

- **Título de juego: Dragon Jump**
- **Tipo de juego: Plataformas 2D**
- **Público Objetivo y ESRB: Todos los públicos**
- **Fecha de lanzamiento: 2022**
- **Logo del juego:**



- **Resumen de la historia del juego:**

El dragón deberá sortear las distintas amenazas de los niveles para conseguir llegar a la sala final y matar al rey para ser liberado.

### **Flujo del juego:**

- ¿Cuáles son los entornos del juego?

El entorno del juego son diferentes salas con distintos tipos de trampas.

- ¿Qué retos va a encontrar?

Cada sala que el jugador pase será más complicada que la anterior, el jugador encontrará diferentes tipos de trampas como sierras o pinchos, podrá caer al vacío, y en la sala final tendrá que luchar contra el rey.

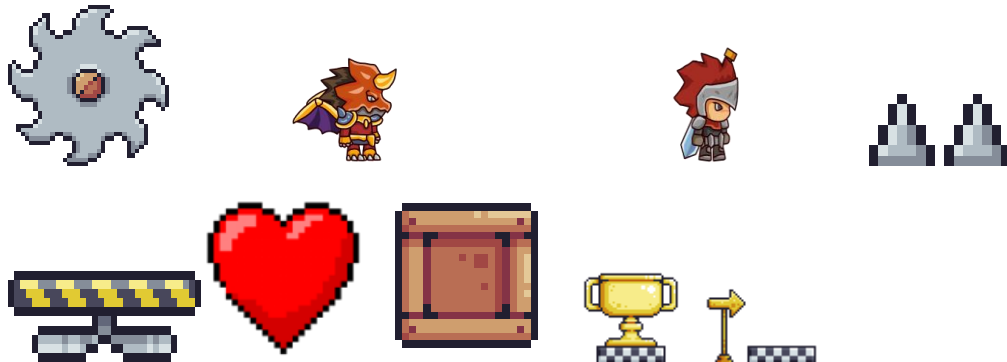
- ¿Cómo es la progresión?

El jugador tendrá que intentar perder la menor cantidad de vidas para conseguir derrotar al jefe.

- ¿Cuál es la condición de victoria y derrota?

La condición de victoria será superar todos los niveles y matar al rey en la última sala, si en el transcurso del juego pierdes todas las vidas, el juego se acabará.

- Recursos utilizados



En este juego se han utilizado recursos descargados e importados de la assetstore de unity y se han utilizado estos 3 paquetes:

<https://assetstore.unity.com/packages/2d/characters/knight-sprite-sheet-free-93897>

<https://assetstore.unity.com/packages/2d/characters/dragon-warrior-free-93896>

<https://assetstore.unity.com/packages/2d/characters/pixel-adventure-1-155360>

En el tema de sonido, la música de fondo se ha sacado de:

<https://patrickdearteaga.com> - Sonido de fondo.

Y los efectos de sonido de:

<https://freesound.org> - sfx del jugador y del entorno

Este proyecto se ha realizado desde otro proyecto de [Pandemonium](#) y en comparación del proyecto original, se ha añadido menú de inicio, de final y de pausa. En la pantalla de juego se han añadido y cambiado niveles, como por ejemplo, niveles donde se añadieron plataformas voladoras en la cuales si te caes morirás. También se han cambiado los efectos de sonido y la música de fondo además de incorporar nuevos movimientos de jugador como el el dash.

- Controles

Andar -> El personaje andará pulsando la flecha izquierda y la flecha derecha en el eje x

Saltar -> El personaje saltará si el jugador está en el suelo, si está en una pared dará un pequeño salto a el lado contrario

Dash -> El jugador podrá dar un impulso al lado que se esté moviendo con el click derecho

Disparar-> El jugador podrá disparar estando en el suelo pulsando la tecla espacio.

- ¿Cómo es el flujo de pantallas del juego?

El juego comenzara con un menú que tendrá 3 opciones, Jugar (iniciara el juego), opciones (mostrara los controles del juego) y salir (saldrá de la aplicación)

Una vez presionas el botón de jugar mostrará una cámara principal que según vayan pasando los niveles la cámara se irá moviendo de sala en sala según la posición del jugador. Si el jugador en medio de la partida quiere pausar el juego, podrá hacerlo pulsando la tecla ESCAPE, en la cual podrá volver al menú, salir del juego, o volver a la partida. Una vez que el jugador muere o derrota al jefe saldrá una pantalla de fin de juego donde se podrá reiniciar el juego o salir del juego.

- Peligros/Retos

Cada nivel que el jugador pase será más complicado que el anterior, así hasta llegar al jefe final, que tendrá 6 vidas y su velocidad estará aumentada.

- Coleccionables

El juego dispondrá de un coleccionable que serán las vidas

- Enemigos

Los enemigos en las primeras pantallas, serán enemigos estáticos, como sierras o pinchos, los cuales el jugador tendrá que esquivar.

- Jefes

El juego dispondrá de un jefe final en el ultimo nivel.