

Juego Genérico

Integrantes:

- Lorena Goez Ruiz

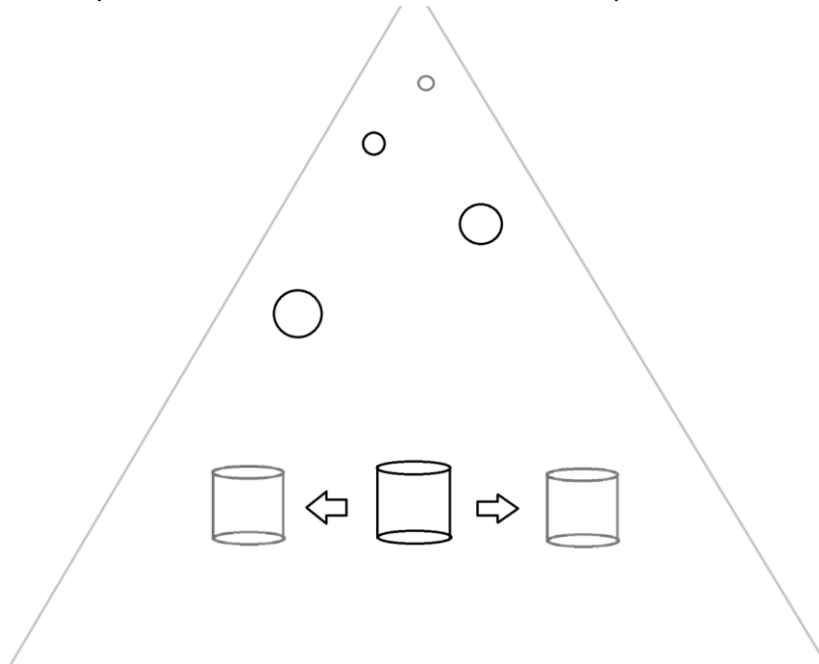
Mecánica Principal:

La mecánica principal del juego se basa en la habilidad del jugador para desplazarse de manera horizontal, esto con el objetivo de coleccionar la mayor cantidad de cilindros posibles y evitar obstáculos. El juego culminará cuando el jugador no colecciona ningún cilindro en cierto lapso o choque con un obstáculo.

Progresión de Niveles:

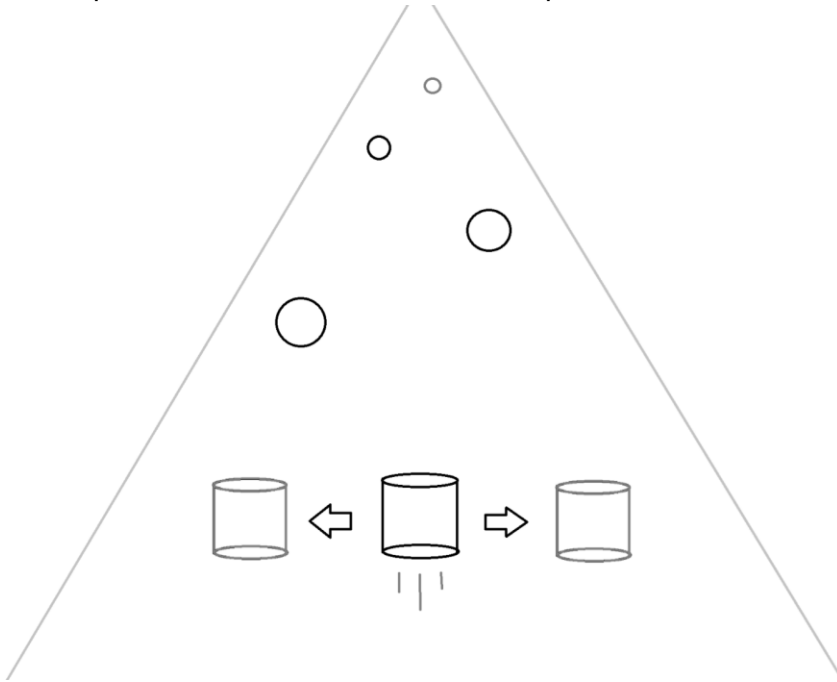
Nivel 1:

- La velocidad del personaje es lenta.
- No hay obstáculos.
- Para pasar al nivel 2 necesita recolectar 500 puntos.



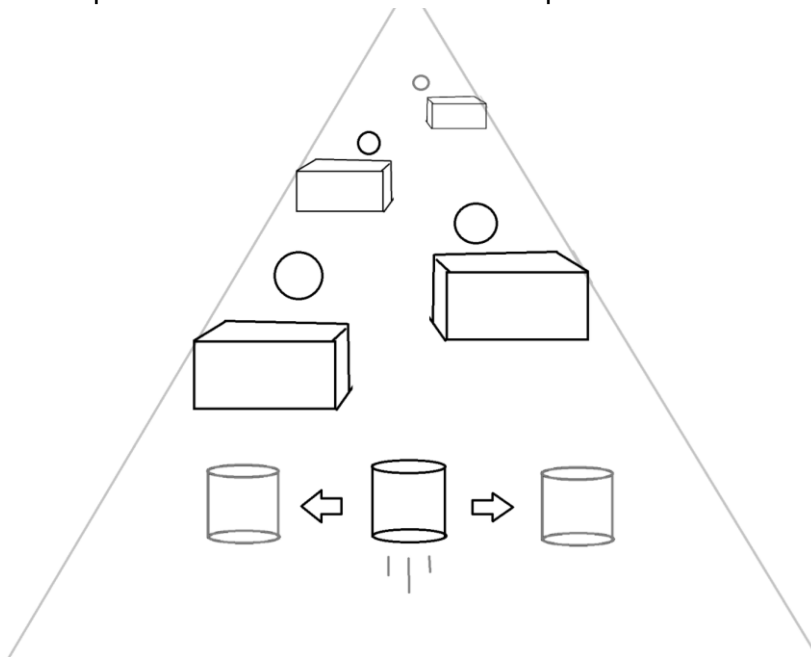
Nivel 2:

