

	1 Punto	2 Puntos	3 Puntos
Character	El personaje se desplaza por el escenario en los ejes correspondientes.	El personaje rota con la dirección del apuntado del jugador.	El personaje cuenta con un árbol de animaciones (mínimo 2 animaciones).
Gameplay	Control de oleadas de enemigos.	Consecución de puntos/monedas que permiten comprar.	Tiendas donde el jugador puede comprar armas, munición, salud, etc..
Canvas	Al llegar a la tienda, se abre un menú que me permite elegir otras armas.	Consigo los objetos de la tienda solo si tengo el dinero necesario.	El canvas cuenta con pestañas para activar submenús.
Weapon	El personaje cuenta con un arma que dispara proyectiles.	El arma cuenta con número de balas máximas y recarga.	El cambio de arma se aprecia visualmente.
Weapon II	Un rifle automático y uno semiautomático.	Un arma diferente a un rifle a elección del grupo.	Un arma diferente a un rifle a elección del grupo.
Enemies	Enemigos que se mueven por el escenario.	Enemigos que disparan.	Los enemigos cuentan con un árbol de animaciones (mínimo 2 animaciones).
Scenariio	Creación de un escenario donde ocurra el juego.	En el escenario aparecen enemigos colocados y zonas donde aparecerán al estar cerca.	Dead zones para el usuario y enemigos.
Sound	Música de fondo.	Sonidos para el enemigo. Sonidos para el personaje.	Sonidos para las armas.
Menus/Interface	Indicador visual sobre el arma.	Menú de Game Over. Menú Inicio. Cambios de escena.	Pop-up indicando algún suceso del gameplay.
Programming	Código desorganizado y poco eficiente.	Contamos con un GameManager que controla el juego.	Se ha aplicado la herencia en las armas.

ALEX: enemies (3) , Arena, Levels, "Sprites/Animations", Music, effects

SERGI: player (2) , sound (3) , weapons(3) , canvas(3)

AMBOS: Bugs, bugs, bugs, calidad de vida, bugs, pulir

VIDEO : <https://www.youtube.com/watch?v=Db8e5OJpxh8>

TOP DOWN SHOOTER

MODO ARENA:

Oleadas de enemigos que pueden venir de todas direcciones, cuando completes una oleada puedes salir de la arena para conservar el dinero, si mueres en la arena perderas el dinero pero conservaras la municion.

Se puede acceder desde el ascensor o bajando las escaleras en la recepcion

NIVELES:

Aparte de la arena hemos hecho 3 niveles y se pueden acceder por el ascensor en la recepcion, si mueres en estos niveles vuelves a la cantidad de dinero y municion que tenias al principio

TIENDA:

La tienda esta fuera del edificio para acceder se tiene que ir a la izquierda en la recepcion salir a la calle y entrar en la tienda, para entrar en el menu se tiene que acercar al mostrador y apretar B

Se puede comprar:

- **ARMAS:**

- **Pistola :** Es el arma basica y ya esta comprada
- **Rifle automatico :** Poco daño , dispara muy rapido
- **Escopeta :** mucho daño de cerca, pero no tiene mucho alcance
- **Laser :** Arma muy fuerte, pero tambien muy cara

Para cambiar de arma se usan los numeros 1 , 2 , 3 y 4, no podras cambiar si no la tienes comprada

- **MEJORAS:**

- **Mas vida** (5 upgrades, max = 200 (default = 100))

- **Mas velocidad** (5 upgrades, max 20 , default = 10))
- **Luck** (mas dinero al matar enemigos, 4 upgrades)
- **Mejora de cargador** (5 upgrades, 30% de mejora por upgrade para todas las armas)
- **Municion** (regenera un 50% de la municion de todas las armas compradas, se puede comprar solo una vez , para poder volverla a comprar se debe hacer o una oleada de la arena o completar un nivel)

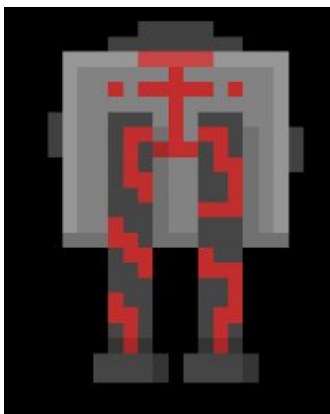
ENEMIGOS:



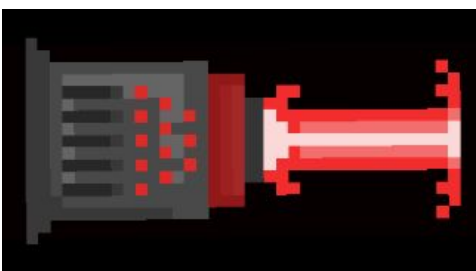
BASICO : Tiene un modo patrol, (sigue un recorrido), y solo sale de este estado si ve al player, entonces pasa a perseguirlo y si lo puede ver le dispara , si el player se esconde el enemigo va al ultimo punto donde lo ha visto



KAMIKAZE: Lo mismo que el basico pero si ve al player en vez de disparar lo persigue hasta que le atrapa y entonces explota, haciendo mucho daño



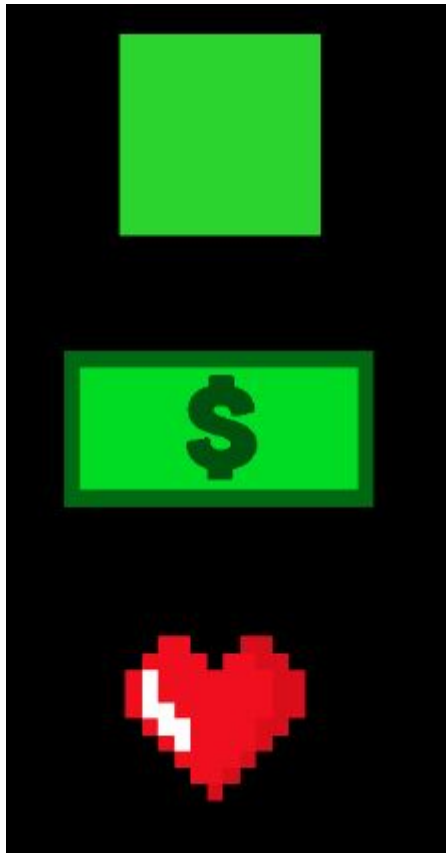
TORRETA: No se mueve, pero si ve al player le dispara muy rapido, haciendo mucho daño si le toca. Las torretas no se pueden matar pero pueden ser desactivadas dandole a la E en un interruptor, al que estan conectadas mediante un cable



LASER: No se mueve y no se puede matar, pero si toca al player lo mata instantaneamente, el player debe cruzar al otro lado del laser cuando este apagado

DROPS:

Los enemigos que se pueden matar dejan ir drops



MUNICION: Da 10 de municion a todas las armas que tengas compradas

DINERO: Sirve para comprar cosas en la tienda

VIDA: Pone la vida del player al maximo

- **Todos** los enemigos sueltan **dinero** al morir
- **Algunos** enemigos sueltan **vida** al morir
- **Algunos** enemigos sueltan **munición** al morir

OTROS:

- **Ventanas :** Las ventanas se pueden romper, algunas dan a un balcon en el que se puede caminar y otras si sales te caes y mueres (Deathzone)
- **Puertas:** Las puertas se pueden abrir y cerrar estando cerca y apretando la E