

Maze Runner Zombies

Informe del Juego.

Desarrollador: Eduardo Farina

Plataforma: Unity

Género: Top Down Game, Twin Stick Shooter, Laberinto, Supervivencia.

Concepto General.

"Maze Runner Zombies" es un emocionante y atmosférico videojuego 2D de laberintos con temática de supervivencia, meticulosamente desarrollado en Unity y potenciado por el Universal Render Pipeline (URP). Este título se sumerge en una experiencia inmersiva para un solo jugador, donde el objetivo principal es desafiar la astucia y habilidad del jugador para navegar y escapar de complejos laberintos infestados por hordas de zombies.

La mecánica central del juego gira en torno a una combinación estratégica de exploración, combate intenso y una gestión astuta de recursos. Todo esto se presenta desde una perspectiva cenital (arriba hacia abajo), que permite una visión táctica del entorno, complementada por controles intuitivos de tipo Twin Stick Shooter.

El sistema de control del jugador es robusto y flexible, utilizando el moderno Unity Input System. Esto permite un desplazamiento ágil del personaje con las teclas WASD o las flechas de dirección, mientras que la puntería y los disparos se realizan con el mouse, ofreciendo una precisión vital para los enfrentamientos.

Visualmente, "Maze Runner Zombies" brilla gracias a la implementación de 2D Lights del URP. Esta característica no solo embellece el entorno, sino que también es fundamental para la jugabilidad, permitiendo la creación de efectos visuales avanzados y dinámicos, como la proyección de la linterna del jugador y la generación de sombras en tiempo real. Estos elementos de iluminación son cruciales para establecer la atmósfera tensa y desafiante del juego, especialmente en los niveles oscuros y climáticos.

En resumen, "Maze Runner Zombies" promete una experiencia de supervivencia llena de acción, donde la pericia del jugador para moverse, disparar y adaptarse a entornos cambiantes bajo una iluminación dramática será clave para desentrañar los secretos del laberinto y, en última instancia, escapar de la amenaza zombie.

Características Principales.

- **Controles Twin Stick Shooter:** El juego utiliza el sistema de Input Controller de Unity para ofrecer una experiencia fluida de twin stick shooter. El jugador se mueve con las teclas WASD o las flechas de dirección y dispara con la barra espaciadora, permitiendo un control preciso tanto del movimiento como del apuntado.

- **Iluminación 2D Dinámica:** Emplea el sistema 2D Light y Universal RP de Unity para crear efectos de iluminación atmosféricos y funcionales, especialmente notables en los niveles nocturnos y de tormenta.
- **Diseño de Laberintos:** Cada nivel presenta un laberinto único que el jugador debe atravesar, comenzando desde la parte inferior y buscando la salida en la parte superior. Los laberintos están diseñados para ofrecer un desafío progresivo.
- **Enemigos Zombies:** Los zombies son el principal obstáculo. Al entrar en contacto con el jugador, estos reducen su vida. Para mitigar la dificultad inicial y permitir que el jugador se adapte, se ha implementado un breve período de invencibilidad después de recibir daño.
- **Combate y Puntuación:** El jugador debe disparar y eliminar a los zombies para sobrevivir. Al matar zombies, el jugador obtiene puntos, y el puntaje total se incrementa progresivamente.
- **Generación de Enemigos y Recursos:** Los zombies emergen estratégicamente de ubicaciones designadas, como debajo de los árboles o de cuevas, añadiendo un elemento de imprevisibilidad al juego. De manera esporádica, al ser eliminados, algunos zombies dejarán caer "cartuchos de vida", que el jugador puede recolectar para restaurar su salud.
- **Variables Configurables:** Todas las variables importantes del juego, como la velocidad del jugador, la salud de los zombies, la frecuencia de aparición de cartuchos de vida, y los tiempos de invisibilidad, están expuestas como [SerializeField] en el Inspector de Unity. Esto permite a los desarrolladores y diseñadores de niveles ajustar y balancear fácilmente los parámetros del juego sin necesidad de modificar el código.

Estructura de Niveles.

El juego consta de cuatro niveles distintos, cada uno diseñado para ofrecer una experiencia única y una curva de dificultad ascendente:

1. **Nivel 1 (Práctica):** Un laberinto simple y abierto, diseñado para introducir al jugador a las mecánicas básicas del juego (movimiento, disparo, interacción con zombies y recolección de objetos) sin una presión excesiva. Ofrece una duración de vida extendida para facilitar el aprendizaje.
2. **Nivel 2 (Dificultad Incrementada):** El diseño del laberinto se vuelve más intrincado y la cantidad o agresión de los zombies aumenta, presentando un desafío mayor y exigiendo una mejor comprensión de las estrategias de combate y navegación.
3. **Nivel 3 (Tormenta Eléctrica):** Este nivel introduce un elemento ambiental dinámico: una tormenta con truenos y relámpagos. La iluminación intermitente y los efectos de sonido de la tormenta crean una atmósfera tensa y pueden afectar la visibilidad, añadiendo una capa extra de dificultad y emoción.
4. **Nivel 4 (Nocturno con Linterna):** El nivel final transcurre completamente de noche. La visibilidad del jugador está limitada a un cono de luz proyectado por una linterna,

lo que requiere una exploración cautelosa y un uso estratégico de la luz para detectar enemigos y encontrar el camino.

Interfaz de Usuario y Progresión.

- **Menú Principal:** Un menú de inicio visualmente impactante, con la temática de "Maze Runner Zombies", permite al jugador seleccionar entre las siguientes opciones:
 - **Play:** Inicia el juego y la progresión a través de los niveles.
 - **Store:** Permite al jugador acceder a una tienda (funcionalidad a ser implementada o expandida).
 - **Buy / Contribución:** Ofrece la opción de realizar una contribución o compra, apoyando el desarrollo del juego, con un mensaje agradeciendo el apoyo y una imagen de un zombie con dinero y el logo de PayPal.
- **Pantalla de Victoria:** Al completar todos los niveles, el jugador es recibido con una pantalla de "¡Congratulations! YOU WIN!" con una canción de éxito, celebrando su logro y ofreciendo una opción para "Replay".
- **Pantalla de Agradecimiento/Contribución:** Una pantalla final agradece al jugador por haber jugado y ofrece la oportunidad de "comprar un café" al desarrollador, destacando que el juego es 100% gratuito.

Estado Actual y Próximos Pasos.

El juego ha progresado significativamente con la implementación de las mecánicas principales, la estructura de niveles y una interfaz de usuario funcional. El uso de Unity's Input Controller y los sistemas de iluminación 2D/URP demuestran un enfoque en la calidad visual y la jugabilidad. La parametrización vía [SerializeField] es una excelente práctica para la iteración y el balanceo del juego.

Los siguientes pasos podrían incluir el refinamiento de la IA de los zombies, la adición de más tipos de enemigos, la implementación completa de la "Store", la creación de más variaciones de laberintos o elementos interactivos, y la optimización del rendimiento en diversas plataformas.