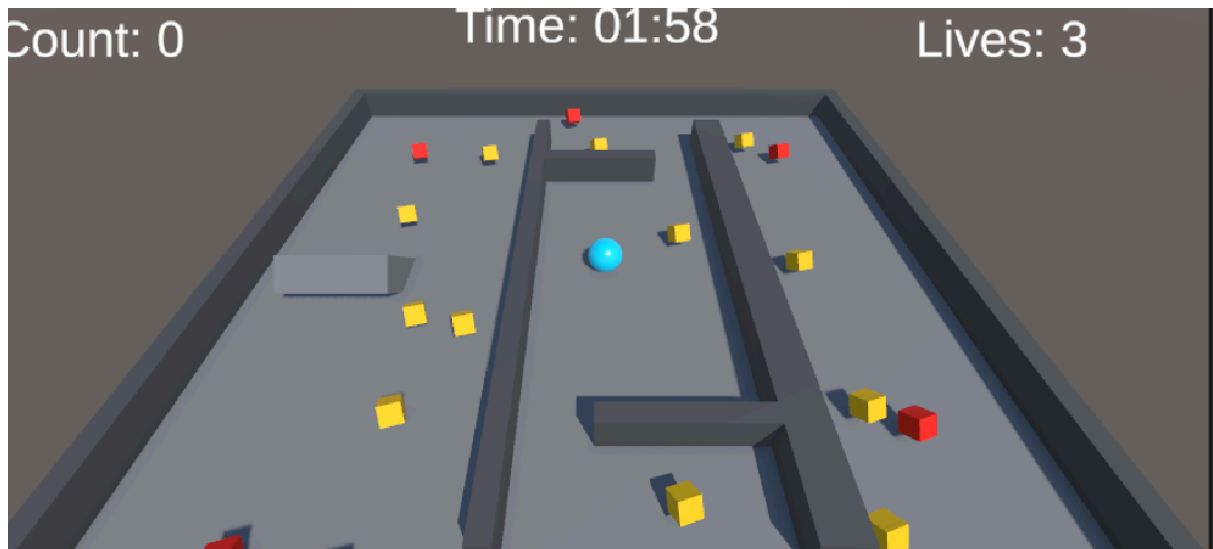


Examen Unity Roll A ball personalizado



Descripcion de la fase de juego:

Fase 1: Introducción del Tiempo

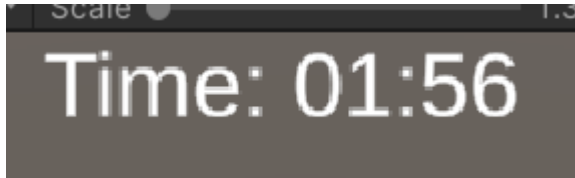
Descripción:

El juego comienza con una mecánica básica donde el jugador debe recolectar objetos (PickUps) mientras navega por el entorno del juego.

Novedades Introducidas:

Tiempo: Se introduce un temporizador que cuenta hacia atrás desde 2 minutos.

Objetivo del Juego: El jugador debe recolectar todos los PickUps antes de que el tiempo se agote.



Fase 2: Adición de un Enemigo

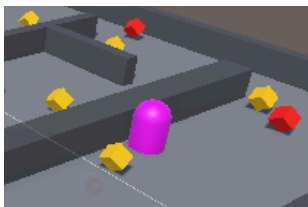
Descripción:

Se agrega un enemigo que persigue lentamente al jugador, aumentando la tensión y dificultad del juego.

Novedades Introducidas:

Enemigo: Se añade un enemigo controlado por un Animator que persigue al jugador a una velocidad constante.

Aumento de Velocidad: Con el paso del tiempo, la velocidad del enemigo aumenta gradualmente, lo que hace que sea más difícil para el jugador evitarlo.



Fase 3: Implementación de Texto de "You Win" y "You Lose"

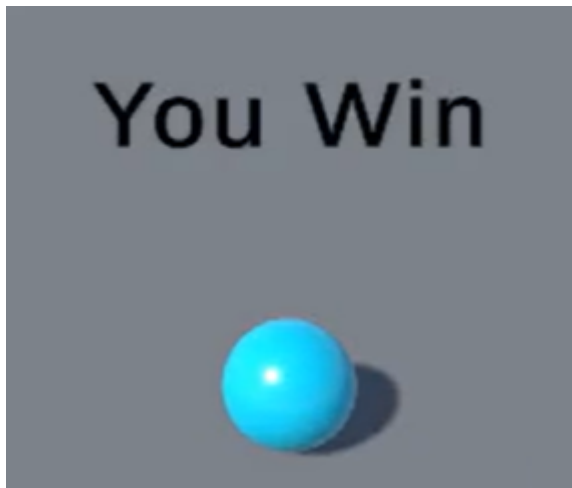
Descripción:

Se agregan mensajes de "You Win" y "You Lose" para proporcionar retroalimentación clara al jugador sobre el resultado de la partida.

Novedades Introducidas:

Texto de "You Win": Aparece cuando el jugador ha recolectado todos los PickUps antes de que el tiempo se agote.

Texto de "You Lose": Aparece cuando el tiempo se agota o el jugador pierde todas sus vidas.



Fase 4: Gestión de Vidas y Obstáculos Adicionales

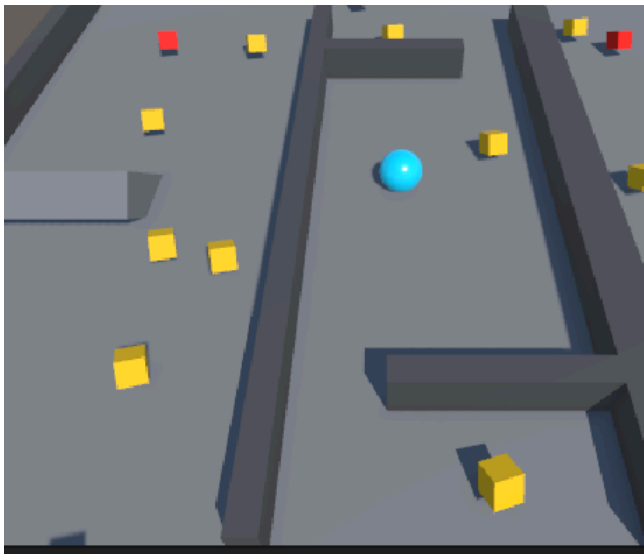
Descripción:

Se añaden vidas y obstáculos adicionales para aumentar la complejidad y desafío del juego.

Novedades Introducidas:

Vidas: El jugador comienza con un número determinado de vidas. Pierde una vida cada vez que entra en contacto con un obstáculo o el enemigo.

Obstáculos: Se agregan obstáculos al entorno del juego que el jugador debe evitar para no perder vidas como los cuadrados rojos y después parades para tener que moverse y esquivar al enemigo.





Time: 01:31

Lives: 0

