

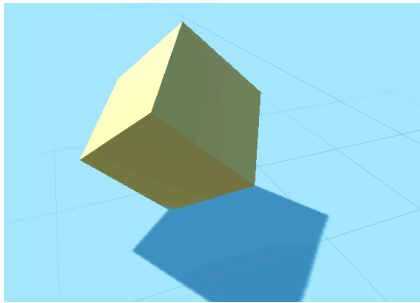
Este proyecto es una versión personalizada del clásico juego "Roll a Ball" que incluye varias características adicionales para aumentar la diversión y la dificultad del juego.

## Características Adicionales

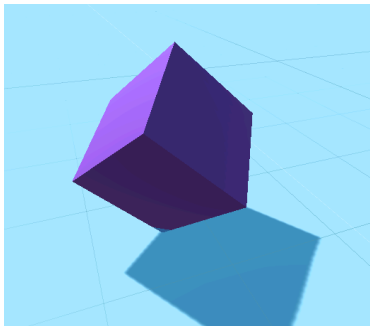
### 1. Power-Up y Power-Down

Se han añadido elementos especiales llamados **Power** y **Poison** que tienen efectos sobre la velocidad del jugador.

- **Power:** Al recoger este objeto, la velocidad del jugador aumenta temporalmente, permitiéndole moverse más rápidamente por el mapa y recoger más monedas.



- **Poison:** Por otro lado, al recoger el objeto de **Poison**, la velocidad del jugador disminuye temporalmente, lo que dificulta la navegación por el mapa y evita que el jugador alcance rápidamente las monedas.



Estos elementos añaden un elemento estratégico al juego, ya que el jugador debe decidir si arriesgarse a recoger un objeto desconocido que podría mejorar o empeorar su situación.

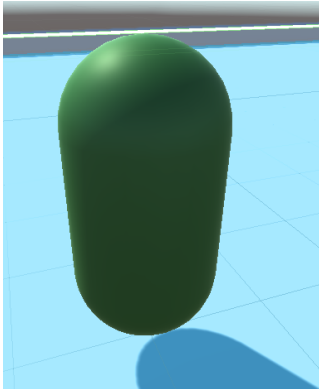
### 2. Mapa de Varios Niveles

El mapa del juego está diseñado con varios niveles que el jugador debe atravesar para alcanzar todas las monedas. Además, el enemigo del juego también puede subir por estos niveles, persiguiendo al jugador y entorpeciendo su progreso.

### 3. Enemigo que Persigue al Jugador

Se ha añadido un enemigo al juego que persigue al jugador a lo largo de los diferentes niveles. Este enemigo puede bloquear el camino del jugador, dificultando la recolección de monedas y aumentando la tensión del juego.

El enemigo se mueve a través de los niveles utilizando un sistema de navegación básico y está diseñado para ser un obstáculo dinámico que mantiene al jugador comprometido y alerta.



### 4. Recolección de Monedas

Las monedas son elementos fundamentales en el juego que ofrecen múltiples funciones y desafíos:

- **Puntuación:** Cada vez que el jugador recoge una moneda, su puntuación aumenta, lo que proporciona un incentivo adicional para explorar y recolectar todas las monedas disponibles en el nivel.
- **Objetivo de Juego:** Las monedas sirven como objetivos de juego para el jugador. El objetivo principal es recolectar todas las monedas dispersas por el mapa para completar el nivel. Esto añade una capa adicional de desafío y estrategia, ya que el jugador debe planificar su ruta y sortear obstáculos para alcanzar todas las monedas.
- **Recompensas:** Además de aumentar la puntuación, la recolección de todas las monedas en un nivel puede desbloquear recompensas adicionales, como acceso a áreas secretas o poderes especiales temporales que pueden ayudar al jugador a superar obstáculos o enfrentarse al enemigo.
- **Elementos Estratégicos:** Algunas monedas pueden estar ubicadas en áreas de difícil acceso o protegidas por obstáculos. El jugador debe evaluar si vale la pena arriesgarse para recoger estas monedas adicionales, lo que añade un componente estratégico al juego y fomenta la exploración y la experimentación.

