

- **Título del juego:** JOJO Jambo
- **Tipo de juego:** Plataformas 2D
- **Público Objetivo y ESRB:** Todos los públicos – E (Everyone)
- **Fecha de lanzamiento:** Primavera 2023
- Logo del juego:



- **Resumen de la historia del juego:** John Jambo, un antiguo militar retirado que vive solitario en la jungla, se encuentra como su tranquilo y pacífico hogar se ve invadido por unos bandidos que buscan minerales preciosos y para ello tendrán que destruir su hogar.
- **Flujo del juego:** El jugador irá avanzando encontrándose con enemigos teniendo que abatirlos intentando no morir y no quedarse sin munición.
- **¿Cuáles son los entornos del juego?** Por el momento sólo la jungla la cuál es el hogar de John.
- **¿Qué retos va a encontrar?** Enemigos que tratarán de abatirlo, además de caídas al vacío.
- **¿Cómo es la progresión?** Para afrontar a los múltiples enemigos que el jugador se encontrará por el camino deberá medir bien sus disparos para no quedarse sin munición
- **¿Cuál es la condición de victoria y derrota?** El jugador vencerá si logra abatir a todos los enemigos que le aparezcan y logra llegar al final de la pantalla. Perderá si cae al vacío o los enemigos le hacen mucho daño con los disparos.
- **¿Cómo progresa el jugador en el juego?** Avanzando y abatiendo enemigos
- **Recursos utilizados:**



John



Grunt



Munición



Vida

Assets y sprites descargados de:

- <https://didigameboy.itch.io/jambo-jungle-free-sprites-asset-pack>

Tutorial seguido:

- <https://www.youtube.com/watch?v=GbmRt0wydQU>

La base del juego está realizada siguiendo el tutorial indicado, este nos indica como crear un pequeño mapa, el personaje principal, los enemigos y el sistema de disparo. El sistema de munición

con coleccionables y vidas, además de la muerte del personaje cuando cae al vacío han sido de creación propia, además de esto para las pantallas de inicio del juego y fin de la misión se han utilizado los mismos assets pero son de diseño propio, así como el menú de pausa y de Game Over. Solo se ha seguido el tutorial para el principio del mapa (hasta primer enemigo), el resto se ha creado a partir de esto colocando enemigos y coleccionables de munición y vidas, así como el final de la misión en él.

- **Controles básicos dependiendo de la plataforma de despliegue:**

- Andar: Moverse horizontalmente en base al eje horizontal
- Saltar: Si se detecta movimiento positivo (hacia arriba) en el eje vertical y está en contacto con el suelo.
- **¿Cómo es el flujo de pantallas del juego?** Primero saldrá una pantalla de menú con botones para jugar o salir. Al pulsar en el botón de jugar se irá a la primera pantalla. En un futuro, al llegar al final saldrá una segunda pantalla en la misma jungla, pero con distintos enemigos y nuevos retos.
- **¿Cómo interactúa el jugador con el juego?** Moviendo al personaje y disparando y esquivando disparos. Podrá hacerlo con el teclado.
- **Mecanismos dentro del juego con los que el jugador interactúa:** En la primera pantalla no hay ningún mecanismo especial.
- **Peligros/Retos:** Los enemigos y las caídas al vacío.
- **Coleccionables:** vidas extra y munición.
- **Enemigos:** Los enemigos de la primera pantalla son bandidos. Más adelante saldrán nuevos enemigos, así como el jefe de los bandidos.
- **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 derrotar a todos los enemigos y liberar la jungla