Trabajo Final

Diseñomática de Videojuegos 3

Versión Corsairs, (Telegram)



**Video - GamePlay**

<https://www.youtube.com/watch?v=0vdo4eVyafA>

**Consignas:**

1- Descargue el **Unity Package** <https://goo.gl/1pYVtx> con la programación inicial del juego.



2- Complete la **programación** para que siga la idea original del juego.

* Recolectar elementos.
* Cada Recolección suma puntos.

3- La **temática y estética** queda a cargo de Usted, pero puede puede cambiar:

* El nombre del juego.
* El personaje.
* El enemigo.

4- Puede realizar cambios en la **jugabilidad** como por ejemplo:

* Posibilidad de vidas.

5- Agregue **sonido** al juego.

* Música y Efectos
* Y la opción de poder mutear los sonidos.

6- Agregar una **pantalla de inicio**, que permita algún tipo de elección antes de jugar.

* Nivel de dificultad.
* Personajes.
* Configuración de Sonido.

7- Debe agregar al menos 2 elementos extras “**Power Up**” para recolectar que tengan la habilidad de efectuar alguna modificación, por ejemplo:

* Que las balas salgan en cámara lenta, por un tiempo determinado.
* Que todas las balas exploten.
* Que recolecte automáticamente todos los elementos.
* Que las balas no le hagan daño al personaje por un tiempo determinado.

8- Agregue una **pantalla final,** donde se muestre un listado de los 10 Récords, que deben ser guardados cada vez que se juega.

* Puede incluir datos adicionales como Fecha y Hora de la partida.
* Nivel alcanzado.
* Cantidad de elementos recolectados.

9- Piensa en cualquier **idea/elemento** nuevo que puedas incluir en este Juego e impleméntala, previa consulta con el profesor.

**10- OPCIONAL**: (Para los más osados)

* Agregar **Unity Ads**, para ganar monedas/diamantes.
* Agregar un **panel de compras** de Vidas por ejemplo que se cambian con las monedas/diamantes disponibles del juego.
* Cada vez que terminas un nivel que te de una **recompensa** de monedas/diamantes, para la compra de vidas por ejemplo.