

Marina Hernández Bautista  
Román Larrosa Lewandowska

## APLICACIÓN:

El juego consiste en un shooter en tercera persona en el que el usuario manejará al protagonista, que se ve envuelto en una serie de hordas de enemigos de los que debe deshacerse con un arma.

Características principales y obligatorias:

- El personaje se va a manejar con WASD. El apuntado no sabemos con qué lo vamos a manejar aún, pero será o con las teclas de dirección o con el ratón.
- La cámara seguirá al personaje en todo momento.
- Las balas del personaje son infinitas puesto que el objetivo del juego es eliminar a grandes cantidades de enemigos. Si hubiera varias armas, las armas dispararían de forma diferente.
- Los escenarios se basan en muros dispuestos por toda la superficie en los que el protagonista y los enemigos se pueden ocultar.
- Las hordas de enemigos serán infinitas. A cada ronda, aumenta la dificultad.
- Vamos a intentar que tanto el protagonista como los enemigos sean objetos jerárquicos para animarlos y que caminen o corran.
- El personaje muere si el enemigo lo toca dos o tres veces.
- El juego tiene un sistema de puntuación en función de los enemigos eliminados.

(Opcional) Habrá varios tipos de enemigos.

(Opcional) Habrá objetos en el suelo con los que se puede interactuar.

(Opcional) La cámara es isométrica.

(Opcional) Varios mapas o mapas generados aleatoriamente.

(Opcional) Intentaremos que el estilo del juego sea el voxel.

(Opcional) Algunas armas sí necesitan cargadores