**Contextualización**

“De la mano de un poderoso hechicero de la una poderosa orden de seres omnipotentes, los dinosaurios se han convertido en un peligro para el planeta, su poder cada vez se vuelve mayor y ya es casi imposible contenerlos. La orden mayor ha decido mandar a la deidad más poderosa al mundo a hacer lo que sea necesario para contenerlos, así esto implique erradicar esta especie por completo y acabar con aquel que una vez fue su compañero.”

Este es entonces el tema del juego propuesto, **3 niveles** en los cuales el personaje principal debe enfrentarse a los enemigos y vencerlos a todos para poder ganar.

**1er nivel**

En primer nivel tendremos a nuestro personaje principal con movimiento en 4 direcciones (arriba, abajo, izquierda y derecha). Hay unos objetos recolectables en el mapa que pueden ser recogidos o no, esto depende del jugador. También hay solo un enemigo que se mueve en 2 direcciones (izquierda y derecha). Para poder pasar al segundo nivel este debe ser derrotado. Ambos disparan proyectiles. El mapa estará delimitado para que el personaje pueda moverse únicamente en la parte deseada.

**2do nivel**

Este nivel es semejante al juego de naves, el personaje podrá moverse en 2 direcciones (derecha e izquierda). Irá avanzando por el mapa verticalmente mientras salen enemigos del frente del personaje, en este caso en la parte derecha de la pantalla, y avanzan hacia el personaje principal, que se encuentra en la parte izquierda. Los enemigos tendrán más vida en comparación con el nivel anterior, y a su vez, harán más daño al personaje principal. Los enemigos mueven linealmente, de derecha a izquierda. Para pasar al tercer nivel se debe matar a cierto número de enemigos sin morir. El mapa será infinito. Para cambiar completamente las físicas de movimiento en comparación al nivel anterior, partes del mapa harán que se genere fricción con el movimiento del jugador, esto hará que, en determinados momentos, la velocidad de movimiento del personaje principal se vea reducida.

**3er nivel**

Para nuestro tercer nivel se añade la mecánica de tiro parabólico, o salto, es similar al nivel anterior en tipos de movimiento, el personaje principal se mueve en 1 dirección únicamente, hacia la derecha, pero ahora puede saltar. Tenemos el enemigo final, con mucha más vida y hace más daño al personaje principal. Este enemigo se mueve en 2 direcciones, salta y dispara proyectiles. Para pasar este nivel y terminar el juego satisfactoriamente se debe matar al enemigo final sin morir. El mapa será infinito.

Los proyectiles de todos los niveles se mueven linealmente.

Cada que un enemigo sea derrotado, la puntuación aumentará.