Mecánicas	Detalle de las mecánicas
Scroll Parallax	Es una técnica de computación gráfica en la que las imágenes de fondo se mueven frente a la cámara más lentamente que las imágenes en primer plano, creando una ilusión de profundidad.
Saltos aburridos	Para los plataformas orientados al combate, tiene sentido tener algun que otro salto analógico con presición perfecta, pero para plataformas orientados a obstáculos es mejor no tener frames muy complicados, ya que es un mal diseño.
Power-ups clave	En muchos juegos contamos con power-ups que nos ayudan a lo largo del juego, pero en muchos casos contamos con power-ups situacionales para progresar en algunos sitios.
Modo 7	El modo 7 es uno de los 8 modos gráficos de la Super Nintendo Entertainment System. El modo gráfico permite que los fondos, pero no los sprites, se escalen y giren, eliminando la necesidad de fondos separados por cada cuadro de rotación.
Coyote Time	Es un pequeño margen extra invisible que se deja en las plataformas para que los jugadores puedan saltar o aterrizar sin caerse, aunque visualmente el personaje estaría fuera de la plataforma, con el fin de facilitar la jugabilidad y experiencia del jugador.
Tamaño de los colliders	En casos como objetos recogibles, hacer un collider para dicho objeto más grande para facilitar la experiencia de juego y en caso de proyectiles, hacer el collider del jugador más pequeño para que no sea tan exacto el choque entre dichas colisiones.
Input Buffer	El input buffer es una técnica que se utiliza para dar margen a la hora de pulsar botones, dando así una oportunidad de crear cadenas de botones o simplemente dar un tiempo de pulsación entre botones.