*En un futuro no muy lejano, un hombre de ley que escapa de un hogar roto, fruto de una traición por parte de su propia familia, busca la idea de una naturaleza salvaje y única, que le haga reconectar con su propio mundo interior. Con sus propios personajes interiores. Con su verdadero destino interior.*

Bienvenido a Wild Hunt Nature! Acompañaremos a nuestro personaje principal en la búsqueda del paraíso perdido, el mundo natural donde cada instante es sagrado y cada momento es único. Sabemos que el paraíso perdido se encuentra más allá de los limites de estos dos niveles de prueba, donde demostraremos que estamos preparados para un mayor desarrollo de la presente interacción. Es decir, si la versión Beta gusta, entonces nuestra compañía desarrollará una versión más épica y más imaginativa, si cabe que la presente.

Antes de presentar estos dos niveles, lo importante es saber quien somos y como podemos culminar nuestra misión.

Nos movemos en un entorno natural, armados con un equipo laser de gravitación, y una linterna de luz focal.

Nos movemos con las teclas AWSD. Con la barra espaciadora saltamos y con el SHIFT esprintamos. Todos estos controles vienen por defecto que nuestro ASSET URP CONTROLLER. Con esto quiero decir que gracias a este ASSET descargado de la pagina principal de UNITY podemos modificar las variables que controlan el movimiento de nuestro personaje. Los parámetros que estoy utilizando para esta versión de juego son los siguientes:

Movimiento: 4

Esprintar: 6

Rotación: 1

Salto: 1.2

Gravedad: -15

A nuestro alrededor, podemos comprobar que nos encontramos en la mitad de un entorno natural. El terreno de los niveles es distinto cada vez, pero podemos apreciar que existe una capa de juego llamada terreno, elevado 20 metros sobre el nivel del mar para producir elevaciones y depresiones en su interior. Es un ecosistema de bosque mediterráneo, donde crecen árboles y zonas de hierba. Entendemos que los árboles se han dispuesto sobre el terreno mediante un pincel de detalle y la hierba. Todos las variables de los árboles y hierba, tales como altura, dispersión o textura son fácilmente parametrizables desde su menú de edición.

Dispersos sobre el terreno nos encontramos con los centinelas enemigos, que no son mas que artefactos robóticos que patrullan el camino de viaje. Tienen un sensor de movimiento que puede detectarnos si nos movemos demasiado cerca de ellos. Esto haría saltar la alarma. En el peor de los casos podríamos usar nuestros rayos para eliminar su presencia, pero francamente, esto podría hacernos perder puntos además de provocar ruidos que pueden atraer a otros enemigos.

Poco a poco nuestro protagonista entenderá el motivo que le aporta puntuación en esta escapada hacia lo desconocido.