Diseñar e implementar un boss con múltiples behaviors y fases.

* **Player Character**:
* La posición de la cámara queda a elección del estudiante
* Modelo de Mixamo, Bazar de Unreal etc **Completamente animado** usando para ello un Animation Blueprint, Máquina de estados, Blend Spaces y Anim Montages.
* El jugador tendrá al menos 2 armas de fuego (1 automática y otra semiautomática) con las que podrá disparar y dañar al boss.
* El jugador contará con al menos 1 ataque cuerpo a cuerpo.
* Con la capacidad de ser dañado y morir. Lo cual reiniciaría el combate
* **Boss**:  
    
  - Modelo de Mixamo, Bazar de Unreal etc Completamente animado usando para ello un Animation Blueprint, Máquina de estados, Blend Spaces y Anim Montages.

- Con la capacidad de dañar al jugador con sus ataques a melee o a distancia.  
  
- Mínimo 3 behaviors adicionales a los desarrollados en clase. Todo ello en un behavior tree **con la estructura adecuada de servicios (mínimo 1) y tasks**.

- Una de las fases incluirá un cálculo con EQS.

- El boss debe tener implementado al menos un sentido del sistema de senses de unreal.

- Los behaviors pueden ser ataques ofensivos (Ataques de área, proyectiles, golpes melee...) o defensivos (escudos mágicos, cubrirse, curarse...)  
- 3 fases en las que puede ir incorporando behaviors o cambiando la parametrización de los mismos, que se alcanzan quitándole vida al enemigo.  
  
- Cada fase debe contar con mínimo 2 behavior/ataques.

* **Level design**: Mínimo el Blockout de un nivel para mostrar las mecánicas implementadas desarrollado por el alumno.
* **Sonorización**: Todas las mecánicas deben estar debidamente sonorizadas para dar feedback al jugador: golpes, disparos, impactos de los proyectiles, música o sonido de fondo…
* El juego debe contar con un **menu de inicio** y un **menu de pause** ingame. Además, el jugador contará con un **hud ingame** con toda la información necesaria: arma seleccionada, munición disponible, tiempos de recarga…

Se debe partir de un proyecto **completamente en blanco** y se pueden utilizar cualquier tipo de material gráfico encontrado en web como mixamo o el Marketplace de Unreal.

Se valorará:

* El correcto uso de los blueprints y el orden en el proyecto.
* La correcta encapsulación de información y funcionalidad en clases.
* Las features adicionales que se implementen.
* La originalidad de mecánicas.
* La complejidad de los behaviors implementados
* La UX del combate con el boss
* La comprensión de las fases y los ataques
* El diseño del boss

Recordatorio:

* El uso del evento tick queda terminantemente prohibido, se deben usar los timers como función sustitutiva.
* El proyecto se deberá defender delante del profesor el día que se fije, por lo que se debe conocer y entender todos y cada uno de los aspectos del proyecto pudiendo responder a cualquier pregunta que se le plantee.
* No se pueden usar plugins adicionales a unreal.

Se entregará:

- Proyecto de unreal completo

- Documento explicando qué mecánicas se han implementado y los behaviors del boss