

GRÁFICAS COMPUTACIONALES EN WEB

Documento de propuesta

Profesor: Eliud Juárez Ortégao

Integrantes:

González Salazar Jahir Alejandro **1867371**

Sosa Godin Gerardo de Jesús **1900071**

Espinoza Gutiérrez Josué Emiliano **1990130**

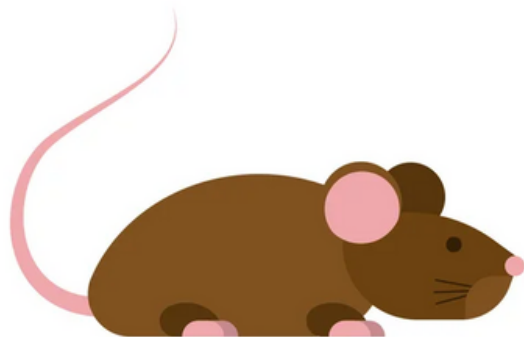
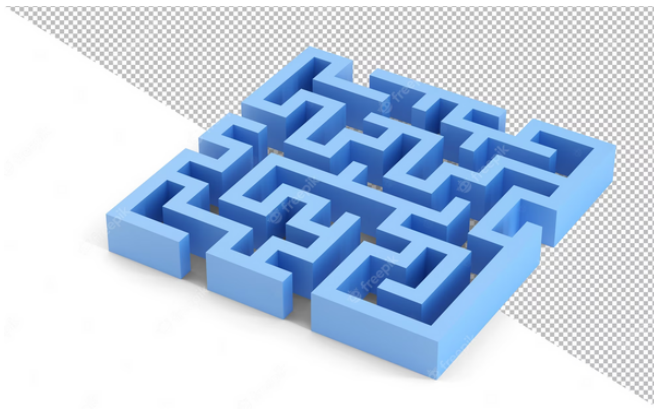
 **three.js** journey



Mouse run

Temática

Juego de laberinto donde controlas a un ratón con la finalidad de pasar de nivel llegando a la meta de cada escenario antes de que un gato te atrape. En el proceso de juego te enfrentarás a diversos obstáculos donde tendrás que utilizar los distintos "power up" para poder cumplir con la finalidad del juego.



Modos de juego

Local

Vidas: 3

Durante tu partida te perseguirá una bola enemiga con la finalidad de dificultarte el juego, si la bola enemiga te atrapa te descontará una vida y te mandará al inicio del nivel.

Dificultad – fácil y difícil.

Difícil: la bola enemiga se moverá un 20% más rápido y el escenario abrirá o cerrará caminos. Solo contarás con una vida

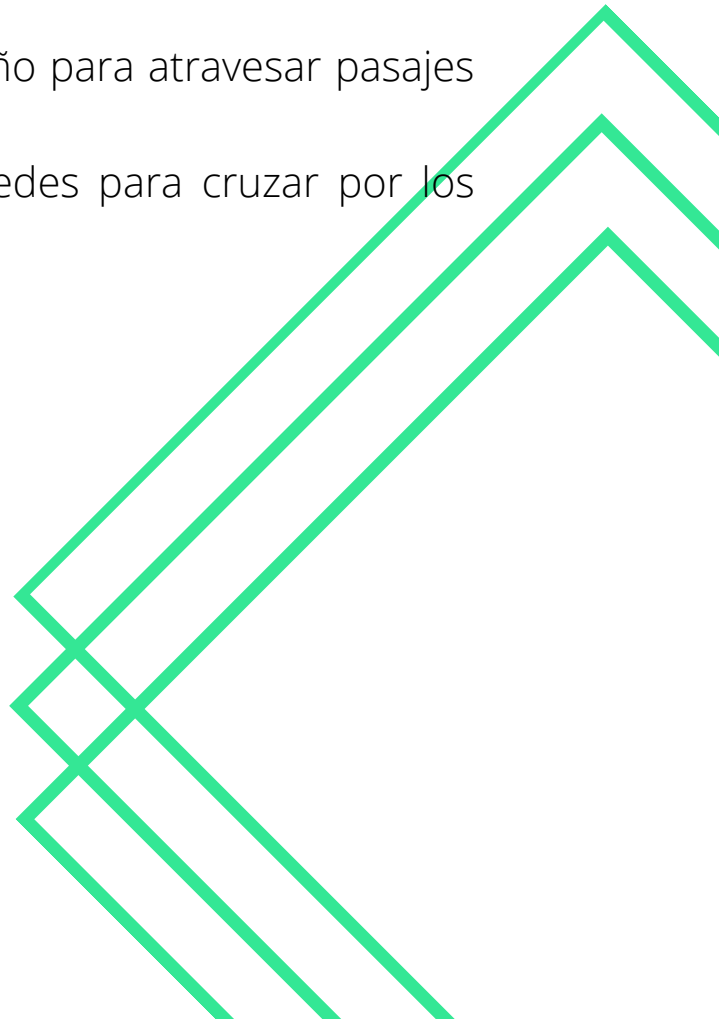
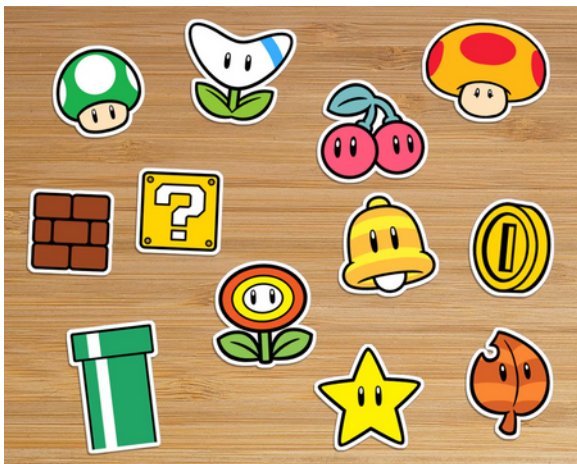
Niveles – 5

Power Ups

SpeedMouse: Te incrementará un 20% de tu velocidad por un tiempo.

SmallMouse: Podrás hacerte pequeño para atravesar pasajes entre los muros.

StrongMouse: Podrás romper paredes para cruzar por los caminos.



Multijugador 1v1

Te enfrentarás a otro jugador con la finalidad de ver quien termina primero los niveles. Aquí no hay gato persiguiendote.

Niveles – 3 (Amplios)

Power Ups

SpeedMouse: Te incrementará un 20% de tu velocidad por un tiempo.

SlowMouse: Podrás hacer que tu contrincante vaya un 20% más lento por un tiempo.

ResetMouse: Podrás hacer que tu contrincante vuelva al inicio del nivel.

