

Another Dimension

Final de Programación 1

Alumnos

Germán Velázquez y Carlos Ayasca

Detalle de cambios

- **Power Up (2p):** Se agregó la posibilidad de que los enemigos suelten items al morir, los cuales pueden ser: Poción de vida (+25 de vida) y Power Up (+0.1 de poder).
- **Nueva mecánica para el personaje principal (4p):** Se agregó la acción de correr al presionar la tecla S, lo que gasta una barra de stamina ubicada debajo de la barra de vida.
- **Nuevos obstáculos con nuevos comportamientos (2p):** Se agregó un ataque de tentáculos constante que aparece aleatoriamente cerca del jugador luego de un indicador de peligro.
- Agregada pantalla de créditos.
- Se agregaron indicadores que apuntan a los enemigos que están fuera de la cámara.
- Se agregó decoración al nivel.
- Se agregó animación de ataque al personaje y al proyectil que dispara.
- Se agregó la funcionalidad para atacar al mantener presionado el botón "A".