

|  |  |
| --- | --- |
| Programación de Juegos 2D en Unity  STEEL JUSTICE |  |
| Juan Alberto Domínguez Vázquez  Saúl Rodríguez Naranjo  Universidad de Huelva | Ingeniería Informática | Programación de Juegos (2024) |  |

**ÍNDICE**

[INTRODUCCIÓN 3](#_Toc165123825)

[PANTALLA DE TÍTULO 3](#_Toc165123826)

[PRIMER NIVEL 3](#_Toc165123827)

[SEGUNDO NIVEL 3](#_Toc165123828)

[PANTALLA DE PUNTUACIÓN 3](#_Toc165123829)

[RECURSOS EXTERNOS 3](#_Toc165123830)

# INTRODUCCIÓN

Steel Justice es un videojuego en 2D basado en la jugabilidad de juegos retro como pueden ser Megaman, Metal Slug o Contra. El contexto en el que se desarrolla es aquel del de una sociedad futurista con tintes cyberpunk, en el que encarnamos a un robot de combate llamado Legión que ha de luchar contra los criminales de la ciudad.

# PANTALLA DE TÍTULO

ASDASDASD

# PRIMER NIVEL

ASDASDASDASD

# SEGUNDO NIVEL

SADASDASDASD

# PANTALLA DE PUNTUACIÓN

ADASDASDASD

# RECURSOS EXTERNOS

* **Imagen de fondo en pantalla de título y puntuación:** <https://wall.alphacoders.com/big.php?i=1283852>
* **Asset para configuración gráfica:** <https://docs.unity3d.com/Packages/com.unity.render-pipelines.universal@17.0/manual/Setup.html>
* **Fuente de texto para los títulos:** <https://www.1001fonts.com/ethnocentric-font.html>
* **Fuente de texto para el resto de elementos:** <https://www.1001fonts.com/ubuntu-font.html>
* **Sprites Nivel 1:** <https://foozlecc.itch.io/sci-fi-lab-tileset-decor-traps/download/eyJleHBpcmVzIjoxNzEyODM2MDU2LCJpZCI6OTE1MzA5fQ%3D%3D.FB1dXAzmMkvJm1hZsBClPMp7v8M%3D>
* **Tema principal:** <https://pixabay.com/es/music/optimista-cyborg-in-me-background-music-for-video-blog-promo-stories-188531/>
* **Sprites, música y animaciones Nivel 2:** <https://assetstore.unity.com/packages/2d/environments/warped-city-2-200208>