

INFINITE ANDROMEDA

Sergio Espino Palma
4ºDTCC

¿Que es Infinite Andromeda?

Infinite Andromeda, es un videojuego de plataformas estilo arcade en el que tendrás que poner a prueba tus reflejos constantemente, enfrentándote a infinitas oleadas de enemigos de una manera tan sencilla como adictiva.

Podrás utilizar habilidades especiales encadenando eliminaciones, potenciar tus diferentes armas y adentrarte en niveles repletos de amenazas y acción que serán totalmente diferentes cada vez, garantizando así una experiencia desafiante e intensa que se mantiene fresca y única en todas y cada una de sus partidas.

Salta, dispara, corre, y cúbrete a un ritmo frenético donde tendrás momentos en los que habrán disparos volando por toda la pantalla y enemigos a cada momento acosándote por la espalda, todo esto y mucho más estará esperándote en tu próximo intento.

Tendrás que ser el más rápido para superar tus puntuaciones y las de todos tus amigos.
¿Serás capaz de llegar al siguiente piso?

¡Juegalo en Steam, Ps4, Xbox y muy próximamente llegará a Switch!

¿De qué está hecho Infinite Andromeda?



Geometry Dash	Not a Hero	The Binding of Isaac
Movimientos muy rápidos y uso de los reflejos.	Niveles largos y lineares.	Niveles que se generan automáticamente cada partida.
Arte minimalista y geométrica con uso de colores muy saturados.	Gameplay y disparos muy rápidos .	Elevación de la dificultad tras cada piso.
Controles sencillos	Uso de coberturas.	



Niveles lineares generados aleatoriamente.

Gameplay muy rápido con unos controles sencillos

Uso de coberturas que puede usar el personaje

Arte principalmente geométrico, limpio y con uso de colores muy saturados para señalar peligro.

En Infinite Andromeda tomarás el control de P.K. el último dron de combate de estas instalaciones científicas . Ahora que nos encontramos bajo ataque enemigo eres nuestra última opción, sobrevive hasta llegar al final del piso y sigue avanzando. A medida que vayas pasando de planta irán apareciendo enemigos más poderosos y nuevos obstáculos.

Ya que cada nivel se genera automáticamente con unos parámetros establecidos, las posibilidades para seguir jugando a I.A. son infinitas.



