**Título del Juego: "Utx Man"**

**Introducción:**

*La escena inicial muestra a un estudiante en la Universidad UTX que recibe la noticia de que hay una beca alimenticia disponible. Para obtenerla, debe conseguir 100,000 puntos en un tiempo limitado. Mientras se prepara, un grupo de estudiantes traviesos le roba su mochila llena de materiales importantes.*

**Escena 1: Inicio del juego**

* **Globo de texto:**"En la Universidad UTX, cada segunda cuenta. Hoy, Utx Man debe correr para conseguir una beca alimenticia y, si alcanza los 100,000 puntos, también ganará una beca académica."
* *El jugador controla a Utx Man, que comienza a correr por el campus, con el sonido de campanas y el bullicio de otros estudiantes.*

**Escena 2: Mecánicas de juego**

* **Tutorial:**
  + *Pantalla de instrucciones: "Desliza hacia arriba para saltar sobre obstáculos como botes de basura y butacas."*
  + *El jugador debe de ir saltando sobre un grupo de botes de basura.*
  + *Pantalla de instrucciones: "Desliza hacia abajo para deslizarte bajo carteles y estantes."*
  + *El jugador se desliza bajo un cartel de advertencia.*
* **Narrador**: "Corre, salta y deslízate para ganar puntos y recuperar lo que es tuyo."

**Escena 3: Encuentro con enemigos**

* *A medida que el jugador avanza, aparecen los estudiantes traviesos que intentan bloquear su camino.*
* **Estudiante travieso** (burlándose): "¡No podrás alcanzarlos!"
* *El jugador debe esquivar o saltar sobre ellos para seguir avanzando.*

**Escena 4: La señora malhumorada**

* *En el camino, aparece la señora de limpieza, con una escoba en mano y un ceño fruncido.*
* **Señora malhumorada**: "¡Eh, tú! ¡No corras por aquí! ¡Ve por la orilla!"
* *El jugador debe esquivar a la señora, eligiendo el camino correcto para no perder velocidad.*

**Escena 5: Recolección de objetos**

* *A lo largo del camino, el jugador encuentra monedas, libros y comidas que dan puntos.*
* **Narrador**: "Recoge materiales y comida para sumar puntos y mejorar tus habilidades. ¡Cada punto cuenta hacia la beca alimenticia!"
* *El jugador recoge un power-up de comida rápida que le otorga velocidad extra por un tiempo limitado.*

**Escena 6: Desafíos y power-ups**

* *El jugador se enfrenta a áreas con obstáculos como charcos y grupos de estudiantes conversando. La señora malhumorada aparece ocasionalmente, interrumpiendo el camino.*
* **Narrador**: "Usa tus habilidades para superar los desafíos del campus y acumular puntos."
* *El jugador activa un power-up que le permite saltar más alto y evitar obstáculos por un breve periodo.*

**Escena 7: Final épico**

* *El jugador llega a la entrada del auditorio, donde se están realizando las inscripciones para la beca alimenticia.*
* **Estudiante travieso** (gritando): "¡Nunca recuperarás tu mochila!"
* *El jugador debe hacer un salto final sobre un obstáculo (como una fuente) para entrar al auditorio y registrar su puntuación.*

**Escena 8: Cierre**

* *Si el jugador alcanza los 100,000 puntos, se muestra una escena en la que Utx Man recibe la beca alimenticia y una beca académica.*
* **Narrador**: "¡Has logrado tu objetivo! Con esfuerzo y determinación, la beca es tuya. Pero la aventura en UTX apenas comienza. ¿Te atreverás a seguir corriendo?"
* *La pantalla muestra opciones para reiniciar el juego o explorar misiones adicionales.*