**AIR RAID**

1. UI Make/add a speed bar
2. Add sound when the game starts
3. Increase the Rate of fire for basic bullets
4. Make alien size grow faster (just the height, not the energy)
5. Eggs hatch
   1. 40% crawler
   2. 30% AA
   3. 30% spitter

**Ajoutez une nouvelle créature, qui peut évoluer en une nouvelle créature.**

* Une fois que la créature consomme suffisamment d'énergie, elle évolue en une autre créature

plus dangereuse.

* Chaque créature doit avoir un trait unique à son sujet (capacité, type d'attaque, etc.).
* Elle ne peut pas être une simple créature qui tire comme Le Crawler
* Les deux créatures ont besoin d'un modèle animé.

Where do I look / what do I look for to learn more about gameflow

How do I manage time in unity (