

**Micaela Vazzana**

**Storyline:**

Juanito es un niño que vive en un bosque mágico. Debido a la aparición de un extraterrestre el bosque se llena de monstruos que destruyen la naturaleza. Emprende un viaje para evitar que el bosque se vea consumido por ellos.

Para lograrlo debe coleccionar todas las gemas ancestrales expandidas por las diferentes zonas y restablecer el orden a través del árbol madre de todo el bosque.

**Jugador:** Niño

**Escenario:** Bosque

**Enemigos:** Monstruos del bosque y un extraterrestre.

**Objetivo:** Salvar al bosque

**Mecánicas:** Recolectar gemas y matar a los monstruos. Es CONTRA-RELOJ.

Se pasa de nivel al llegar al final del recorrido y atravesar el portal en el tiempo propuesto.

El juego se gana cuando Juanito llega al árbol madre que le permitirá restablecer el orden del bosque. Debe llegar a recolectar todas las gemas ancestrales para poder hacerlo.

Cada contacto con un enemigo quita medio corazón (El personaje arranca con 3). No tiene posibilidad de recuperar corazones hasta pasar de nivel. Cuando empieza un nuevo nivel vuelve a tener 3 corazones.

Se pierde cuando el personaje llega a cero corazones o se le acaba el tiempo o cae por el precipicio.

**Aclaraciones:**

No me anduvo el movimiento del personaje utilizando el rigidbody. En principio lo implementé de esa forma pero al momento de incorporar las animaciones dejó de funcionar. Al probar nuevamente con Translate si logró moverse el personaje. No entiendo porqué me sucedió eso.

Luego también me sucede que las animaciones no se efectúan correctamente. Al previsualizarlas se ve que funcionan pero al darle play no termina de hacerse la animación. Otra cosa que no me funciona son las colisiones. Necesito revisarlas todas. El enemigo traspasa todo a pesar de tener un rigidbody y un collider.

Al perder querría cargar una nueva escena e ir a un game over o todavía estoy en duda de si simplemente resetear la escena y que el personaje resetee sus stats de posición y vida y los enemigos y coleccionables también vuelvan todo a cero. Se puede en ese caso hacer un reload de la misma escena en la que estoy? De momento deje con un Debug.Log cada caso de game over y cuando veamos como implementar el paso a una nueva escena pondría ahí ese código que me falta. Lo mismo al pasar de nivel.

Por otra parte mi intención es agregar una UI que muestre el tiempo que queda para pasar el nivel, la cantidad de corazones que tiene el personaje y la cantidad de gemas recolectadas. Otra intención que tengo es la de utilizar el nav mesh para realizar las colisiones de los

personajes. No está utilizado en esta entrega porque no supe como resolver algunos problemas y ya no tenía tiempo de investigar y sumarlo. De momento deje las colisiones (que como ya aclare no me andan correctamente).

Tampoco utilice ningún switch porque no se me ocurrió dónde me convenía realmente utilizarlo.

Por último: me está faltando desarrollar a los enemigos en general. Me quedé sin tiempo al intentar resolver los colliders y no llegué a desarrollar los dos tipos distintos de enemigos que quería utilizar, ni sus animaciones ni si alguno dispara algo que dañe al jugador (osea, no pude desarrollar las mecánicas del enemigo en general). Por ende no tengo realmente implementado mucho en relación a ellos.