
MISSION RENASCI

HISTORIA

Nos encontramos en el año 2030, siete años después de la propagación del virus zombie que llevó al planeta a una situación de caos. Los pocos humanos que quedan sobre la Tierra se han adaptado y han necesitado de la tecnología para sobrevivir al hostil entorno que les rodea, convirtiéndose de este modo en androides. Nosotros somos uno de ellos. Nuestra misión es recorrer el mundo en busca de la tecnología suficiente que nos permita escapar hacia la estación espacial en la que podremos vivir a salvo y una vez allí, explorar distintos planetas con el objetivo de encontrar uno que pueda garantizar un futuro próspero para la raza humana.

¿CÓMO JUGAR?

El objetivo es encontrar en cada nivel un dispositivo tecnológico, que se encuentra en un edificio lleno de zombies a los que hay que evitar tocar por completo, por el contrario, seremos infectados y fallaremos nuestra misión.

Controlamos a nuestro personaje con las flechas de dirección y disponemos de un jet pack (propulsor) que nos permite volar durante un breve período de tiempo, siempre y cuando el primer impulso sea desde el suelo.

Existen ciertas zonas bloqueadas por barreras láser que conseguiremos desbloquear al encontrar el ítem correspondiente.

Completaremos el nivel cuando tengamos en nuestra disposición el dispositivo tecnológico necesario para llevar a cabo la misión de salvar la raza humana y escapemos del lugar.

PÚBLICO OBJETIVO

Nuestro juego está dirigido a un público amplio - **TODOS +10** – pues puede que contenga más violencia de caricatura o de fantasía, lenguaje moderado o temas mínimamente provocativos.



¿POR QUÉ JUGAR A ‘MISSION RENASCI’?

La razón principal es sencilla: es divertido. Los niveles del juego (hasta ahora 1) están compuestos de una mezcla de dificultad y frenetismo que hacen que superar la pantalla sea un desafío. Huir de los zombies a la vez que explorar el mapa para encontrar el dispositivo y hallar la salida es complejo a la vez que entretenido.

REFERENCIAS

- INTERSTELLAR (2014)
- GUERRA MUNDIAL Z (2013)

**Todo el código del juego, excepto lo referente a los ejercicios del tema 5, es nuestro.*

**Los sprites y el resto del arte lo hemos conseguido en:*

- <http://www.OpenGameArt.org>
- <https://www.sprites-resource.com/>
- <http://www.universomaker.net/t1192-vx-vx-ace-recursos-del-yermo-postapocaliptico-de-buju>
- <http://www.rpg-maker.fr/index.php?page=characters&type=futuriste&numpage=2>
- *Google images*

-Ángel Romero Pareja y Carlos Llames Arribas-