

- **Título del juego:** VideoJuego Unity 2D ReySerpientes
- **Tipo de juego:** Plataformas 2D
- **Público Objetivo y ESRB:** Todos los públicos – E (Everyone)
- **Fecha de lanzamiento:** Verano 2022
- **Logo del juego:**



- **Resumen de la historia del juego:**

El Rey, personaje central del videojuego, sale de paseo por los jardines del palacio. En su camino, se encuentra con unas serpientes malvadas que, si consiguen morderle, le hacen perder vidas. El Rey pierde vidas también si choca con algún obstáculo y no puede evitarlo, pero puede ganar una vida cada vez que consigue juntar 10 puntos. Los puntos puede ganarlos recogiendo cubos.

- **Flujo del juego:** El jugador sale corriendo y delante le aparecen cubos para recoger que, una vez recogidos, si llega a los 10 cubos, le ayudan a ganar una vida. Por otro lado, en su camino, el Rey se encuentra con serpientes a las que, si consigue golpear, gana puntos, pero si ellas consiguen morderle, pierde vidas. El personaje principal también se encuentra en su recorrido con obstáculos en forma de piedra, que surgen de forma aleatoria y, si consigue saltar por encima de ellos, gana puntos, pero si tropieza con ellos, pierde vidas. Si el jugador pierde el total de 10 vidas, el juego acaba y se puede volver a iniciar pulsando la X.

- **¿Cuáles son los entornos del juego?** El entorno del juego está representado por un mapa que presenta un paisaje montañoso.

- **¿Qué retos va a encontrar?** Los retos serán: recoger el mayor número posible de cubos para ganar puntos y, así, ganar vidas. Otro reto será que el personaje debe esquivar a las serpientes que aparecen de forma aleatoria e intentar golpearlas para ganar puntos de esta forma también o saltar por encima de las piedras para intentar, de esta forma, no perder vidas. Si el Rey pierde el total de 10 vidas, el juego acaba.

- **¿Cómo es la progresión?** Para afrontar los enemigos y los obstáculos, el jugador podrá conseguir puntos recogiendo cubos que saldrán en lugares aleatorios.

- **¿Cuál es la condición de victoria y derrota?** El jugador perderá si se acaba el total de 10 vidas que tiene inicialmente.

- **¿Cómo progresa el jugador en el juego?** Por medio de la recogida de cubos que le permiten ganar vidas cada vez que llega a un total de 10 puntos recogidos.

- **Recursos utilizados:**

Recursos web utilizados:

Assets: <https://www.gamio.site/tutoriales/primer-videojuego-2d>;

Sonidos:

<https://mega.nz/file/dT4A1KgQ#9KDEIlepRcld9hv5nFic6TFugNjmMUJFGcllIBcro0E>

Este videojuego está hecho a partir del videojuego en Unity 2D que se puede ver en el link: https://www.youtube.com/watch?v=4XvfpCz_vh8&t=1563s, que tenía un jugador que corría y saltaba, encontrándose solo los obstáculos de tipo piedra. Si no conseguía saltar por encima de las piedras y tropezaba con ellas, el juego paraba y había que reiniciarlo si se quería volver a jugar.

Las mejoras que he añadido son: he añadido enemigos (serpientes) que pueden morder y hacerle perder vidas al jugador. He añadido un menú de vidas y otro de puntos que no existía en el proyecto original. Otro punto añadido se refiere al hecho de que, si el jugador consigue juntar 10 puntos, puede ganar una vida. Los puntos puede ganarlos recogiendo cubos o golpeando a las serpientes, que son otros dos puntos que no existían en el proyecto original. El jugador puede golpear para defenderse de las serpientes y ganar puntos de esta manera también. Éste es otro aspecto añadido por mí.

- **Controles básicos dependiendo de la plataforma de despliegue:**
- **Correr:** El jugador corre horizontalmente en base al eje horizontal.
- **Saltar:** Es un movimiento en el eje vertical que se realiza al pulsar la tecla espacio.
- **Golpear:** El jugador golpea si se pulsa la tecla 0.
- **¿Cómo es el flujo de pantallas del juego?** Primero saldrá una pantalla de menú que indica que para iniciar al juego, hay que pulsar en la tecla X. Si se pulsa X, se irá a la primera pantalla. En caso de perder todas las vidas disponibles (que son un total de 10), el juego acaba y aparece este menú con YOU WIN!. Si se quiere reiniciar, debe pulsarse de nuevo la tecla X.
- **¿Cómo interactúa el jugador con el juego?** Moviendo al personaje y golpeando, esquivando obstáculos y recogiendo cubos.
- **Coleccionables:** vidas extra y cubos.
- **Enemigos:** Los enemigos son representados por las serpientes.
- **Peligros/Retos:** Los enemigos, si consiguen morderle, le harán perder vidas. Los obstáculos, si tropieza con ellos, le harán perder vidas también.