Como miembro del equipo, quiero que haya un cachorro interactuable en frente de una puerta que al interactuar con el salga este mensaje: ”Está esperando, pero parece que nadie le quiere”.

//Como jugador, quiero que se me desbloquee una sala al matar a todos los enemigos.

**-Mecánicas protagonista**

**-Ataques**

·Como avatar, quiero poder hacer un ataque normal a melee.

·Como avatar, quiero poder disparar mi pistola.

·Como avatar, quiero poder gastar una bala cuando disparo.

·Como avatar, quiero poder recuperar una bala cuando pasa un tiempo.

·Como tester, quiero poder ponerme balas en ejecución.

·Como tester, quiero poder hacerme invulnerable.

**-Reacciones y movimiento**

·Como avatar quiero poder moverme en 8 direcciones por el escenario. 1

·Como avatar, quiero poder chocarme con objetos sólidos. 1

·Como avatar, quiero poder lanzar en gancho en.

·Como gancho, quiero detectar cuando me choco con una pared.

·Como gancho, quiero llevar al jugador a donde me he chocado.

·Como avatar, quiero poder perder vida cuando soy golpeado.

·Como avatar, quiero morir/perder vida al caerme por agujeros.

**-Arte**

·Animación de movimiento.

·Animación de ataque melee.

·Animación de disparar.

·Animación de moverte con el gancho.

·Animación de lanzar gancho.

**-Enemigos**

**-Enemigos Normales**

·Como enemigo, no quiero recibir fuego amigo.

**-Bosses**

**-Arte**

**-Mapa y escenario**

**-Salas**

·Como jugador, quiero tener una sala por desplazarme.

·Generación de mapa aleatorio.

·Creación del mapa.

·Agujeros en salas que no impidan el desplazamiento por ella.

·Como avatar, quiero poder pasar por puertas abiertas para pasar a otra habitación.

·Como jugador, quiero poder identificar la tienda desde fuera.

·Como jugador, quiero poder identificar la sala del boss desde fuera.

·Como diseñador, quiero que en la sala aparezcan los enemigos correspondientes

**-Arte**

·Atrezzo de salas

·Animación de pasar puertas

·Animación de personajes de la tienda.

**-Habilidades y objetos**

**-Interfaz**