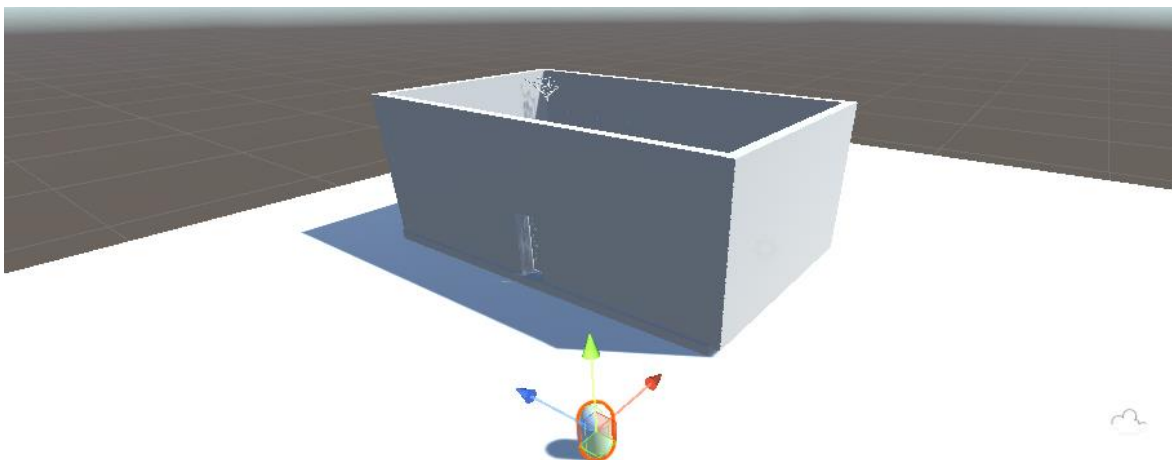
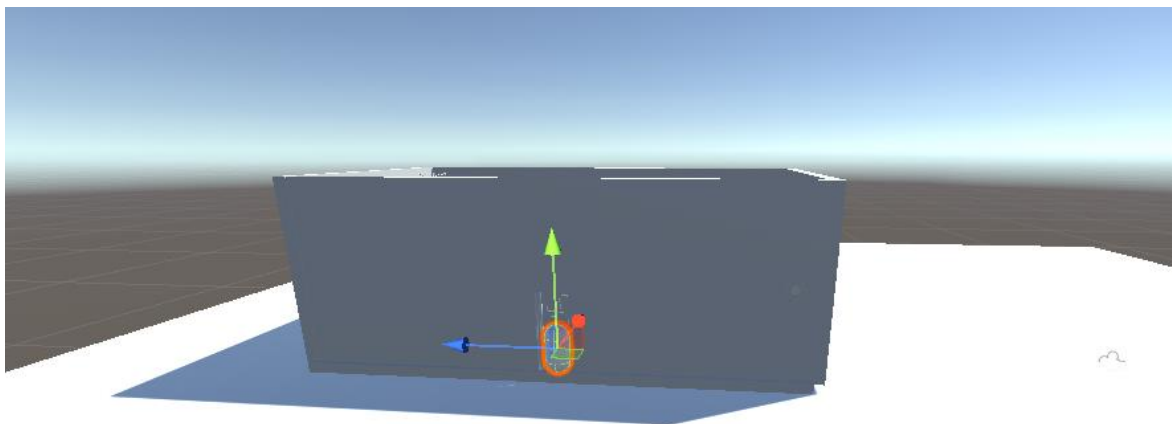