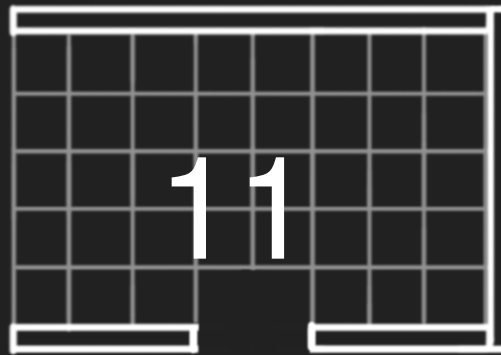
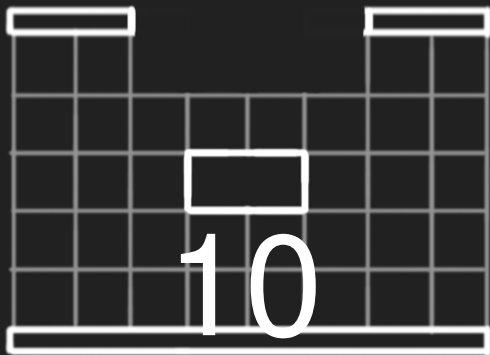
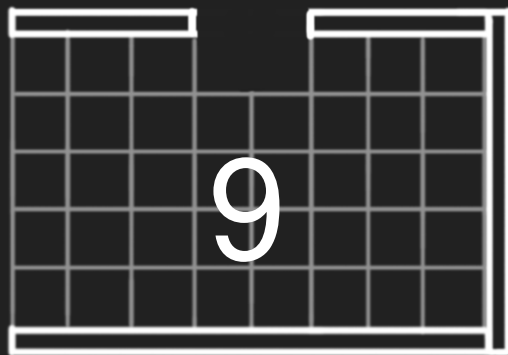
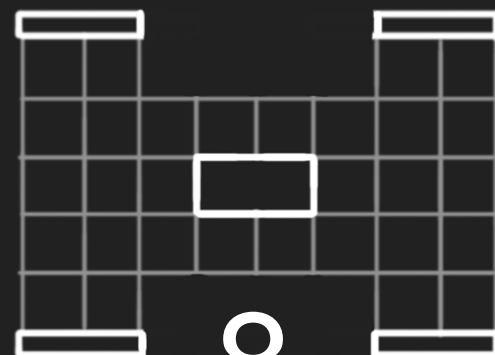
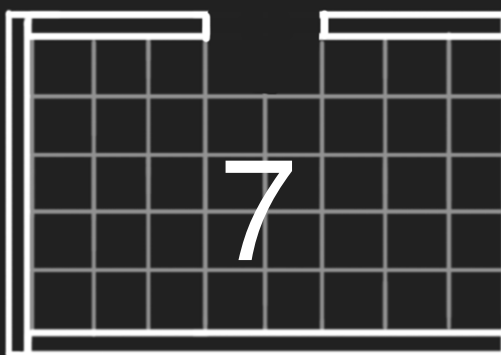
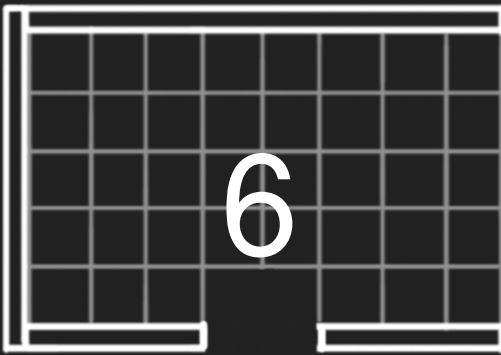
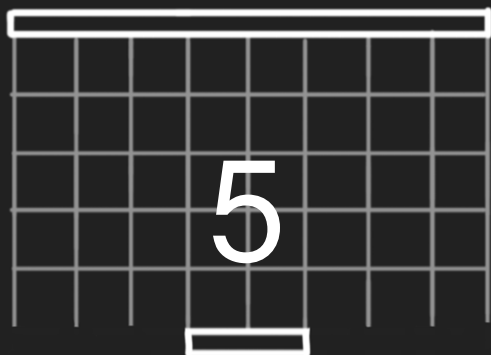
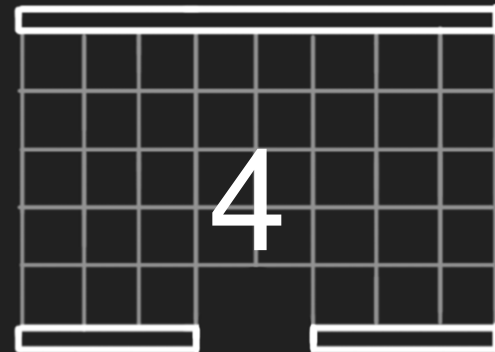
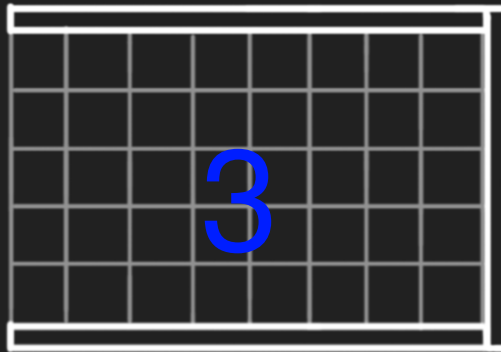
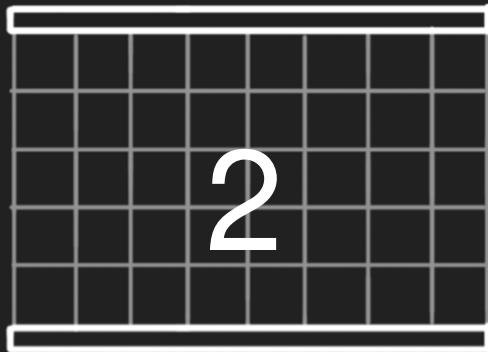
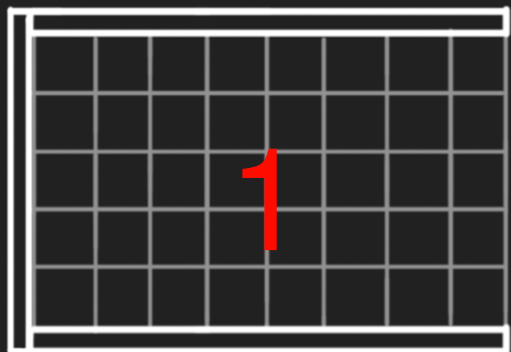
Persigue atraer a jugadores de otros videojuegos como Enter The Gungeon, Super Meat Boy, Hotline Miami o Not a Hero, un público que pueda ser tanto muy casual como de jugar varias horas seguidas, que busquen una experiencia intensa y que intenten siempre conseguir llegar un poco más lejos o batir su propio récord.

