

## **Explicación mecánicas acción**

Las mecánicas de acción tienen un problema, y es que no se aprecian sin las animaciones de ataque de los personajes en un juego que la gran mayoría de ataques son cuerpo a cuerpo, por ello, voy a explicarlo lo mejor que pueda.

Las mecánicas de acción que tenemos las encontramos en dos ejecutables distintos, el ataque del player y el ataque de los enemigos.

- El ataque del player lo encontramos en el ejecutable percepcionrayos.exe, que se encuentra en la carpeta del entregable "Mecánicas sin IA". El ataque es bien simple, cuando se hace click con el botón derecho encima de la torreta, el player va hacia la torreta y cuando está a rango cuerpo a cuerpo, se para, empieza a "atacar" lo cual indicamos cambiando al player de color y a quitarle vida a la torreta, en cuanto esta vida llega a 0, la torreta desaparece y el player ocupa el lugar que ha dejado la misma.

- El ataque de los enemigos lo encontramos en el ejecutable PrototipoMecanicas.exe, que se encuentra en la carpeta del entregable "Mecánicas puzzle". El ataque es tan simple como el del prota, pero esta vez en cuanto el enemigo toca al player le quita vida hasta que la vida llega a 0 y el player se pone rojo.

De cara al prototipo de enero intentaremos tener mayor variedad de ataques en los enemigos, aunque no es una de nuestras prioridades de adelantar trabajo atrasado.