

# *Look up*

*DualForce*

[lucarrío@ucm.es](mailto:lucarrío@ucm.es)

[jruzicka@ucm.es](mailto:jruzicka@ucm.es)

Resumen	
<b>Géneros:</b> plataformas, acción	<b>Modos:</b> mono-jugador
<b>Público objetivo:</b> todas las edades (Pegi 3)	<b>Plataformas:</b> PC

## Historia

¡Horror! Nuestro querido y carismático protagonista, Eye, ha caído en el agujero más profundo de su mundo, una tierra fantástica pero llena de peligros. Nuestro pequeño héroe deberá reunir todo su valor para intentar subir a la superficie, escapando así de terroríficos monstruos que fingen ser amigos y evitando un dramático final.

Tus objetivos son simples: no dejes morir a Eye. Escapa de los enemigos. ¡Eye no quiere herir a nadie! ¡Y sube, sube y sube hasta el final!

Pero, ante todo, recuerda: este es un mundo donde nada es lo que parece.

## Mecánicas

Utiliza las flechas para mover a Eye (derecha e izquierda), y el espacio para saltar. También podrás hacer un salto doble ayudándote de las paredes.

Deberás esquivar a los enemigos que se moverán de derecha a izquierda constantemente.

Además, en el nivel habrá diferentes conductos por el que el jugador puede entrar, pero todos ellos llevan a la muerte instantánea del personaje. Todos, excepto uno, que estará camuflado entre ellos y será la única forma de que el jugador salga del bucle y gane.

Si necesitas un respiro de tanta emoción podrás pausar el juego con la tecla Escape.

## ¿Por qué jugar a Look up?

Queremos proporcionar a nuestros jugadores un desafío infinito, literalmente, en el que tengan que utilizar su intuición y habilidad para sobrevivir. Deberán ser rápidos para escapar de los enemigos a la vez que avanzan por el nivel. Pero también, astutos ya que la única manera de ganar es encontrar el pasadizo secreto que conduce afuera del agujero.

Prometemos una experiencia emocionante y adictiva. ¿Quién puede aguantar más tiempo vivo? ¿Quién conseguirá pasarse el nivel antes? Solo hay una forma de averiguarlo: ¡Jugar a Look up!

## Referencias

- Leap Day (Nitrome): juego de plataforma 2D de móvil. De movimiento vertical continuo, el objetivo es aguantar todo lo que se pueda consiguiendo todos los puntos posibles.