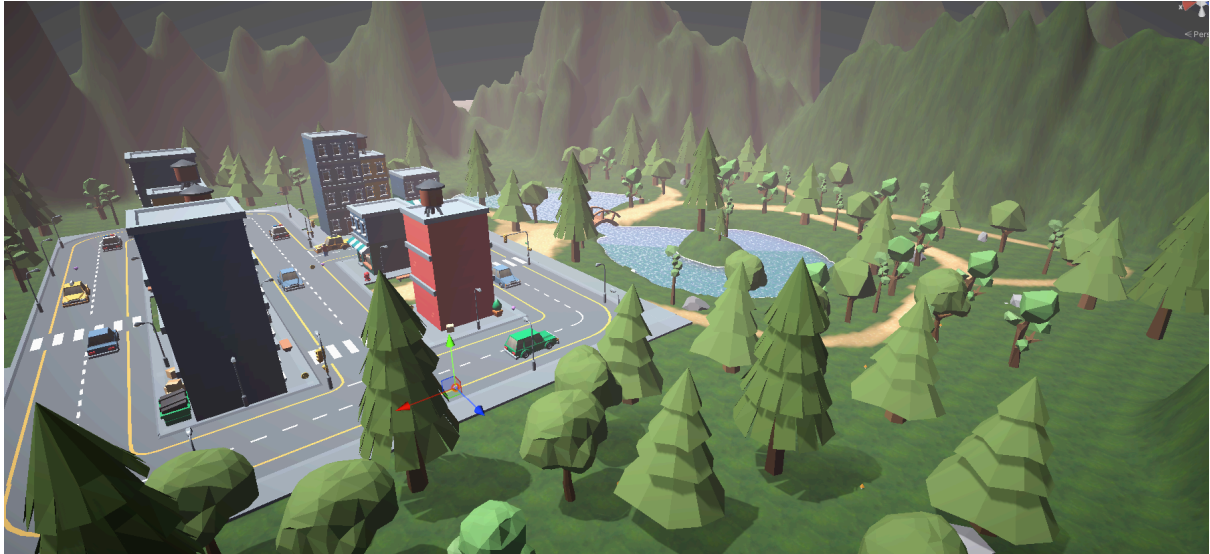


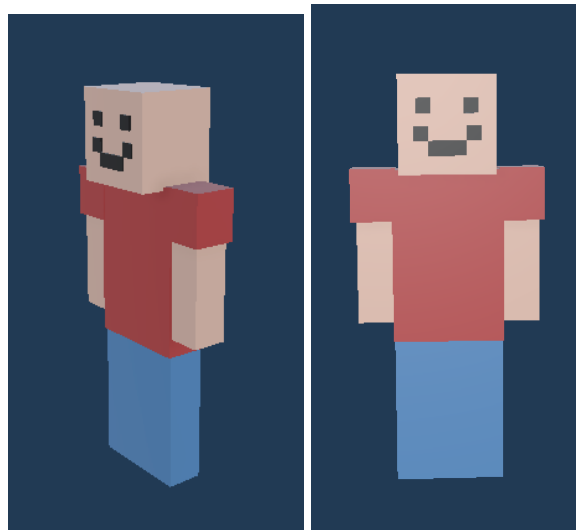
Diseño del escenario

He querido recrear una ciudad con un enorme parque, como poder añadir los shadergraph de agua que se pueden cambiar sus valores como el color de agua, la velocidad de ella y cuantas oleadas de agua puede tener.

El escenario está hecho a base de assets de unity Store y el suelo está hecho por terrain con texturas de unity Asset. He querido recrear un lago, que lo hice elevando el terreno para poder hacer un hoyo con el pincel que me proporciona terrain. Luego de eso, pinte el suelo con el Paint Texture de terrain para poder hacer caminos de arena.



El personaje me he inspirado en los personajes típicos del minecraft, mas poniendo ropa en volumen para que no fuera tan plano.



El juego le metería a futuro un sistema de tiendas que puedas comprar coleccionables con las monedas o gemas recogidas, como también habilidades al persona. El juego seria más abierto con más entornos diferentes como puede ser un bioma de nieve o desierto, donde el objetivo es explorar y recoger las monedas y gemas.

Assets Texture ground terrain

<https://assetstore.unity.com/packages/2d/textures-materials/nature/handpainted-grass-ground-textures-187634>

Assets Skybox

<https://assetstore.unity.com/packages/2d/textures-materials/sky/fantasy-skybox-free-18353>

Assets Environments

<https://assetstore.unity.com/packages/3d/environments/landscapes/low-poly-simple-nature-pack-162153>

<https://assetstore.unity.com/packages/3d/environments/environment-forest-low-poly-3d-295608>

Assets UI Monedas - Gems

<https://assetstore.unity.com/packages/2d/gui/2d-casual-game-ui-hd-259245>

Asset Buttons

<https://prinbles.itch.io/analogue-buttons-pack-i>