# Puntos General

Modelado de personajes original

Terminar scrpits de movimiento de personaje

Texturas básicas para la geometría del nivel

UI Básica funcional (Monedas, vidas, pausa, pop ups)

Modelos originales para los objetos del escenario

NPCs interactuables (Dialogo y misiones)

Vehículos en las calles

Seguir con la geometría del nivel