Spaghetti Kingdom presenta …No Misstep.

1. **¿De qué va el juego?**
2. **¿Cómo se juega?**
3. **¿Cómo se gana?**
4. **Objetos.**
5. **Mecánicas.**
6. **Dinámicas.**
7. **Estética.**

**¿De qué va el juego?**

Es un juego de navegador para dos jugadores, en donde cada jugador crea un laberinto lleno de trampas para que él otro jugador lo supere. El juego consta de dos fases:

La fase **creativa**, es donde al jugador tiene un tablero de 25 x 25 espacios, un límite de tiempo para crear o modificar el escenario y un camino que va desde el bloque inicial al final.

El jugador puede agregar y quitar paredes para crear un camino distinto, crear pasajes sin salida (siempre y cuando haya un camino que vaya desde el inicio al final) y colocar un número limitado de trampas.

La fase de **desafío**, es cuando los jugadores se mueven en el escenario que el oponente ha creado.

**¿Cómo se juega?**

Se juega con ratón y teclado.

En modo creación el jugador usando el ratón y click derecho puede integrar elementos en el escenario y con el click izquierdo elimina elementos del escenario, con los accesos rápidos puedes cambiar entre los diferentes objetos a implementar en el escenario.

En modo recorrido el jugador se mueve en el eje x e y con las teclas:

W para avanzar hacia adelante.

S para avanzar hacia atrás.

A para girar a la izquierda.

D para girar a la derecha.

E interactúa con el escenario con las teclas:

Teclas rápidas por ejemplo (1, 2, 3, …) para cambiar entre las habilidades.

El ratón para apuntar casillas.

**¿Cómo se gana?**

Cuando un jugador llega a la casilla de salida automáticamente gana el juego.

Elementos del juego.

* La casilla de entrada es donde el jugador aparece y reaparece en el escenario.
* La casilla de salida es la meta del jugador.
* La casilla camino es un objeto transitable.
* La casilla muro es un obstáculo.
* La casilla límite es el borde no editable del escenario.
* La niebla es una cualidad de cualquier elemento del escenario que oculta la casilla.
* La casilla trampa es un objeto cuya finalidad es enviar al jugador a la casilla de entrada.
* El desarmador es un objeto que anula trampas.

Mecánicas

El jugador se puede mover en el eje X e Y