

Marc Gutiérrez - 219122 - marc.gutierrez02@estudiant.upf.edu
Manuel Recolons - 216576 - manuel.recolons01@estudiant.upf.edu

Marc - AI, Audio, Aim, Entities, Mechanics and Balance, Memory Use
Manu - Audio, Render, Entities, UI, Mechanics and Balance

ERROR 403: Forbidden - *Actualización del Juego:*

- Integrado un Menú en la pantalla de Título donde se puede escoger entre empezar el juego, cambiar la dificultad y ver la pantalla de Tutorial. Para moverse por el menú se pueden usar las flechas del teclado o las teclas WASD y para seleccionar hay que presionar ENTER (RETURN).
- Diferentes dificultades: En el nuevo modo difícil los enemigos apuntan a donde va a ir el jugador, haciéndolos más precisos, pero conservando el sistema de dispersión de la bala que teníamos en la versión previa. Para sobrevivir a este modo hay que moverse más inteligentemente cambiando de dirección y esquivando las balas.
- Tutorial: integrada una pantalla de tutorial donde se da información de los controles y la idea general del juego.
- Power-Ups: implementada una nueva entidad que aparecerá de forma aleatoria en el mapa, cuando el jugador entre en contacto con ella se le asignará por tiempo limitado uno de los tres efectos implementados: Disparo rápido, que aumenta la cadencia de disparo, Disparo múltiple, que añade proyectiles a cada disparo y Escudo, que aporta invulnerabilidad al jugador durante la duración del efecto.
- Ronda de Boss: Cada 5 rondas aparecerá una Ronda de Boss. En esta ronda habrá un enemigo más grande, más lento y con el efecto activo de Disparo Múltiple. Este enemigo tendrá un número aleatorio de Puntos de Vida.
- Feedback: el Audio reproducido cuando se mata a un enemigo está ahora mejor ajustado. Para las Rondas de Boss, cada vez que se le quita un Punto de Vida se le aplica un efecto de color rojo y se reproduce un sonido de HitMarker.

Sobre los requisitos:

- Mejora de Arte: añadida una nueva malla al jugador con sus respectivas texturas. Actualizadas las texturas del mapa para que se ajusten mejor al tamaño. Añadido un efecto de gradiente al mapa con una paleta de colores escogida, para dar un efecto más Sci-Fi. Queríamos implementar animaciones simples también pero no hemos acabado.
- Colisiones: Aumentado el radio de detección de las colisiones para cada entidad diferente, dando una mejor sensación cuando se dispara a la IA o cuando se consigue un power-up.
- Movimiento de Personaje: en la anterior versión había un error donde el movimiento cambiaba según el framerate. Este error está corregido y ahora el movimiento de cualquier entidad debería verse adecuado en cualquier máquina.
- Interfaz: Implementado un indicador de UI para ver los efectos activos. Cuando se consigue un efecto, el icono correspondiente se iluminará de color amarillo y cuando quede poco tiempo restante empezará a parpadear hasta apagarse. En la Ronda de Boss, aparecerá una entidad de Interfaz en la parte inferior de la pantalla que indicará los Puntos de Vida restantes del Boss.