Gameplay

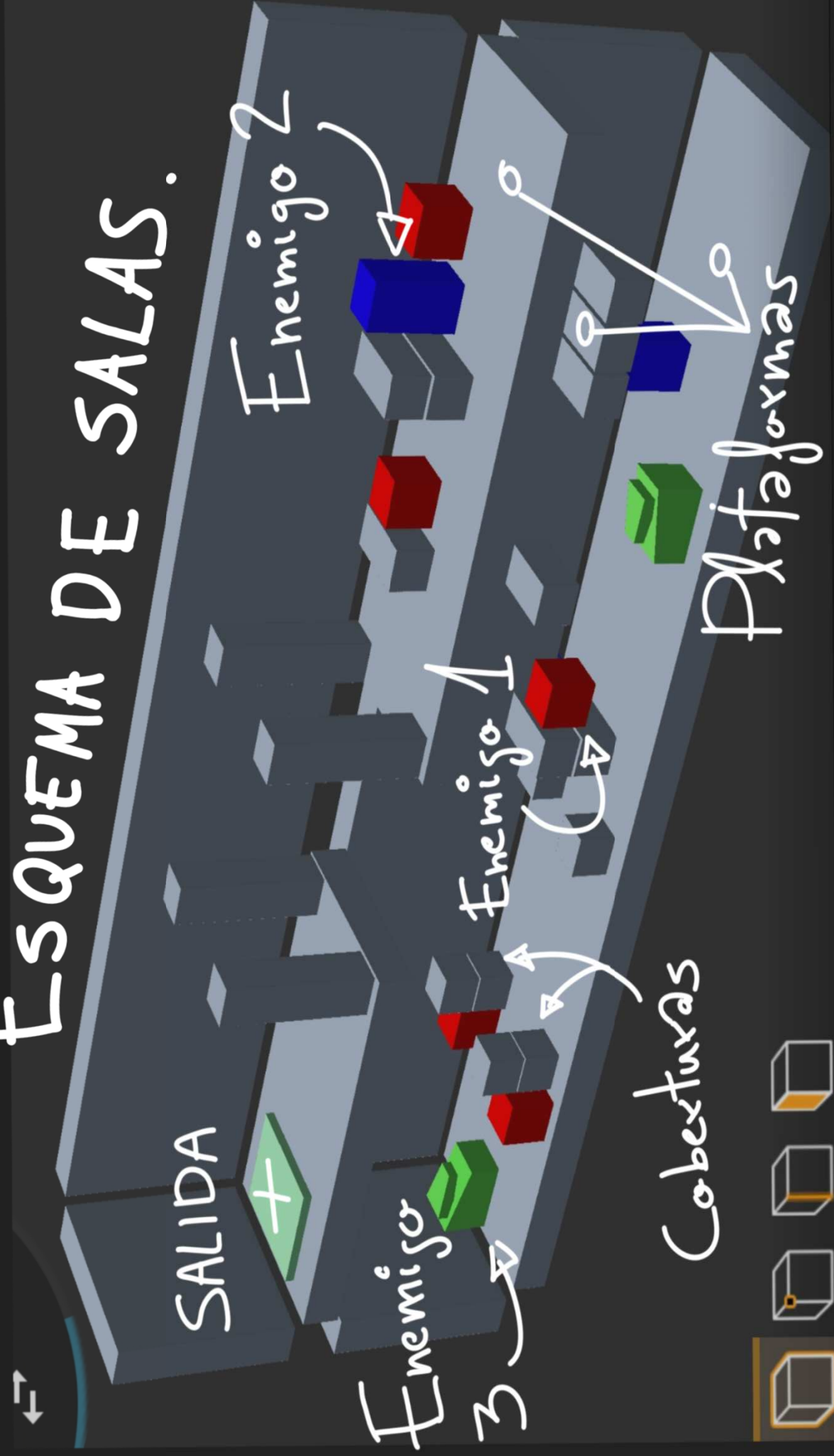
P.K. se desplaza rápidamente por el escenario y puede seleccionar entre dos tipos diferentes de disparo, saltar por encima de objetos y coberturas, agacharse e incluso esconderse detrás de puntos determinados para cubrirse del fuego enemigo y asomarse a disparar luego.

