**Primer entregable: Contextualización**

Capítulo de inspiración: ***Rick potion***T1 E6.

Historia:

En la escuela de Morty se acerca un baile escolar y él tiene la intención de invitar a salir a una compañera. Sin embargo, sus compañeros lo avergüenzan y lo ridiculizan, dejándolo triste. Morty decide pedir ayuda a su abuelo, un genio científico, para que le proporcione una fórmula que lo haga enamorar profundamente a otra persona. Después de mucha insistencia, Morty logra obtener la fórmula y conquista el corazón de su compañera. Pero no anticipa que esto tenga un efecto inesperado, ya que provoca que toda la escuela se enamore perdidamente de él. Ante esta situación, su abuelo crea un antídoto para revertir los efectos, pero este resulta peor, convirtiendo a la gente en mantis que desean copular con Morty y luego matarlo. Estos efectos no afectan a la familia de Morty, y sus padres se ven obligados a buscar una forma de sobrevivir en este mundo apocalíptico.

Dinámicas:

Poción de vida: Estas se van a generar aleatoriamente en el mapa y permiten al jugador recuperar vida perdida.

Armas: Se van a desarrollar diferentes tipos de armas, cada una con sus habilidades especiales para permitir matar a las mantis de mejor manera.

Mantis: Las mantis religiosas son el enemigo principal del juego, existen diversos tipos de mantis, cada una con una habilidad especial que complican el avance del jugador.

Jefe final: Algunas mantis y las bombas del jefe final poseen físicas especiales.

Niveles:

Nivel 1: Separa algunos compuestos químicos para generar la fórmula capaz de enamorar a cualquier persona, hazlo antes de que se agote el tiempo y lograras pasar el nivel.

Nivel 2: Las personas se han vuelto mantis religiosas y Larry debe matarlas para salvar a su hija y detener el caos. Se implementarán distintas armas para cumplir este objetivo y un sistema de vida.

Nivel 3: Larry debe matar a la langosta jefe que tiene en su poder a su hija. La langosta jefa posee más vida, puede dejar caer bombas que explotan y hacen mucho daño.

Delimitación del desarrollo: