

# Vitae - A First Look



# Índice

<b>Índice</b>	<b>2</b>
<b>1 - El Juego actualmente</b>	<b>3</b>

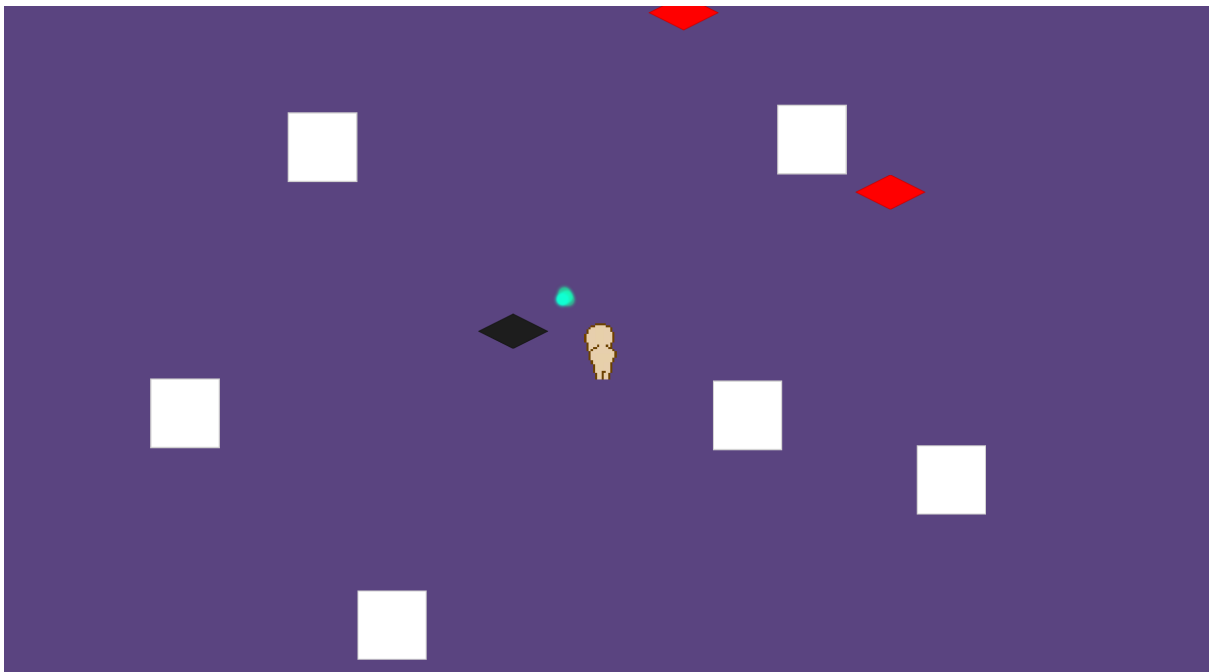
# 1 - El Juego actualmente

Ahora mismo, el juego consiste de un loop jugable muy sencillo: Sobrevivir a enemigos que aparecen.

Aunque esta dinámica de juego está muy lejos de ser la que se va a implementar en el producto final, sirve para comprobar cómo funcionará (parte de) el combate.

El personaje se mueve con las teclas WASD y apunta con el ratón. Dispara con el click izquierdo y hace un dash que le hace invulnerable con la barra espaciadora. De momento aparece un enemigo cada poco tiempo y pueden ser rojos o negros, siendo estos últimos los más difíciles.

El juego se puede descargar desde [aquí](#), en la carpeta de Builds, eligiendo el sistema operativo del usuario.



En esta captura se ve cómo el jugador apunta hacia donde está el hada Vitae, que será un personaje jugable.

Para ver un juego explicativo de las mecánicas implementadas de momento, se puede ver el vídeo [aquí](#).

Se puede ver cómo el dash se para automáticamente al chocar con un obstáculo, y cómo hace invencible al jugador durante el tiempo de dash. Si el jugador está en movimiento, el dash se realizará en la dirección en la que se está moviendo, si no, se realizará en la dirección en la que esté mirando, pudiendo dar lugar a mecánicas de plataformeo en las que decidir si es mejor dejar de disparar para conseguir hacer un salto certero o seguir disparando.

También se puede observar que el jugador siempre estará mirando al ratón, independientemente de que se mueva el ratón o el personaje.

