

Enemigos: **Carlos**

- Subditos (Programación)
 - Subdito final es el subdito en gigante
 - Es más fuerte
- Bosses (Programación)
 - Statemachine
- Interacción con personaje
- Sistema de vida
- **Sonido: Helena**
- **Buscar Sprites (2 Subditos, 1 Boss)**

Personaje: **Javi**

- Programación general (Animación)
- PowerUps (Cambio de características)
- Interacción con enemigos
- Sistema de vida
- **Buscar Sprite**
- **Sonido: Helena**

Maps: **Gabriel**

- Primer Sala con MrBean
- Segunda y tercera sala con los subditos
- Cuarta sala con último Boss y subditos
 - Diseñar cuarta sala
- Colisiones
- Lógica de cambio de maps: **Chenyu**
 - Usar el código de Gabriel
 - Usar Views y programar la lógica de las distintas salas

Pantallas: **Pablo**

- Start Menu:
 - Settings:
 - Sonido
 - Controles (Explicarlos)
 - Start
 - Quit
- Pause:
 - Volver al último estado (Resume)
 - Ir al Start Menu
 - Settings
 - Controles
 - Mediotransparente
- Muerto: Pantalla de GameOver
 - **Ir a la pantalla después de morir**
 - Opción de volver al StartMenu

MrBean: **Gigi**

- Programar Interacción con personaje:
 - Introducción
 - Final
- Si hay tiempo: Programar sistema de apoyo como acompañante
- Cuando el personaje esté cerca aparece un texto
- Sonido: **Helena**

Cutscenes:

- Pensar en texto: **Gabriel**
 - MrBean: Mission y poderes de los beans

- último boss
- Primer Pantalla: Como StarWars
- Texto: **Gabriel**
- Programación: **Pablo**

Importante: Todo tiene que funcionar en Linux. **Gigi**

Pensar en reglas para programación y carpetas etc.: **Gigi**

Assets: Gameart2D
SritersRessource
itchio

Search Villager
Search Enemigos para primer y secunda sala. (Slime,

Idea: quinta sala como sala de „liberación“, comida para todo el mundo