4 hp etc...

**Tipos de slime:** Los slime tendrán diferente apariencia dependiendo de su nivel, una particularidad es que al juntarse un slime de nivel 1 con otro de nivel 1 estos se agruparán y formarán un slime de nivel 2.

## **3- Entorno**

El entorno en este juego es un área predefinida anteriormente (Arena) en la cual no se puede salir o escapar, en esta se encontrará el personaje principal además de los spawn de enemigos. El entorno tendrá un fondo de acuerdo al tema como también la plataforma en la que se realizarán todos los eventos.

## **4- Barra de vida.**

La barra de vida del jugador estará ubicada en el centro de la cámara por la parte inferior, para así estar visible a todo momento ya que esta mostrará de una forma gráfica cuanto HP le queda para seguir jugando o cuantos golpes más puede recibir.

## **5- Barra de puntos.**

La barra de puntos se encuentra en la esquina superior derecha de la pantalla y muestra la cantidad que tiene el jugador en el momento