



# Trabajo Final

**Grupo 12**

**Banegas, José Iván – 42269093 – TUV000007**

**Boccardo, Ana Catalina – 44215004 – TUV000195**

**Estrada, Lautaro Nahuel – 38973418 – TUV000021**

**Mamani Spinosa, Gisela Jael – 37206814 – TUV000068**

# Concepto de juego

## Idea general del videojuego:

- ☐ Un juego arcade con una vista de cámara en 2d (plano normal).
- ☐ Ambientado en un bosque donde el protagonista debe agarrar frutas ganando puntos y evitar la fruta podrida que le restara puntos perdiendo oportunidades(vida).
- ☐ Sus mecánicas son de movimiento (izquierda y derecha) logrando pasar el nivel acumulando la mayor cantidad de puntos. También podrá bajar la canasta para evitar la fruta podrida cuando sea necesario.

## Características del Juego

### Género:

- ☐ Arcade

### Mecánicas del juego:

- ☐ El protagonista se moverá de izquierda a derecha y viceversa, siguiendo el cursor del mouse.

### Estilo visual:

- ☐ Se manejarán con estilo pixel bit.
- ☐ Los fondos serán también de estilo pixel.
- ☐ Música estilo instrumental alegre.
- ☐ Sonidos de fantasía.

### Argumento:

- ☐ Nuestro protagonista debe conseguir la mayor cantidad de frutas para su huerta, evitando la fruta podrida para contaminar el resto de sus cosechas.

### Frutas:

- ☐ Distintos puntajes, tamaños y velocidades. Aumentará la dificultad gradualmente a través del aumento de velocidad de caída de las frutas incluida las podridas, colocando desafíos en cada nivel.
- ☐ Tienen un solo color.

### Fruta podrida:

- ☐ Cada fruta podrida provocará que cada cesto se vuelva inservible, perdiendo los 3 intentos y se restará uno en caso de agarrar una fruta podrida, si los intentos llegan a cero, el juego termina.
- ☐ Se diferencia de las normales, porque tiene dos colores.

Boceto del juego:



Referencias:

Super Mario Party (2020)- Nintendo Switch



## The Lion King(1994)-Nintendo Entertainment System



## Osu(2007)- Pc y dispositivos móviles