- La velocidad del personaje aumenta.
- Para pasar al nivel 3 se necesitan 1000 puntos.



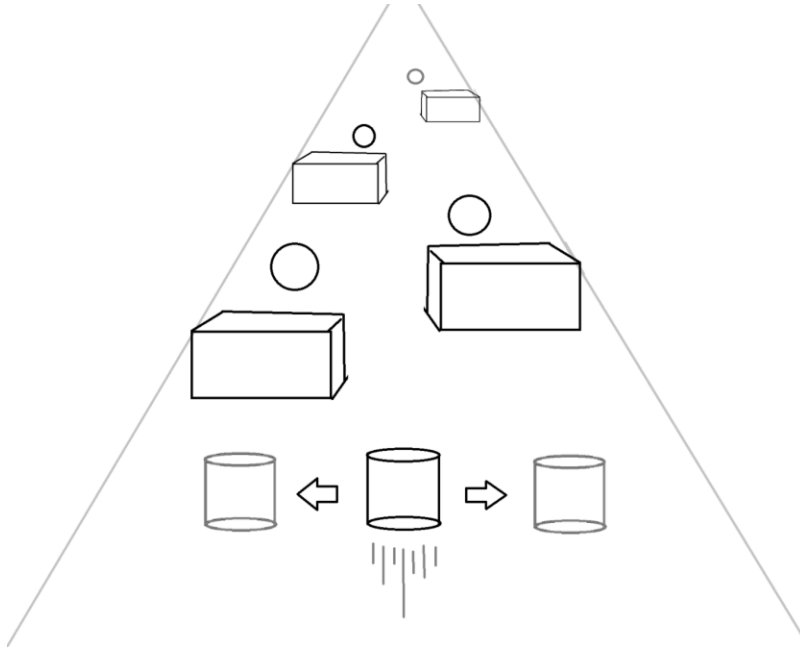
Nivel 3:

- Se añaden obstáculos a este nivel. Chocar con un obstáculo implica el final del juego.
- La velocidad del jugador continúa siendo la misma del nivel anterior.
- Para pasar al nivel 4 se necesitan 1500 puntos.



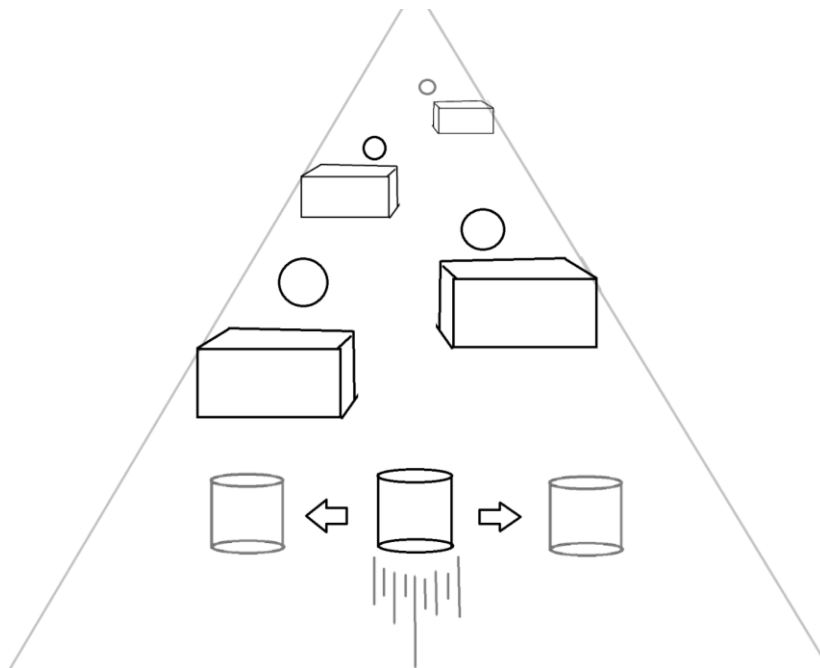
Nivel 4:

- Los obstáculos siguen siendo los mismos.
- La velocidad del jugador aumenta.
- Para pasar al nivel 5 se necesitan 2000 puntos.



Nivel 5:

- La velocidad aumenta.
- Para ganar el juego se necesitan 3000 puntos.



Mockup del Juego

<Utilizando Unity, cualquier programa de diseño o un dibujo simple a mano, desarrolle un mockup donde se muestre la interacción principal del juego, la información disponible los objetivos y los elementos del juego a gran nivel>