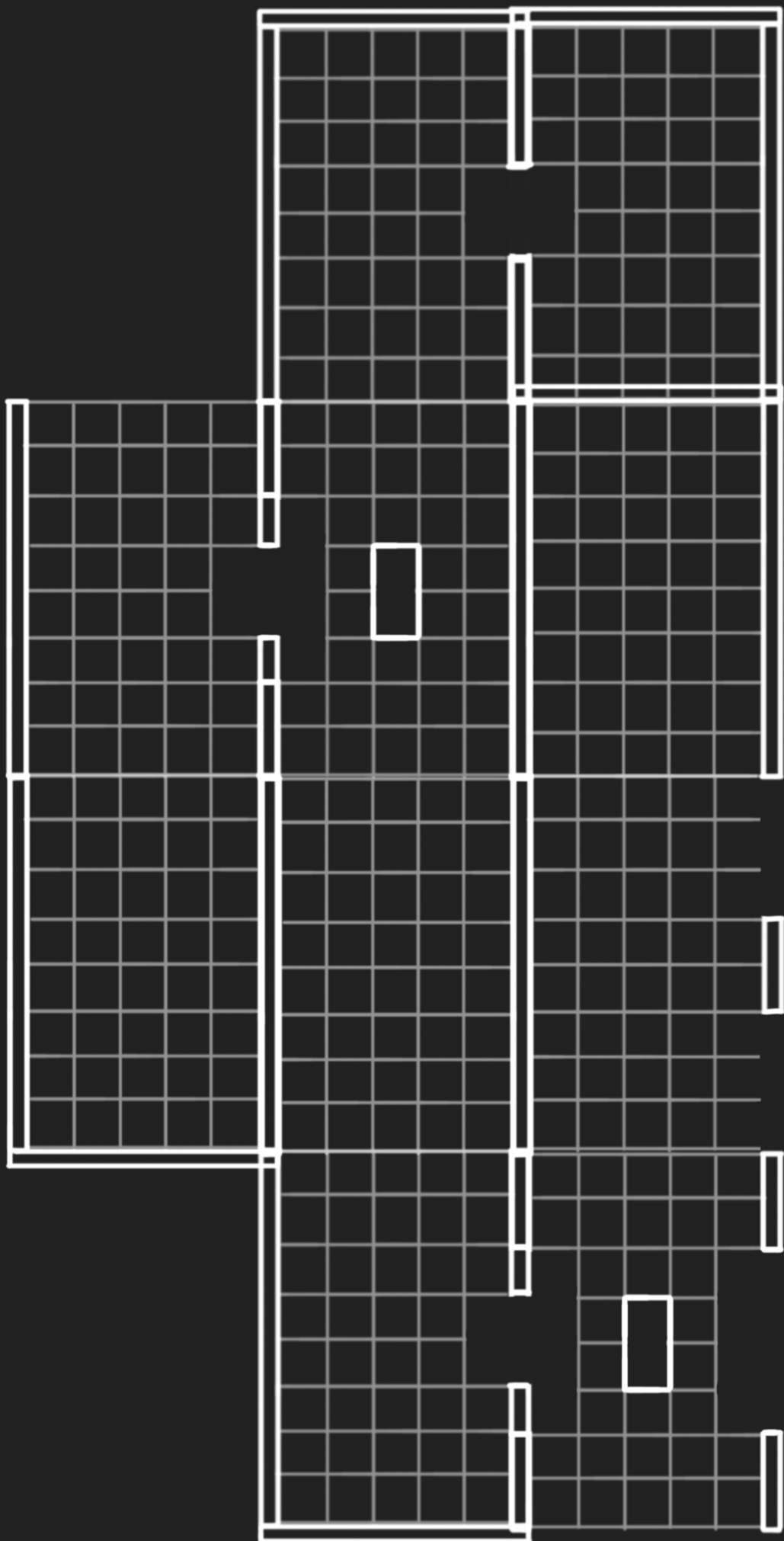
El jugador encontrará distintos enemigos que intentarán golpearle, dispararle o engañarle, para evitarlo tendrá que matarlos antes de que impacten contra él o esquivarlos saltando, agachándose o cubriéndose.

El objetivo de cada partida es aguantar lo máximo posible, para conseguir la puntuación más alta o bajar hasta un piso al que no habías llegado nunca, al tratarse de un reto constante por superar tus marcas personales el juego no tiene un final establecido.



ESQUEMA DE SALAS.





Los Elementos clave de Infinite Andromeda

La simpleza tanto en el apartado visual como en los controles son cruciales para que no entorpezcan esa experiencia tan rápida, frenética y descontrolada que perseguimos, para apoyar esta decisión queremos premiar la conducta del jugador que es rápido; consiguiendo más puntos cuanto antes complete los niveles, permitiéndole saltar mayores distancias cuanto más rápido vaya en el momento del salto (aunque también causará problemas en el control durante el vuelo y de frenado en la caída) o spawnando enemigos a la espalda del jugador si éste no avanza en mucho tiempo, con estas medidas hacemos que el jugador se sienta recompensado al ser veloz.

Su sencillo y elegante acabado artístico basado en formas poligonales básicas permite que sea intuitivo y limpio para que el jugador nunca se pierda y también obtener un feedback instantáneo de que enemigos o elementos son potencialmente peligrosos para el jugador. Y finalmente su gameplay acelerado y constante acción, ofrecen una experiencia desafiante que recompensa a los jugadores que persisten y se proponen superarse y enfrentarse a nuevos retos.