

DISEÑO DEL JUEGO

Jugador: 100 vida (reflejado en una barra de vida)

CLASE 1:

1.Pistola (normie)

Tipo de disparo: Single

Cantidad de balas: 10

Damage: 10

Velocidad del jugador: 10

- Si la cantidad de kills es mayor a 6 evoluciona a pistola 3.
- Si la cantidad de kills es menor a 6 evoluciona a pistola 2.

2.Pistola

Tipo de disparo: Single

Cantidad de balas: 15

Damage: 15

Cartucho de balas: 2

Velocidad del jugador: 10

- Al agotarse las balas si la cantidad de kills fue menor a 6 evoluciona a pistola 1.
- Al agotarse las balas si la cantidad de kills fue mayor a 6 evoluciona a pistola 3.

3.Pistola

Tipo de disparo: Single

Cantidad de balas: 4

Damage: 15

Velocidad del jugador: 10

- Al agotarse las balas si la cantidad de kills fue menor a 6 evoluciona a pistola 3.

CLASE 2:

1.Fusil

Tipo de disparo: Burst

Cantidad de balas: 20

Damage: 9

Velocidad del jugador: 8

2.Fusil semiautomático

Tipo de disparo: Burst

Cantidad de balas: 30

Damage: 13

Velocidad del jugador: 8

3.Fusil automático

Tipo de disparo: Burst

Cantidad de balas: 40

Damage: 8

Velocidad del jugador: 6

CLASE 3:

1.Escopeta 1

Tipo de disparo: Auto

Cantidad de balas: 3

Damage: 10

Velocidad del jugador: 10

2.Escopeta 2

Tipo de disparo: Auto

Cantidad de balas: 5

Damage: 15

Velocidad del jugador: 8

2.Escopeta 3

Tipo de disparo: Auto

Cantidad de balas: 7

Damage: 30

Velocidad del jugador :6

ENEMIGOS

Enemigos: 70 - 90 vida

1.Enemigos

- Disparan desde 10 de rango cada 3 seg
- Te siguen desde un rango de 5
- Cada bala hace 7 de daño
- Velocidad 10

FLUJO Y PUNTOS DE DESCANSO:

