

# Juego Genérico

Integrantes:

- Lorena Goez Ruiz

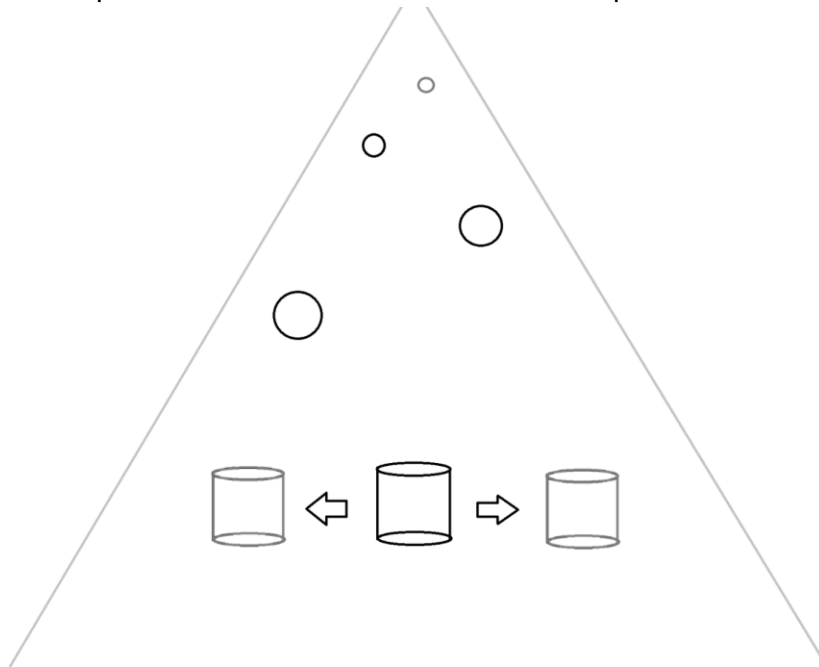
## Mecánica Principal:

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. El juego culminará cuando el jugador no colecciona ningún cilindro en cierto lapso.

## Progresión de Niveles:

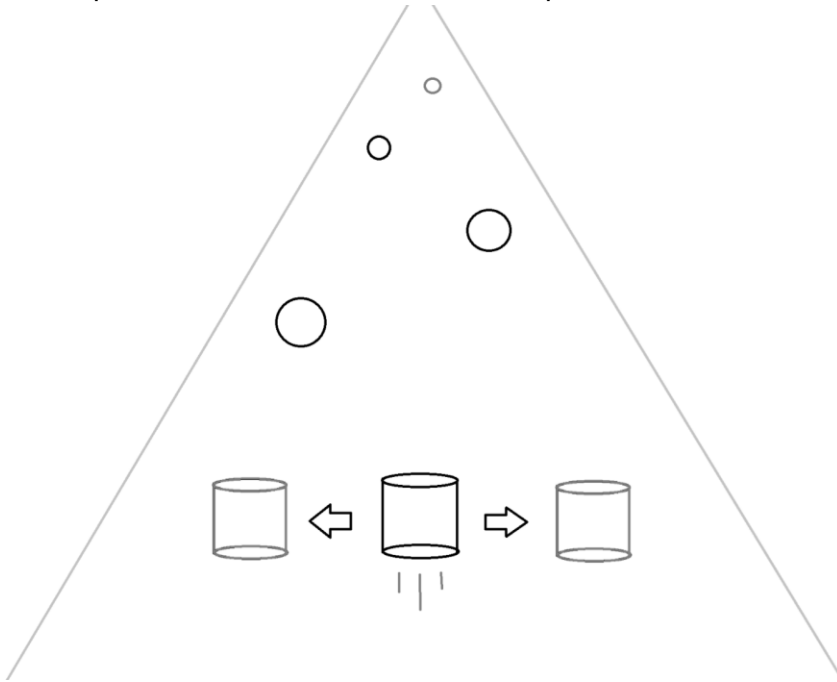
Nivel 1:

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



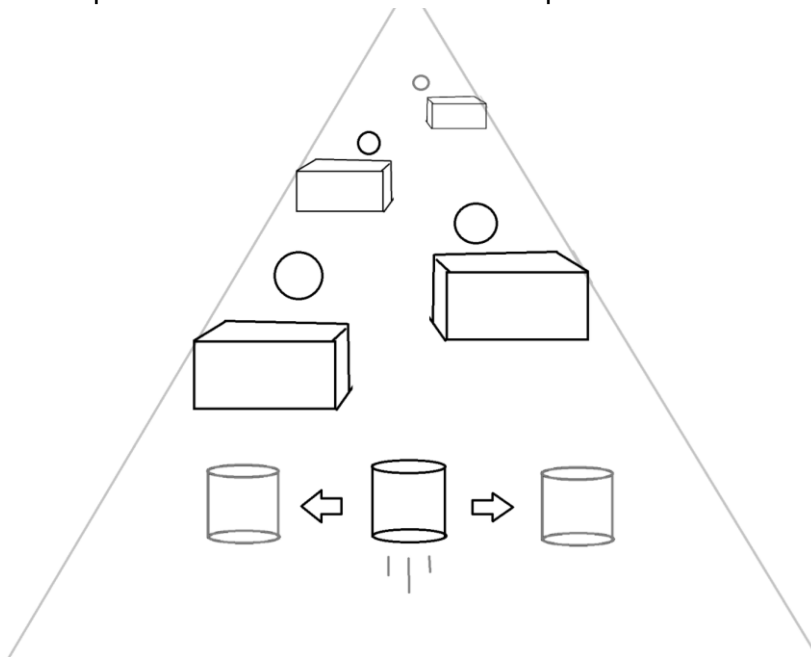
## Nivel 2:

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



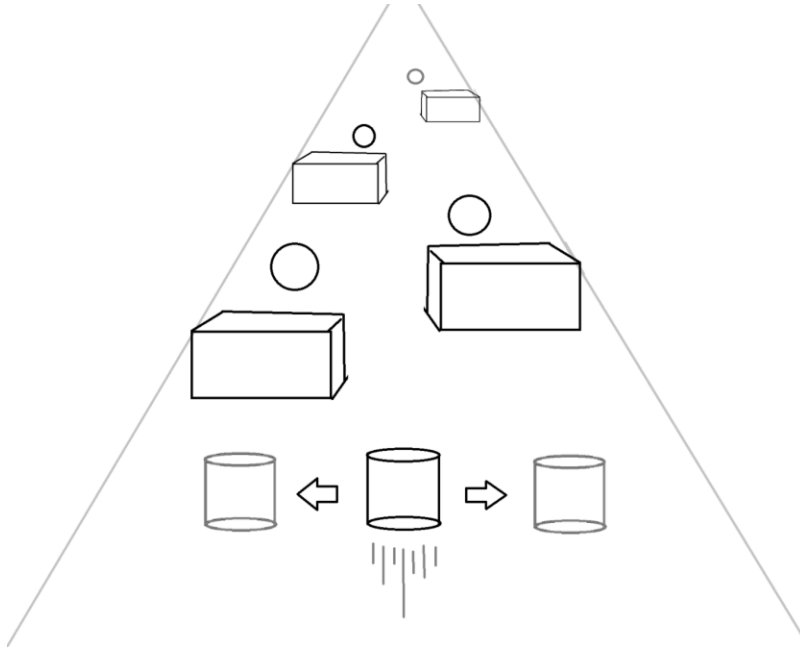
## Nivel 3:

- 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.



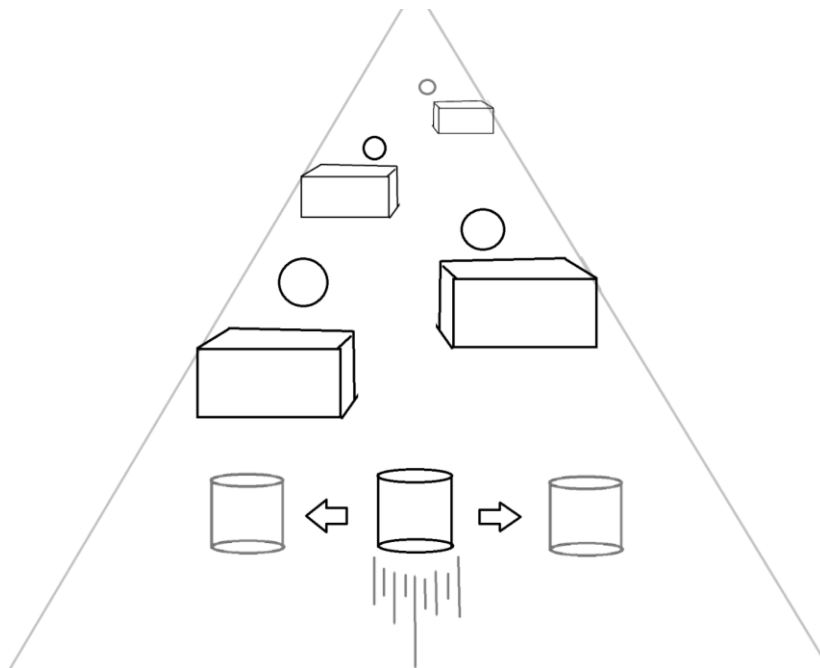
#### Nivel 4:

- 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>

