TÍTULO DEL JUEGO

CONCEPTO DE JUEGO

# Descripción

Es un juego de plataformas 2D de tipo **endless** **runner**, en el que el personaje avanza automáticamente hacia la derecha y el jugador debe esquivar obstáculos y enemigos saltando en el momento adecuado. El estilo recuerda al clásico juego del dinosaurio de Google, con una estética más colorida y elementos adicionales como monedas y cajas rompibles con bonificaciones o poderes.

El jugador toma el control de un personaje que se desplaza automáticamente y solo puede **saltar** o realizar acciones básicas en momentos clave. El objetivo es avanzar lo máximo posible o completar un nivel evitando colisiones, recogiendo objetos y manteniendo con vida del personaje.

Para ello el jugador deberá:

* Saltar con precisión para esquivar enemigos, pinchos y otros obstáculos.
* Romper cajas para conseguir la puntuación necesaria.

**Principales características del juego**

* Avance automático lateral (scroll horizontal).
* Controles sencillos: salto y acción contextual.
* Obstáculos: pinchos, enemigos estáticos y dinámicos, cajas.
* Recolección de monedas y objetos.
* Efecto parallax con múltiples capas de fondo.
* Exportable a PC, WebGL y Android.
* Interfaz con menú de inicio, pausa y reinicio.
* Estilo visual cartoon y jugabilidad arcade.

## Características técnicas

El juego está diseñado inicialmente para **PC**, pero ha sido desarrollado utilizando Unity, lo que permite su exportación y ejecución en múltiples plataformas. Está completamente adaptado para funcionar también en **dispositivos** **móviles** y en **navegadores** **web** mediante WebGL.

**¿Qué dispositivos utiliza?**

* Ordenadores (Windows/Linux/macOS): con controles de teclado o ratón para salto y acciones.
* Teléfonos móviles y tablets: mediante controles táctiles adaptados a pantalla táctil.
* Navegadores web: accesible desde cualquier dispositivo compatible con WebGL, sin necesidad de instalación.

## Experiencia de juego

Este juego está dirigido a un público casual, especialmente a jugadores que buscan una experiencia rápida, entretenida y accesible. No requiere experiencia previa en videojuegos, por lo que es ideal tanto para niños como para adultos que disfrutan de juegos simples tipo arcade.

La experiencia se centra en el desafío constante de esquivar obstáculos y avanzar sin morir. Al tratarse de un runner de desplazamiento automático, el jugador debe reaccionar con reflejos rápidos y precisión en el salto, manteniendo la atención constantemente. A medida que avanza, el nivel se vuelve más exigente y la dificultad crece de forma natural.

**¿Qué sensaciones busca transmitir?**

* **Agilidad** **mental** y coordinación visual-motora.
* **Rejugabilidad**: cada intento motiva a mejorar la puntuación o superar la parte donde fallaste.
* **Diversión** **inmediata**: sin tiempos de espera ni aprendizaje complejo.
* **Fluidez** y **satisfacción** al encadenar saltos correctamente y avanzar sin errores.
* **Tensión** ligera cuando aparecen obstáculos imprevistos o enemigos.

# Jugabilidad

**¿Qué acciones puede realizar el jugador?**

* El jugador controla a un personaje que avanza automáticamente hacia la derecha y puede realizar las siguientes acciones:
* Saltar para esquivar obstáculos, enemigos y saltar entre plataformas.
* Romper cajas al pasar sobre ellas, algunas con bonificaciones u objetos especiales.
* Recoger monedas y otros ítems que aumentan la puntuación o aportan ventajas.

**¿Con qué elementos puede interactuar?**

* Obstáculos como pinchos, enemigos estáticos o móviles y plataformas.
* Cajas rompibles, que pueden bloquear el paso o contener mejoras.
* Monedas y objetos que incrementan la puntuación o restauran salud.

**¿Qué retos y dificultades tendrá que superar para lograr su objetivo?**

* Evitar morir al chocar con enemigos u obstáculos.
* Saltar en el momento exacto para no caer o ser alcanzado.
* Adaptarse a la velocidad creciente del desplazamiento y a la aparición más frecuente de obstáculos.
* Memorizar patrones y ubicaciones para avanzar más lejos en cada intento.

**¿Qué estrategias podrá seguir para ello?**

* Aprender de los errores y anticiparse a los obstáculos.
* Mantener la calma y coordinar bien los saltos.
* Priorizar la recolección de objetos que aporten beneficios reales.
* Ajustar los tiempos de salto según la velocidad del desplazamiento y el tipo de obstáculo.

## Flujo de juego

¿Cómo se desarrolla el juego? ¿Cómo evoluciona la jugabilidad? ¿Qué recompensas obtendrá el jugador durante el camino? ¿Cómo se ajusta la dificultad?

## Diseño de niveles

¿Cuáles serán los principales rasgos lógicos, espaciales y narrativos del entorno de juego?

## Cámara, controles e interfaz

¿Qué punto de vista y tipo de cámara utiliza? ¿Cómo interactuamos con el juego (controles)? ¿Cuáles son los principales elementos de la interfaz y cuál es la función de estos?

# Narrativa

¿Cuál es el argumento? ¿Cómo se desarrolla este? ¿Quiénes son los personajes principales?

## Ambientación

¿Dónde transcurre el juego? ¿Cuáles son los rasgos más característicos de la ambientación?

# Diseño de arte

¿Cuáles serán las principales características artísticas (gráficas, sonoras y literarias) del juego?