Xtreme SunBlind!

Juan Ruiz Jiménez y Javier Cordero Calvo

**Descripción:** Reconstrucción del clásico “Mario Bros” (Arcade) de 1983 con una estética renovada y nuevas mecánicas.

**La experiencia** deseada es que el jugador cuente con el juego base, pero con nuevos elementos que permitan aumentar la diversión y el tiempo de juego.

Trasmitirá **una sensación** “rebelde” y nada seria, llegando a resultar gamberro, con un gameplay muy dinámico y frenético.

Como **mecánicas principales**, se mantienen las mecánicas base del juego original y se implementarán algunas nuevas (siempre y cuando al terminar con las principales de tiempo), como:

1. **Sistema de bebidas y ganas de orinar**: Se podrá ir tomando bebidas que servirán como power ups (explicados más adelante), que irán aumentando un contador (barra de ganas de orinar) que al estar completa ralentizará al jugador y para deshacerse de este efecto deberá orinar.

La barra de orinar tomará valores de 0 a 10. Cuando llegue a 10 podrás activar la función de orinar, pero te moverás más despacio.

* 1. **Bebida energética**: Aumentará la velocidad del jugador (+2 orina).
  2. **Batido de proteínas**: Generará un escudo alrededor del jugador hasta que lo golpeen (+2 orina).
  3. **Agua**: No hace nada. Sólo aumentará el medidor de orina (+1 orina).
  4. **Alcohol etílico**: Invierte los controles (+3 orina).

1. **Nuevas animaciones**: Según el juego original, existe una única animación a la hora de eliminar enemigos. Se añadirán nuevas animaciones que saldrán de forma aleatoria.
2. **Plataformas ardientes**: saldrá fuego vertical de algunas plataformas. Este fuego podrá ser apagado mediante la orina.
3. **Nuevo enemigo**: Agarrará al jugador y no le dejará moverse. Para deshacerse de él, el jugador tendrá que pulsar repetidas veces la barra espaciadora.
4. Como opción poco probable, intentaremos meter un **modo de dos jugadores**.

**Los controles** del juego serán las teclas de dirección izquierda y derecha para moverse, tecla de dirección superior para orinar y barra espaciadora para saltar.

Como **sistema de puntuación**, las monedas del juego original serán sustituidas por trozos de pizza y pizzas enteras marca “Burrito”. Las primeras sumarán 5 de puntuación y las segundas 20. Cada paso de nivel sumará 100. Cada enemigo eliminado sumará 10.

El jugador contará con **3 vidas** y cada golpe de enemigo quitará 1 vida.

**La interfaz** y menús del juego se mantendrán como los originales, sólo con cambios estéticos.

**La estética** del juego será rediseñada para que se mantenga dentro del ambiente que queremos trasmitir. El tema de la estética será espacial (alienígenas) con tono de humor constante y muy colorida.