

Proyecto Unity 2021

El juego desarrollado trata de un arcade, donde manejamos un protagonista que tiene que huir de la desintegración de su mundo, el cual fue generado gracias al consumo excesivo de estupefacientes alucinógenos. El protagonista debe lograr la mayor distancia posible antes de que sea consumido por la desintegración, o eliminado por sus enemigos. Este juego será diseñado para que la mayor dificultad sea ser lo suficientemente ágil para sobrepasar los obstáculos.

Los controles están definidos de una forma tradicional, donde:

- W A S D = movimiento del personaje
- Click Izquierdo = disparo del arma
- Barra espaciadora = salto
- Movimiento del mouse = control de la cámara

Mecánicas Actuales Player

- Podrá saltar sobre paredes
- Disparará a enemigos
- Podrá obtener un escudo disparando al respectivo PowerUp, el cual bloqueará 1(un) de daño y luego se destruirá

Enemigo

- Disparará al jugador si este se encuentra en su rango de visión

Cosas a Agregar:

- Al Player un dash que otorgue inmunidad/ralentización del tiempo (a definir), y poder agarrar un arma especial q al disparar genere un "super recoil" de magnitud similar a un salto, con la intención de poder acceder a lugares específicos.
- Efectos y sonidos Gameblocks en movimiento Arma
- Recargar
- Cambiar textura del arma agregar modelos a enemigos y al protagonista
- Una especie de barril explosivo

Bugs/errores por solucionar

- Algunas veces las balas no destruirán el gameObject
- Algunas veces al iniciar el juego la cámara del jugador comienza apuntando hacia abajo

Aclaración:

En el proyecto se trabajo con materiales con emisión de luz, para apreciar este efecto como fue diseñado hay que agregar el Post Processing desde el Package Manager

