*Minijuego Bunker*

**Concepto General**

El jugador controlará a un “mini soldado” cuyo objetivo principal es llegar al búnkerde protección antes de que ocurra un bombardeo.  
La jugabilidad se centrará en superar plataformas, saltos precisos y evitar caer al vacío. La tensión se mantendrá constante por la narrativa de que el tiempo se agota y el bombardeo es inminente.

**Base del juego**

La estructura base del juego:

Será un personaje 2D, con movimiento de izquierda a derecha y saltos verticales.Contará con animaciones de movimiento que se activan con el movimiento del teclado,Serán imágenes que si intercambiaran entre sí para la caminata, y para el salto será una imagen estática.

Los niveles tendrán un tamaño total de 1200px cada uno donde se desarrollaran dentro de un “<canva>” en html.Contará con un fondo fijo sin repetición. Cada nivel será un html distintos con el fin de que al llegar a la “meta ” nivel se abre un menú con un botón que indique siguiente nivel.

**Estructura de Niveles**

El juego contará con 5 niveles en total, organizados de la siguiente manera:

**Menú de selección de niveles.**

El jugador deberá escoger con el ratón cuál de las dos “Entradas” posibles utilizara para llegar hasta la meta(El bunker).

Será una especie de Menu de seleccion de niveles donde solo se visualice una especie de “mapa”.(Solo a nivel estético).

**Entrada 1: “La Zona de las Letronas”**  
Escenario urbano donde se utilice de fondo las letronas de gijon de en estilo ”animado” con plataformas y suelos simulando la acera de la zona.

**Entrada 2: “La Iglesia”**  
Escenario urbano con donde se utilice de fondo la iglesia de san pedro con un estilo “animado” con suelos y plataformas simulando la acera de la zona.

Ambos caminos tendrán estética, fondos y plataformas diferentes, aportando rejugabilidad.

**Niveles 2 , 3 ,4 – Camino Unificado**

Tras completar el primer nivel, la ruta se unifica sin importar la entrada elegida.

Se presentarán escenarios militares con un fondo fijo del mar, simulando la época y la subida que se tendría que hacer para llegar a la entrada del bunker.Con plataformas estilo “rocas grises” y ”trincheras” a la que el jugador deberá pasar por encima.

Cada nivel tendrá una dificultad más elevada que la anterior con “enemigos”:Serán bombas que caerán del cielo y el jugador deberá esquivar a partir de estos niveles.

La complejidad aumentará con plataformas más estrechas, mayor distancia entre saltos.

**Nivel 5 – El Búnker Final**

Último tramo donde el jugador deberá alcanzar la entrada del búnker antes de que caigan las bombas.Tendrán un fondo donde se muestre le Una parte de bunker y la meta será la entrada al búnker.

Al completar este nivel, se mostrará una animación corta del soldado entrando al búnker justo a tiempo.

**Condición de derrota:**

Si el jugador **le cae una bomba o no completa el nivel en el tiempo indicado**, se activará un **“**Game Over**”**.

**Condición de victoria:**

Completar los niveles y llegar al búnker.

**Posibles personajes**

