Slow\_motion(Prefab del jugador)

Destroy\_bullet(al destruirse una bala) (Prebab de la bala)

Sonido\_botiquin(Sonido definitivo) (prebab del botiquín)

Sonido\_explosion (dash explosivo) (Prefab>Effects>DashEffect>Dash\_Explosion\_Color(Hijo) (Script))

Spawn

Terminal explosión (Prefab>Effects>TerminalExplosion>EnergyExplosion(AudioSource))

Efectos de muerte (distinción entre los enemigos y player) (Prefab>Effects>DieEffects>NormalDieEffect(AudioSource))

Sonido muerte de kamikaze(Prefab>Effects>DieEffect>Kamikaze>ParticleDeadKamikaze\_Color(Script)

Sonido de lanzar granada (Prefab del jugador)

Sonido de daño al jugador (Prefab del jugador)

Sonido de lluvia (Prefab de la lluvia)

Sonido de amplificador (Prefab del amplificador)

Sonido de pared que te obliga a no cambiar (Prefab del player)

Sonido de puntuación (Prefab del score)

Diferenciar sonido de pistola y rifle

Sonido del sniper

Sonido en los menus

Sonido de dash explosivo (darle diferenciación)

Sonido de comprimirse (efecto de muerte) (debe durar menos de 0.3 seg) (Prefab>Effects>DieEffects>Comrpimir\_DieEffect(AudioSource))

Mejorar sonido de escopeta