**Tower Defense**

El objetivo del juego es lograr destruir todos los enemigos sin que estos lleguen al final del mapa, para esto el jugador contara con torres y objetos para destruir dichos enemigos.

A medida que el jugador vaya destruyendo a los enemigos, este tendrá la posibilidad de tomar los power up que queden en el mapa situados en el lugar donde se destruyeron los enemigos.

El juego cuenta con 2 niveles en donde irán apareciendo diferentes tipos de enemigos. Habrá dos tipos, uno que golpea cuerpo a cuerpo y otros que disparan a la distancias.

Las entidades del juego son:

**Torres**

 Nombre: Torre Básica Vida: 100. Daño: 50. Precio: 100

Nombre: Torre Roca Vida: 100 Daño: 100 Precio: 200



Nombre: Torre Arena Vida: 100 Daño: 50 Precio: 150



Nombre: Torre Control Vida: 100 Daño:



**Power Up**

Nombre: Aumento Moneda. Acción: Aumentan el dinero del jugador.



Nombre: Vida. Acción: Aumenta la vida de la torre en 100.



 Nombre: Magia. Acción:

**Objetos**

Nombre: Fuego. Acción: Este objeto se destruye cuando un enemigo pasa por encima de él, causándole daño al enemigo de 50 puntos. Coste de 40 monedas.



Nombre: Roca. Acción: No deja pasar enemigos ni los disparos de este, lo mismo con los disparos del jugador. Tiene una vida de 100 puntos.



Nombre: Agua. Acción: Deja pasar cualquier entidad por encima de ella.



Nombre: Barricada. Acción: Defiende a los enemigos haciéndolos detener. Coste de 20 y tiene una vida de 100 puntos.



**Enemigos**

Nombre: Hielo. Vida: 120. Daño: 25. Puntos: 75.



Nombre: Magma Vida: 100. Daño: 50. Puntos: 100.



Nombre: Verde Vida: 100. Daño: 75(Disparo). Puntos: 100.



Nombre: Corona Vida: 150. Daño: 80. Puntos: 150.



Nombre: Fantasma Vida: 200. Daño: 75(Disparo). Puntos: 200.



Nombre: TierraVida: 100. Daño: 20(Disparo). Puntos: 80.

