* **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 irá lanzando distintos tipos de dulces a los enemigos (y esquivando los objetos que le disparen los enemigos) hasta que desaparezcan todos y le dejen llegar hasta la escuela.
* • **¿Cuáles son los entornos del juego?** Por el momento sólo el parque de delante de la escuela
* • **¿Qué retos va a encontrar?** Cada enemigo será más rápido y será más resistente a los dulces. Además los objetos que dispararán serán más dañinos cada vez
* • **¿Cómo es la progresión?** Para afrontar el incremento de la dificultad, el jugador podrá conseguir mejoras recogiendo objetos que saldrán en lugares aleatorios y durante un pequeño tiempo aleatorio.
* • **¿Cuál es la condición de victoria y derrota?** El jugador vencerá si logra hacer desaparecer a todos los enemigos que le aparezcan y logra llegar a la escuela antes de
* que se acabe el tiempo. Perderá si se acaba el tiempo o los enemigos le hacen mucho daño con los objetos.
* • **¿Cómo progresa el jugador en el juego?** Por medio de la recogida de objetos que le permiten mejorar sus habilidades contra los enemigos.
* • Recursos utilizados:

*Benny Lenny Kenny Renny Jane*

En esta sección se listarán los recursos utilizados en el proyecto (imágenes, vídeos, sonidos, etc.) y se explicará cuales son de realización propia y cuales son descargados de algún sitio web (en cuyo caso hay que mencionar dichos sitios web).

También se explicará en este apartado si el juego está realizado desde cero o a partir de otro proyecto. En caso de estar creado a partir de otro proyecto se mencionarán qué partes estaban presentes en el proyecto original y cuáles fueron las mejoras o añadidos que se le hicieron a dicho proyecto.

* • Controles básicos dependiendo de la plataforma de despliegue:
* • **Andar**: Moverse horizontalmente en base al eje horizontal
* • **Correr**: Si se pulsa la tecla de Bloq. Mayus. (Shift) mientras se mueve horizontalmente
* • **Saltar**: Si se detecta movimiento positivo (hacia arriba) en el eje vertical y no se está moviendo horizontalmente
* • **Agacharse**: Si se detecta movimiento negativo (hacia abajo) en el eje vertical y no se está moviendo horizontalmente
* • **¿Cómo es el flujo de pantallas del juego?** Primero saldrá una pantalla de menú con botones para las distintas opciones de juego. Al pulsar en el botón de jugar se irá a la primera pantalla. En un futuro, al llegar a la escuela saldría una segunda pantalla que sería dentro de la escuela con nuevos enemigos más difíciles de derrotar.
* • **¿Cómo interactúa el jugador con el juego?** Moviendo al personaje y disparando y esquivando objetos. Podrá hacerlo con el teclado o con un gamepad.
* • **Mecanismos dentro del juego con los que el jugador interactúa**: En la primera pantalla no hay ningún mecanismo especial. En las siguientes pantallas habra algunos puzzles que deberá resolver el jugador para poder seguir avanzando.
* • **Peligros/Retos**: Los enemigos cada vez son más fuertes y difíciles de derrotar
* • **Power ups**: Hay una poción de vida, otra de velocidad y un ítem que permite mejor el disparo (lanza dulces con más calorías que producen más “daño” a los enemigos)
* • **Coleccionables**: vidas extra, monedas y la llave del candado para salvar al esposo.
* • **Enemigos**: Los enemigos de la primera pantalla son Benny, Lenny, Kenny y Renny. Más adelante saldrán nuevos enemigos más poderosos.
* • Jefes: En la primera pantalla no habrá ningún jefe.
* • **¿El juego tiene materiales extra?** El juego tendrá más pantallas, más enemigos y más personajes que se obtendrán por el conocido sistema de los contenidos descargables (DLC)
* • **Incentivos para volver a jugar el juego**: Conseguir mayores puntuaciones y jugar en distintos niveles de dificultad.