

City Sprinter

Integrantes:

1. Samuel Acosta Aristizábal
2. Jeronimo Perez Baquero

Mecánica del juego:

En el juego "City Sprinter", el jugador deberá asumir el rol de un mensajero en patineta que debe navegar a través de las calles de una agitada ciudad. La mecánica principal del juego se centrará en el desplazamiento del jugador por medio de las teclas de dirección (teclas de las flechas) y de decisiones rápidas. Al presionar la tecla de dirección derecha, izquierda, arriba o abajo los jugadores moverán al mensajero entre las vías de la calle para esquivar los múltiples obstáculos urbanos encontrados en la cotidianidad como lo son los peatones, vehículos, huecos, accidentes, entre otros.

Un toque rápido en las teclas hace que el mensajero se mueva entre los obstáculos de manera más corta, como cajas o charcos, mientras que un toque prolongado activa un ollie más alto, crucial para superar obstáculos de una mejor manera. La dificultad del juego aumenta a medida que el mensajero acelera automáticamente, exigiendo reacciones más rápidas y una planificación estratégica para anticipar los desafíos venideros. "City Sprinter" fomenta una jugabilidad dinámica y adictiva, donde cada carrera es una oportunidad para alcanzar una distancia más larga y superar puntuaciones altas.

Progresión de niveles:

Optamos por un diseño de progresión de niveles basándonos en un generador procedural que utiliza elementos aleatorios para así poder mantener la experiencia del jugador desafiante en cada partida. El juego no tendrá niveles en el sentido tradicional, si no que la dificultad y con ella la variedad de los desafíos aumentará según la distancia recorrida por el jugador ofreciendo una experiencia infinitamente jugable.

Mecánica de Progresión Procedural

- *Inicio (0 - 500 metros): Los jugadores comienzan en un entorno urbano relativamente tranquilo con pocos peatones y vehículos. Esto permite a los jugadores familiarizarse con los controles básicos.*
- *Intermedio (500 - 1,500 metros): La densidad de obstáculos aumenta gradualmente, introduciendo vehículos en movimiento como autobuses y bicicletas que requieren un tiempo de reacción más rápido. Nuevos tipos de obstáculos, como zanjas y áreas de construcción.*
- *Avanzado (1,500 - 3,000 metros): La velocidad del juego aumenta, y los patrones de obstáculos se vuelven más complejos, con combinaciones que requieren maniobras precisas y planeación anticipada.*
- *Experto (3,000 - 5,000 metros): Los obstáculos alcanzan su máxima densidad y variedad, con la introducción de eventos aleatorios como desfiles o manifestaciones que pueden bloquear completamente un carril, obligando al jugador a adaptarse rápidamente.*
- *Maestro (5,000+ metros): A este nivel, el juego introduce elementos dinámicos, como animales callejeros o fiestas callejeras. **La velocidad de juego se estabiliza, pero la complejidad y la imprevisibilidad de los obstáculos se mantienen(este comentario me gustó)***

<Diagrama de un nivel>



Mockup del juego:

