|  |
| --- |
| **Tipo de trabajo:** Individual |
| **Juego similar (si es que hay alguno, aunque sea parcialmente): CS:GO Se recomienda adjuntar videos o imágenes:**  La funcionalidad principal estará basada en el juego CS:GO aunque simplificada  <https://www.youtube.com/watch?v=ljUByjCvKT0>  El Jugador controla a un personaje terrorista, que debe recorrer el mapa para colocar una bomba en la base.  Aparecerán enemigos que se generarán automáticamente por el mapa que intentarán detener al jugador, además de otros NPC amigos que no atacarán al jugador.  En la base donde debe colocar la bomba, habrá un NPC que le pedirá al jugador que lo salve tras haber colocado la bomba. En caso de que ese NPC sea alcanzado por la bomba, el jugador habrá perdido.  Sí el jugador llega a la base y consigue detonar la bomba y salvar al NPC, habrá ganado la partida.  El jugador dispondrá de un arma y unos recolectables de balas que estarán por el mapa, además de madera para construir objetos.  CS:GO Cómo dominar la AK-47, la mejor automática de Counter-Strike |
| **Tipo de cámara:** primera persona centrada en el jugador. |
| **Descripción de la funcionalidad del juego en puntos generales:**   * El usuario controlará al personaje principal, puede mover al jugador en un plano 3D * El nivel está formado por NPC enemigos que atacan al jugador, NPC amigos, armas que puede recoger, minas que explotan al colisionar con algo, y la bomba. * Las armas son añadidas al inventario para que el jugador pueda cambiar entre ellas. * Dentro del nivel hay enemigos y elementos pacíficos. * Para superar el nivel hay que detonar una bomba en la base enemiga. * Si un enemigo impacta al jugador el jugador perderá vida * Los enemigos pueden ser destruidos utilizando las armas. * Por el mapa hay unos objetos que el jugador puede destruir para conseguir madera. * Con la madera conseguida el jugador podrá construir objetos. |
| **Descripción de los NPC del (enemigos, power-ups, elementos recolectables, etc):**   * Enemigo básico que te persigue si entras en su área de visión, viene caminando y ataca. * Enemigo que te dispara si te acercas (no se mueve hacia ti, solo dispara) * Elemento pacífico, si el jugador se acerca aparecerá la opción de diálogo. |
| **Objetos, armas, recolectables, herramientas o power ups.**   * Rifle Ak47, con posibilidad de mira * Bomba ya equipada * Recolectable balas * Recolectable madera * Mina que explota por contacto * Plataforma ascensor * Objetos destruibles cuando el jugador se acerca y los golpea, proporcionan material madera. |
| **Descripción del modo de control, incluir también posibles objetos que el jugador pueda utilizar**   * Teclado para mover al personaje * Ratón para mover la cámara * Teclas 1, 2 para cambiar entre rifle y bomba * Botón derecho para apuntar con el arma * Botón izquierdo para disparar |

COSAS YA HECHAS

* Mirar por la mira del rifle
* Cambiar cofre por balas
* Añadir sonido recoger balas

COSAS POR HACER:

* Añadir luz a las balas
* Corregir precisión mira