**Descripción del juego**

Título:

**"¡Corre, Gijonudo!"**

*(Nombre provisional, se puede cambiar por algo más local: “****Fuxa de Cimavilla****”, “****La Huida Sidrera****”, etc.)*

Tipo:

Juego tipo Dino Run. Juego arcade 2D de desplazamiento lateral infinito (*endless runner*), con estética retro pixel-art y sonido de 8 bits ([**pincha aquí para ver a qué me refiero**](https://www.google.com/search?sca_esv=2b30a2d6adf9d914&rlz=1C1GCEA_enES1159ES1159&cs=1&q=arte+de+p%C3%ADxeles+simple&sa=X&ved=2ahUKEwi6i_afg7ePAxXURaQEHT0fByUQxccNegQIAhAB&mstk=AUtExfCLDn1KEh8tG6PSln9wiQtGB4uLFTnD-5rv6fr3ctl1RsQCNBHb13k3uNwu1_Hq3f7v-LVFLhqsNpCA_fcwIrBWBl2HFHizg4ZY0BVtRfBFNNm7DasXtf9Nj2aAtL9eCZTs-hRfz58TUFi8vQ9qo0KG8HwTZqJ3BzuAvisa6LuyjtfNr21dvcSYSeyA9gG27bs5&csui=3)).

**Ambientación:** El jugador encarna a un gijonés o gijonesa que debe escapar de una amenaza creciente (llamada "el muro de la perdición") mientras corre por **Cimavilla** y otros paisajes asturianos pixelados.

Tan solo hay una vida.

Narrativa

(Para darle gancho)

*“Algo ha ido mal en Cimavilla... Muy mal. Una niebla misteriosa (la niebla de la perdición) se ha levantado desde el mar, trayendo consigo caos.*

*Solo hay una salida: ¡CORRER!*

*Corre, salta, esquiva y sobrevive mientras recoges manzanas, sidra y algún que otro cachopo abandonado por el camino.*

Estética visual y sonora

* **Gráficos pixel-art:** estilo 8 bits, colores vibrantes, estética nostálgica.
* **Sonido**: música chiptune y efectos retro de arcade.
* **Animaciones parallax** para darle profundidad: mar, barcas al fondo, la casa de Jovellanos, y demás sitios de cimadevilla.

## 

Mecánica del juego

### **Controles:**

* **Espacio** o flecha ↑: saltar (para esquivar gaviotas, piedras, charcos de sidra).
* **Flecha ↓**: agacharse (para pasar bajo gaviotas u otros obstáculos).
* **Flecha →**: el personaje corre.

### **Muerte instantánea:**

* Solo hay **una vida**. Cualquier impacto con un obstáculo termina la partida.
* Muerte = mensaje gracioso y opción de reintentar.

Obstáculos

**Gaviotas →** Agacharse **→** Vuelan en dirección contraria, te retienen.

**Charcos de sidra →** Saltar **→** Resbalan y te hacen caer (resaca visual).

**Botellas vacías** **→** Saltar **→** Clásicos obstáculos urbanos.

Puntos

Manzana roja **→** 🍎 **→** +10 pts **→**Fruta oficial del juego.

Manzana verde **→** 🍏 **→** +20 pts **→** Bonus más raro.

Mini cachopo **→** +50 pts

Billete de Jovellanos **→** +100 **→** Mítico objeto secreto.

## 

Escenarios (progresivos o aleatorios con transición visual)

1. **Cimavilla nocturna**
   * Casas coloridas, farolas encendidas, gatos callejeros.
   * Fondo: La casa del Chino, luces de ventanas.
2. **Plazoleta de Jovellanos**
   * Gente bebiendo sidra, barriles rodando.
3. **La tabacalera**
   * Arquitectura industrial con estética de fábrica reconvertida. Interior algo caótico: luces de neón, salas con exposiciones pixeladas, instalaciones "modernas" flotando.
4. **Fábrica de salazón**
   * Barcas semienterradas, redes de pesca, …
   * El suelo comienza a desmoronarse, se abre una grieta y el personaje cae por un pasadizo subterráneo secreto (rollo túnel arqueológico).
5. **Torre reloj (final)**
   * Parte más alta de Cimavilla. La torre pixelada, cielo estrellado o amaneciendo según avance el juego.