Project Title: **Spinorama**

Basic Concept:

Spinorama is an action and skill-based game set in a closed 2D circular world. Players control a cursor that resembles a ball and must collect small stars to earn points. However, their task becomes increasingly challenging as a bar rotates slowly from the center of the circle to one end, acting like a clock hand. If the cursor touches this bar, the player's character dies. Furthermore, as more points are accumulated, the bar spins faster, increasing the difficulty.

Additionally, to add an element of surprise and challenge, red rectangles randomly generate on the circular map. These rectangles serve the same function as the bar: if the cursor touches them, the game ends. This requires players to stay alert and make strategic decisions to avoid obstacles.

Game Mechanics:

* Cursor Control: Players control the cursor with the goal of collecting stars and avoiding obstacles.
* Star Collection: Collecting stars grants points.
* Bar Speed: The speed of the bar increases as the player accumulates more points.
* Obstacles: Red rectangles appear randomly and act as lethal obstacles.
* Character Death: If the cursor touches the bar or a red rectangle, the player's character dies, and the game ends.

Game Objectives:

* Achieve the highest possible score by collecting stars without touching the bar or red rectangles.
* Beat personal records and those of other players.

Target Audience:

Spinorama is suitable for players of all ages who enjoy skill and reflex challenges in simple yet addictive games.

Available Platforms:

Initially, Spinorama will be available as a mobile application for iOS and Android devices, with plans to expand to other platforms in the future.

Visual Style:

The game features a clean and attractive visual design with a focus on vibrant 2D graphics and an intuitive user interface.

Music and Sound:

The soundtrack and sound effects enhance the game's action, increasing player immersion and excitement.

Project Status:

The development of Spinorama is in its early stage, with the core game mechanics already implemented. The game is expected to be available for beta testing in the coming months, with future updates and improvements planned.

Título del Proyecto: **Spinorama**

Concepto Básico:

Spinorama es un juego de acción y destreza que se desarrolla en un mundo circular 2D cerrado. Los jugadores controlan un cursor que tiene la apariencia de una bola y deben recolectar estrellas pequeñas para ganar puntos. Sin embargo, su tarea se complica a medida que una barra rota lentamente desde el centro del círculo hacia un extremo, actuando como un reloj. Si el cursor toca esta barra, el personaje del jugador muere. Además, a medida que se acumulan más puntos, la barra gira más rápido, aumentando la dificultad.

Adicionalmente, para agregar un elemento de sorpresa y desafío, se generan rectángulos rojos aleatoriamente en el mapa circular. Estos rectángulos cumplen la misma función que la barra: si el cursor los toca, el juego termina. Esto requiere que los jugadores estén atentos y tomen decisiones estratégicas para evitar los obstáculos.

Mecánicas del Juego:

* Control del cursor: Los jugadores controlan el cursor con el objetivo de recoger estrellas y evitar obstáculos.
* Recolección de estrellas: Recoger estrellas otorga puntos.
* Velocidad de la barra: La velocidad de la barra aumenta a medida que el jugador acumula más puntos.
* Obstáculos: Los rectángulos rojos aparecen aleatoriamente y actúan como obstáculos mortales.
* Muerte del personaje: Si el cursor toca la barra o un rectángulo rojo, el personaje del jugador muere y el juego termina.

Objetivos del Juego:

Obtener la puntuación más alta posible al recoger estrellas sin tocar la barra o los rectángulos rojos.

Superar los propios récords y los de otros jugadores.

Público Objetivo:

Spinorama es adecuado para jugadores de todas las edades que disfrutan de desafíos de habilidad y reflejos en juegos simples pero adictivos.

Plataformas de Disponibilidad:

Inicialmente, Spinorama estará disponible como una aplicación web, pero se planea expandir a otras plataformas como plataformas móviles en el futuro.

Estilo Visual:

El juego presenta un diseño visual limpio y atractivo con un enfoque en gráficos 2D vibrantes y una interfaz de usuario intuitiva.

Música y Sonido:

La banda sonora y los efectos de sonido complementan la acción del juego, aumentando la inmersión y la emoción del jugador.

Estado del Proyecto:

El desarrollo de Spinorama se encuentra en una fase inicial, con la mecánica principal del juego ya implementada. Se espera que el juego esté disponible para pruebas beta en los próximos meses, con futuras actualizaciones y mejoras planeadas.