**Enlace:**

<https://drive.google.com/file/d/1rh78mQSzPPtvvibTlhjo-LaGKoTstDcG/view?usp=drive_link>

**Demo:**

[](https://www.youtube.com/embed/Xt-4MVjLQ-M?feature=oembed)

**Funcionamiento:**

Clicando este botón iniciamos el juego:

Imagen que contiene Código QR

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.

Este es nuestro personaje principal:

Imagen que contiene competencia de atletismo

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.

Podremos moverlo e interactuar con él simplemente desplazando el joystick situado en la parte izquierda de la pantalla.

Histograma

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.

Dado que es un juego basado en los «endless survival», aparecerán enemigos por pantalla (aumentando el número de enemigos según pasa el tiempo) hasta que nuestro personaje principal perezca.

Los 3 tipos de enemigos son los siguientes:

Dibujo de una persona

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.

Ilustración . Goblin

Imagen que contiene vuelo, hombre

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.

Ilustración . Seta gigante



Ilustración . Ojo volador

Cada enemigo tiene sus puntos de vida. Ojo volador: 1; Goblin: 3; Seta gigante: 5.

Para derrotar a los enemigos basta con pulsar la parte derecha de la pantalla, en el botón «Atacar».

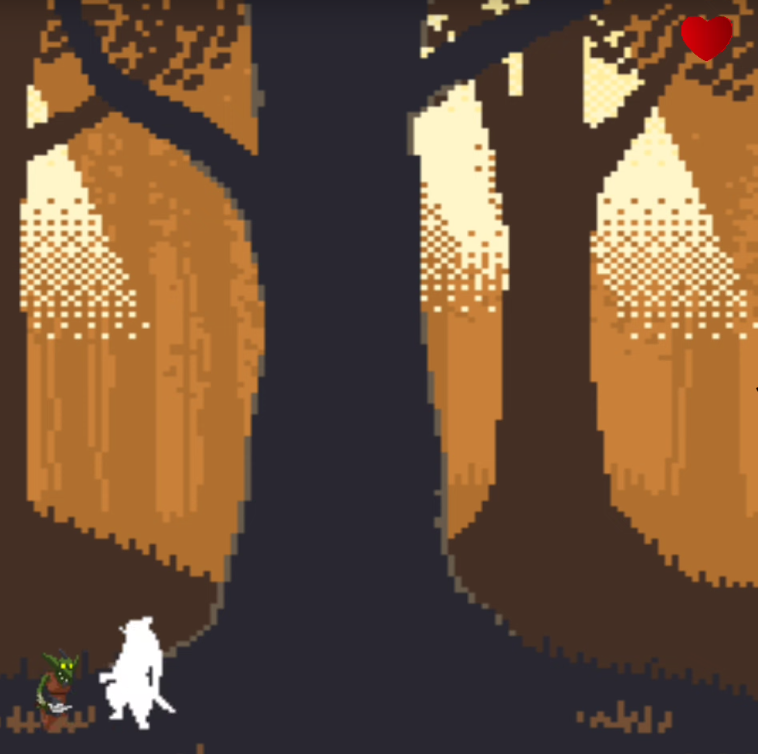
Imagen que contiene objeto, reloj, béisbol

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.

Cada ataque que el enemigo reciba restará un punto de vida.

Asimismo, cada ataque que el jugador reciba restará un punto de vida.

Nuestro personaje tiene 5 puntos de vida representados en la esquina superior derecha de la pantalla. Cada punto se refleja en forma de corazón. Si perdemos todos, acaba la partida.



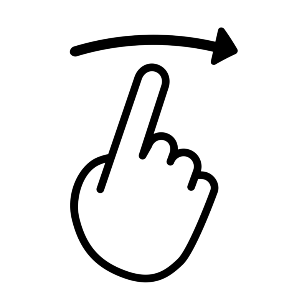
Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.

Para evitar este desenlace, nuestro Samurái puede optar por hacer un «dash», escapando rápidamente de los enemigos. Este *dash* se consigue haciendo *swipe*(deslizar) en la dirección deseada.

Imagen de la pantalla de un video juego

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.



Al derrotar suficientes enemigos, se desbloqueará el botón de acción especial:

Imagen que contiene objeto, firmar, reloj, colgando

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.

Este botón permite al samurái concentrarse y lanzar un devastador ataque contra los enemigos en pantalla:

Un par de personas en un escenario

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.

Si queremos pausar el juego, basta con clicar el botón de pausa situado en la misma esquina superior derecha:

Imagen que contiene Icono

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.

Este menú nos permite reanudar la partida o continuar:

Imagen que contiene Interfaz de usuario gráfica

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.

En la esquina superior izquierda, vemos la puntuación, tanto la obtenida en la partida actual, como la máxima conseguida entre todas ellas:

Imagen que contiene Logotipo

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.

Dado que la temática y género del juego es «endless» (interminable), y el juego solo finaliza cuando nuestro jugador es derrotado o salimos del propio juego, no hay —de manera intencionada— manera propia de «ganar».