**Diseño del videojuego:**

**Personajes:**

* 1 principal. (Tiene una cantidad de vida, una vez se agote fin del juego).

Se mueve a lo largo de todo el mapa pegando tiros contra todo lo que ve. Todos los bichos matados darán una cantidad X de oro, monedas *(aquí hablamos que la moneda del juego fueran balas)* que se pueden gastar/utilizar en una tienda del juego.

* 1,2 bichos con mas vida al final de cada nivel, serán el boss final (que habrá que matar para pasar al siguiente nivel).
* NPC, por el mapa sueltos que su única finalidad sea matar al personaje principal (quitarle toda la vida).
* Reina (como en el mario), habría que ir a buscarla ya que cada nivel que se avanza, el boss se la lleva. *(Aquí no tiene porque se una reina, hablamos de ponerlo acorde a la historia que era rescatar a una guerrera creo recordar).*

**Secuencia de niveles:**

* El diseño del mapa podría ser prácticamente el mismo siempre, únicamente se tendría que cambiar la dificultad.

Se podría ir aumentando la cantidad de NPCs en el mapa y la vida que tienen (aumentarla), que disparen mas de continuo, etc …

También se podrían poner como habitaciones “ocultas” que dentro tengan armas “especiales” (mejores, con mayor daño) y que únicamente duren para ese nivel actual.

**\*\* Se podría poner puntos de vida sueltos por el mapa y si el personaje los recoge que recupere parte de lo que halla perdido.\*\***

**Mecánica del juego:**

Mover con las flechas al personaje y disparar con el espacio o cualquier otra tecla asignada.

**Reglas del juego :**

* Evitar que te quiten toda la vida antes de terminar el nivel.
* El personaje se mueve constantemente, no puedes estar parado en ningún momento.
* No puedes atravesar los muros que van a dividir las habitaciones del edificio.

**Como ganar:**

Completando todos los niveles, matando a todos los bosses finales y rescatando a la princesa (soldado).

**Conseguir experiencia (en nuestro caso son las balas que utilizamos como moneda en el juego):**

Matando a los NPCs del mapa y demás objetos que te encuentres.

**\*\* Hay que poner por algún lugar del diseño la tienda que habrá para las mejoras del arma y demás. \*\***