**MEJORAS**

El tiempo en el diseño y desarrollo es siempre un hándicap a la hora de plasmar todas las ideas en la obra que se desea realizar. En nuestro caso no fue una excepción y varias mejoras han quedado en un segundo plano como las mencionadas a continuación:

**IMPLEMENTACIÓN GRÁFICA DEL CONTADOR**

El juego consta de un contador interno que muestra al final de la partida. Dicho contador cumpliría una función de estrés y motivación mayor si fuera mostrada no solo al final del juego si no en el trascurso del mismo a tiempo real.

**OBJETO**

El juego tenía un primer diseño en el cual el jugador podría obtener power-up´s para combatir con mayor fácilmente a los enemigos. Los escenarios fueron diseñados teniendo la implementación de dichos objetos en cuenta y por ello se tenía un papel en ellos para mover al jugador por el mapa incitándole a alejarse del núcleo a cambio de conseguir dicha ventaja.

**PUNTUACIÓN**

Aunque el sistema de puntuación actual no está dejado a la suerte, premiar al jugador con un aumento del mismo no solo por la muerte de enemigos si no también por su aguante en el campo de batalla consideramos que sería una mejor considerable en la experiencia del juego.

**SUB-MISIONES**

Con todas las mejoras mencionada anteriormente, el clímax de estas podría ser el combinar estas haciendo al jugador completar sub-misiones mientras juega que aumentaría su puntuación. Dichas sub-misiones mejoran considerablemente la mecánica del juego y su experiencia ya que incitar al jugador a llevar estas a cabo también sirve para dar a conocer al jugador nuevas formas de interactuar con el mundo.