

Fase 3 Construcción de elementos y escenarios del videojuego

Estudiante

Jhohan Stiven Gamez Vizcaya

1006534541

Tutor

Hendrys Fabian Tobar Muñoz

Código

213027_22

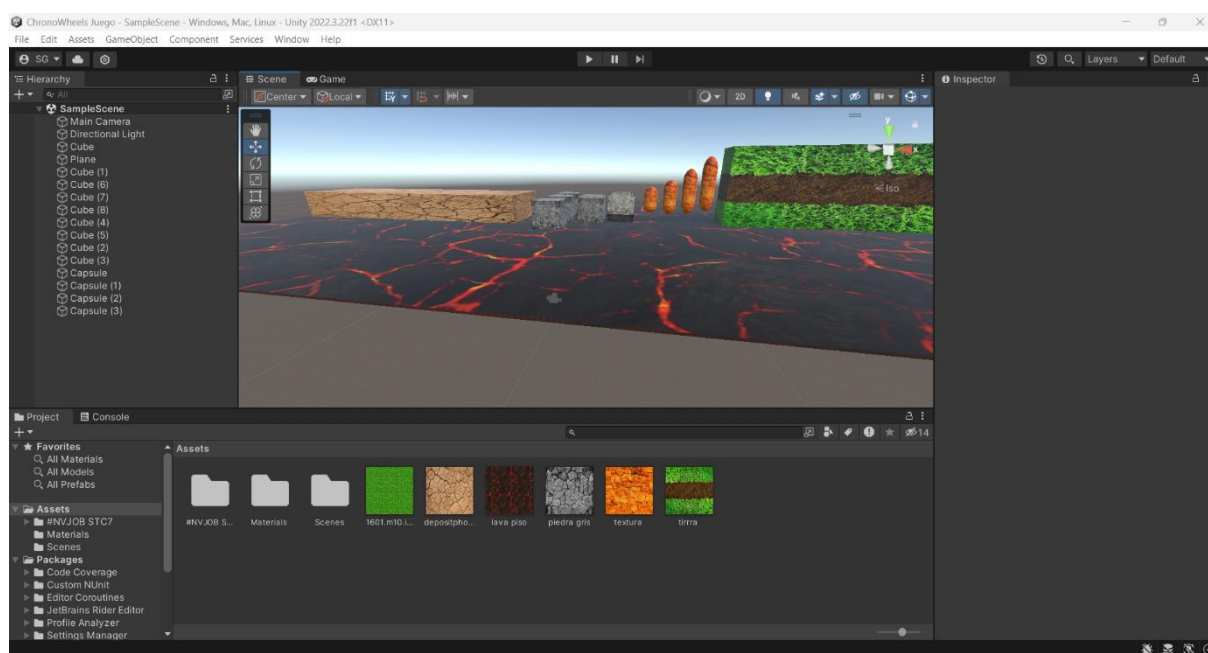
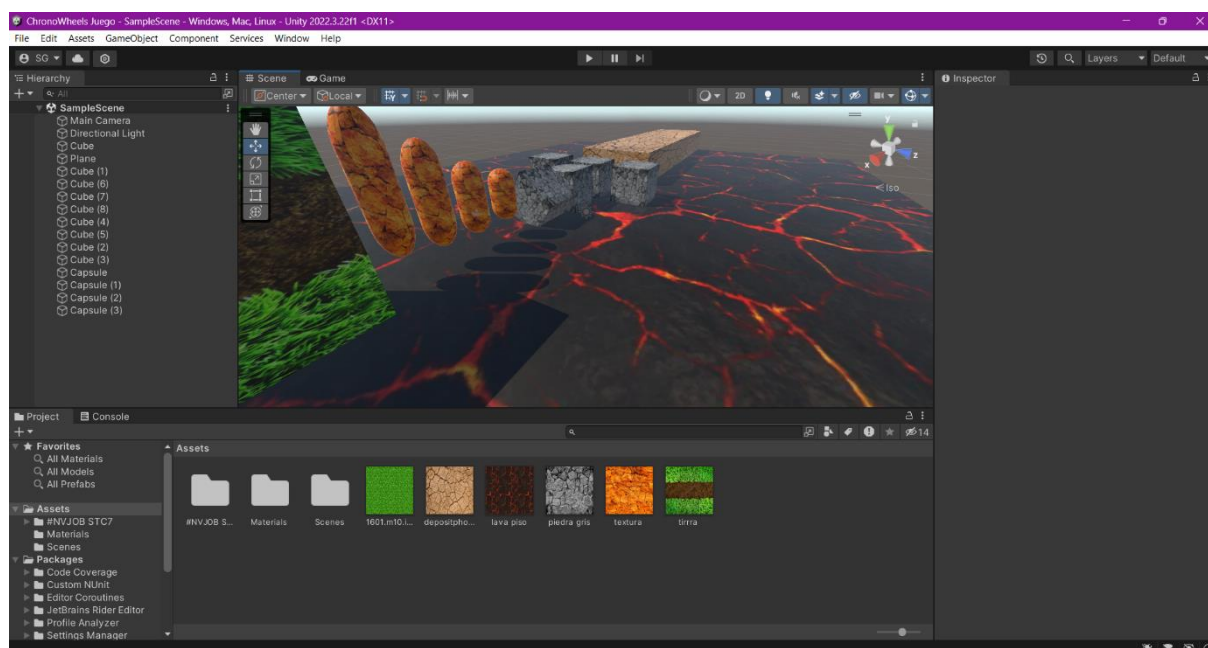
Universidad Nacional Abierta Y A Distancia - UNAD

Escuela De Ciencias Básicas, Tecnología E Ingeniería

Programación Para Videojuegos

02 de abril del 2024

Pantallazo o bosquejo del nivel




brief del nivel

En este primer prototipo, se espera que el nivel comience con una introducción que establezca el contexto y motive al jugador. El personaje principal será guiado a través de una serie de desafíos que aumentan gradualmente en dificultad, permitiendo al jugador familiarizarse con los controles y mecánicas del juego. Se incluirán elementos de exploración, y enfrentamientos con enemigos básicos para ofrecer una experiencia variada. Además, se implementarán puntos de control para garantizar una progresión fluida y minimizar la frustración del jugador en caso de fracaso. El objetivo es proporcionar una experiencia inicialmente cautivadora y entretenida que sirva como base para futuras iteraciones y refinamientos del juego.

El diseño del nivel se centrará en crear una experiencia envolvente y cautivadora desde el principio, utilizando elementos visuales y narrativos para sumergir al jugador en el mundo del juego. Se aprovecharán los momentos clave del recorrido del personaje para introducir elementos de la trama y construir suspense, manteniendo así el interés del jugador a lo largo del nivel.

Video del Avance de la Implementación

 <p>Video del prototipo UNITY HUB</p>	<p>Hipervínculo</p> <p>https://youtu.be/KbZ15642VxE</p>
--	--

hipervínculo a una [etiqueta git](#) en [github](#) marcado como v1.0. El repositorio en esta etiqueta debe tener un [árbol de archivos](#) del proyecto en Unity

hipervínculo

<https://github.com/STIVENGAMEZ/-rbol-de-archivos-del-juego>