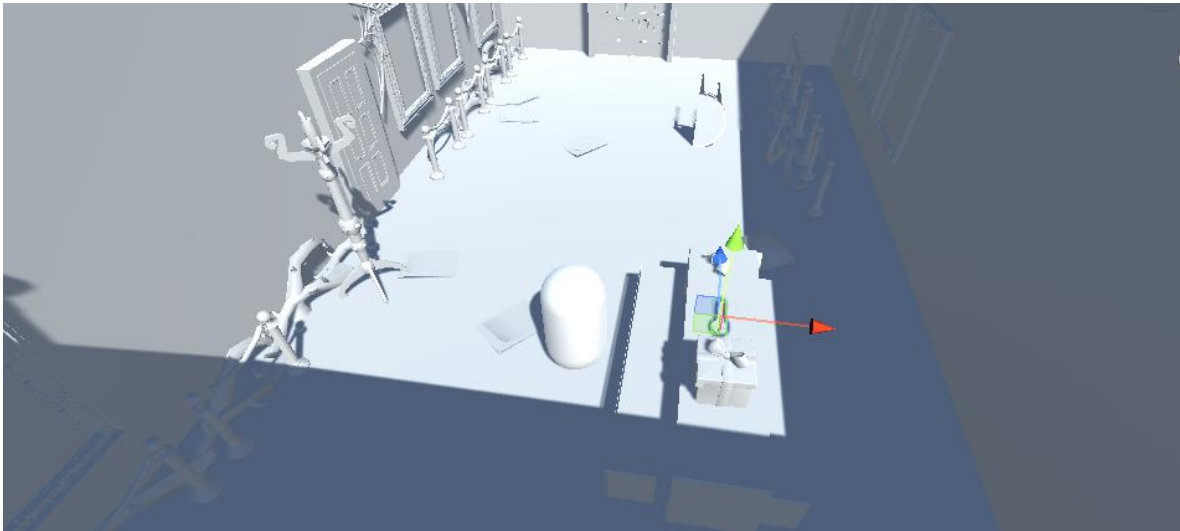
GUÍA DE OBJETOS



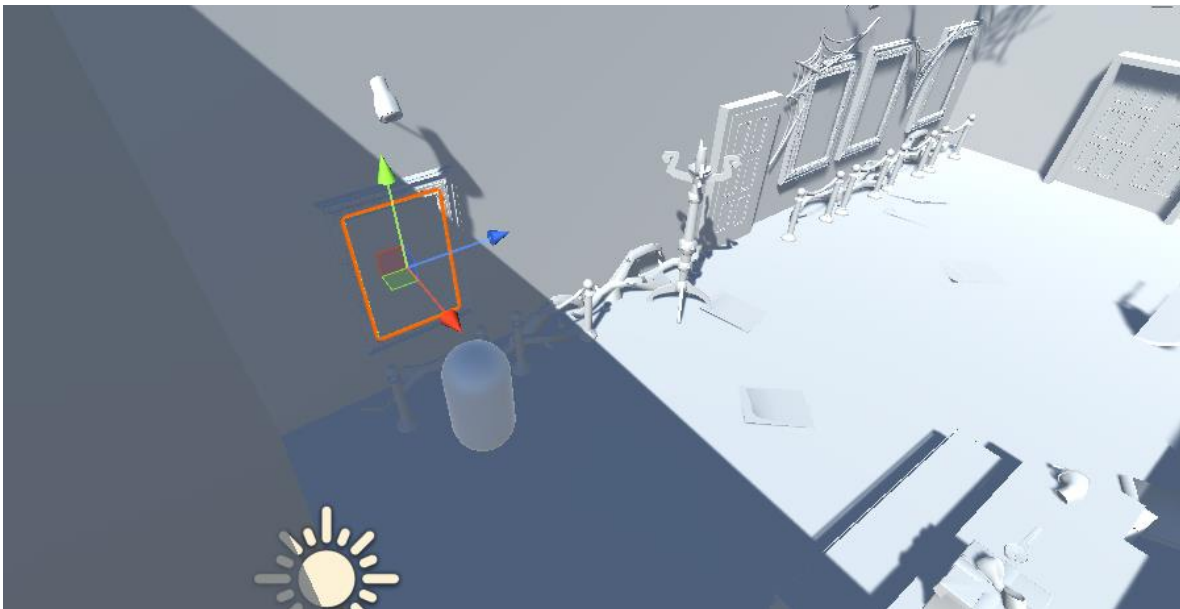
La “capsula” es el player.



