**SISTEMA DE ESTADOS**

OBJECT (Position/ Sprite)

* Móviles (Dirección/ Velocidad/ Punto de mira/ Gravedad)
  + Vivo/ Muerto/ Atacan/VIDA
    - Jugador
      * Ataque a distancia
    - Enemigos
      * Mortal
        + Ataque cuerpo a cuerpo

Inmortal

* + - * + Ataque a distancia
  + Daño
    - Balas
    - Bola de nieve
* Pociones (Mejoras)
  + Velocidad de ataque
  + Velocidad de movimiento
  + Cadencia de disparo
* HUD (Interacción con el jugador)
  + Puntuación
  + Vidas