Documento funcional Juego la cuesta del cholo:

Idea:

El juego consistiría en diferentes escenas de la cuesta del cholo con x (sobre cinco) objetos escondidos. objetos durante todo el juego típicos de Asturias. A modo contrarreloj.

Por cada objeto encontrado se irán acumulando estrellas. Habrá un tiempo determinado para cada escena. Según se vayan pasando niveles el tiempo que habrá para completar los siguientes será menor. Al encontrar cada objeto se disparará en la pantalla con una breve explicación de qué es…O una breve curiosidad. Habrá un total de 7 escenas en las que encontrar objetos escondidos. Los objetos se van en cada escena arriba del todo en una especie de card horizontal, que serán los que hay que encontrar. La dificultad será in crechendo en segundos. y también en los objetos en sí. Cada nivel objetos de colores más oscuros… Objetos más rebuscados, objetos muy similares a otros… Al acabar el juego saldrán todos los objetos encontrados en las escenas junto a las curiosidades o breves explicaciones.

Si fallas al clicar en la pantalla, saltará una x en rojo, y se acortarán unos segundos del nivel. En todos habrá unos segundos para completarlos . Si se agota el tiempo y no has encontrado todos los objetos el juego terminará. (Saldrá un game over.) Los objetos a encontrar de cada escena estarán relacionados con la foto de la escena. Habrá un contador de puntos que al final de cada escena se reflejara en la pantalla en una card. La puntuación será menor o mayor dependiendo que tan rápido acabes el nivel/escena…

resumen:  
*\*7 niveles*

*\*cinco objetos a encontrar por cada nivel.*

*\*Niveles contrarreloj.*

*80*

*60*

*50*

*40*

*30*

*20*

*10s*

*\*animaciones al clicar y fallar.*

*\*animaciones al clicar y acertar.*

*\*Dificultad de menos a más.*

*\*Colores de más llamativos a más discretos.*

*\*Acumulación de estrellas.*

*\*Disminución de tiempo al clicar y fallar.*