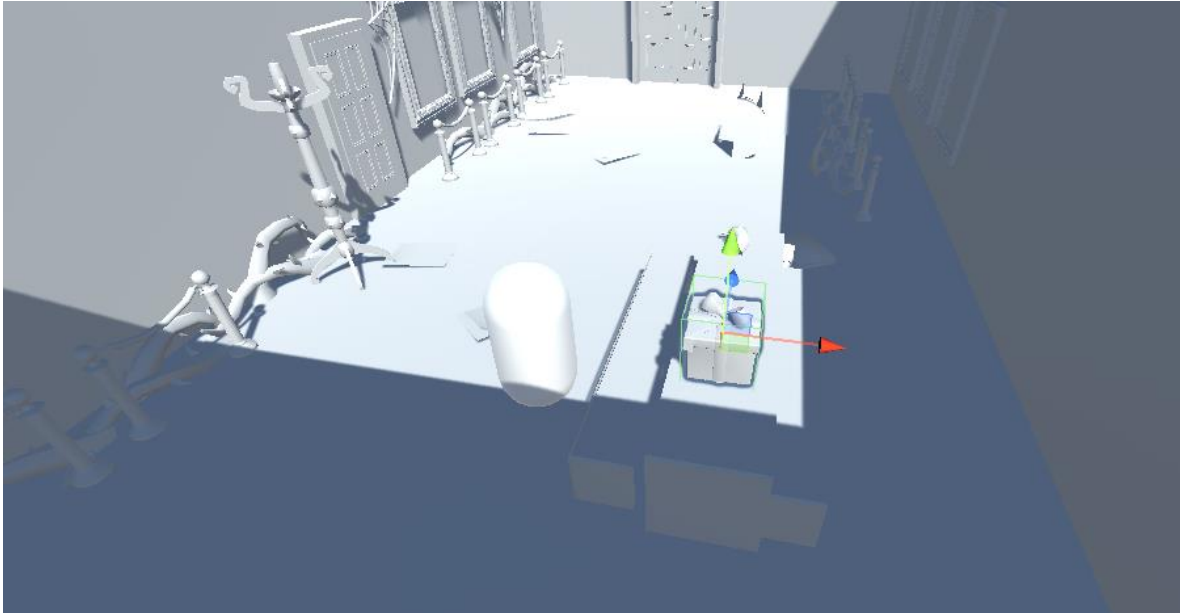
El **player** tendrá que pasar por la **puerta** e inicia el nivel.



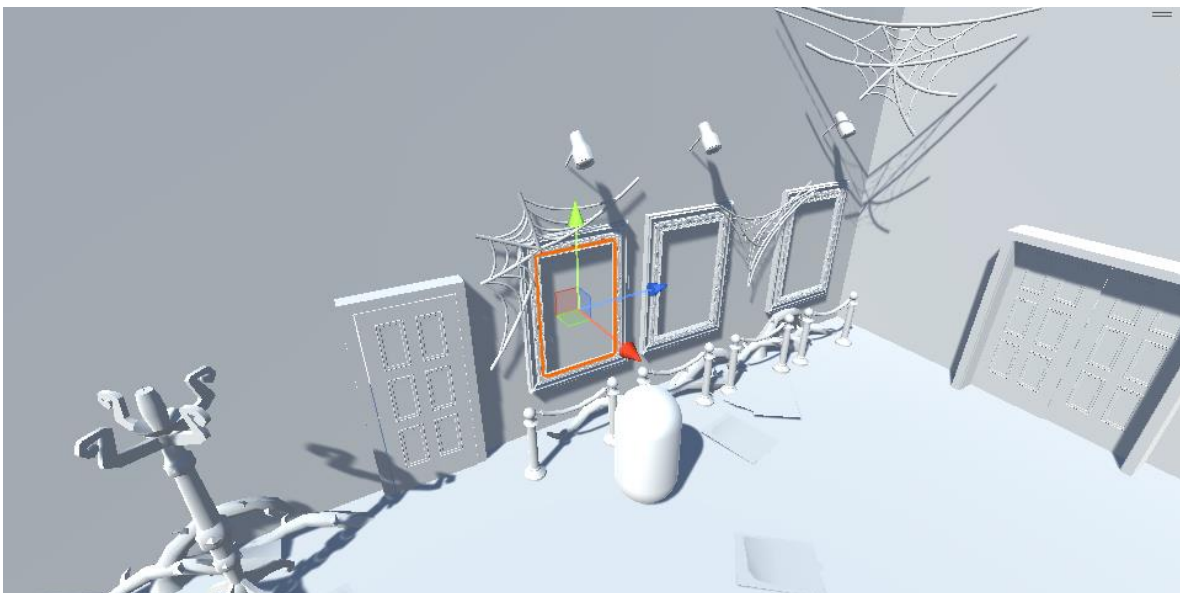
El objeto llave es de **recolección**. En unity se llama “**llave**”.



