

# Proyecto 2: Juego Multiplayer en Unity

## Miembros del grupo

Jonathan Molina

Oriol de Dios

José Rodríguez

## Juego

El juego consiste en el típico pilla-pilla en el que habrán dos jugadores que se conectarán mediante LAN y aparecerán en un espacio cerrado. Uno de los dos jugadores será escogido aleatoriamente como rol de acechador y el otro como corredor.

El acechador dispone de 30 segundos para encontrar y alcanzar al corredor. Si en este transcurso de tiempo no ha conseguido alcanzar al corredor se tornarán los roles y el corredor ganará 1 punto..

Si por lo contrario, el acechador alcanza al corredor en menos de 30 segundos, conseguirá 1 punto y el juego se reiniciará. Esta vez, con los roles cambiados de cada jugador.

El primero que obtenga 10 puntos gana el juego.

## Como Jugar

**Movimiento del jugador:** Utilizamos la configuración de las teclas W,A,S,D para la dirección del personaje.

W: Movimiento hacia delante.

A: Movimiento hacia la izquierda..

S: Movimiento hacia atrás.

D: Movimiento hacia la derecha.

Con el ratón rotamos la cámara.

- Como mecánicas tenemos el correr y saltar obstáculos.

Una vez se ha acabado el juego al ganador se le aparecerá una pantalla de victoria con un botón para continuar e ir al menú principal y otro para quitar el juego.

En la pantalla de lose aparecen los mismos botones.

## Como conectarse

Al ejecutarse el juego aparece una pantalla de menú principal en la que el usuario podrá decidir crear una partida de juego como Host o Cliente. En ese menú, además también puede escribir a que dirección del servidor y puerto conectarse. Todo configurable desde la UI.