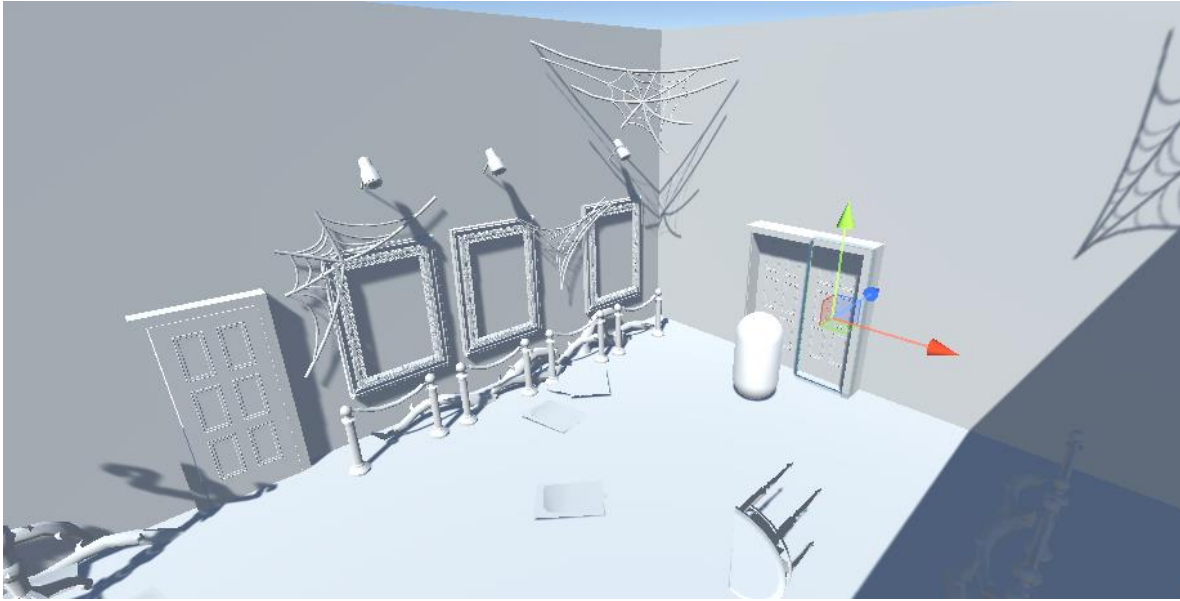
El objeto cuadro es de **recolección**. En unity se llama “**cuadro**”.



El objeto regalo es de **destrucción**. En unity se llama “**regalo**”. El tiempo estimado es 2 segundos.



El objeto cuadro 2 es de **daño** (para reiniciar el nivel 1). En unity se llama “**pintura2**”.



El objeto de **victoria** son las puertas grandes. En unity se llaman “**puerta grande 1**” y “**puerta grande 2**”. Las puertas se abren al obtener la llave.

**NOTA: LA VERSIÓN QUE SE USÓ EN
UNITY ES 2022.3.20f1.**