

Metete Nitro Mani

Integrantes: Miguel Ángel Chacón López

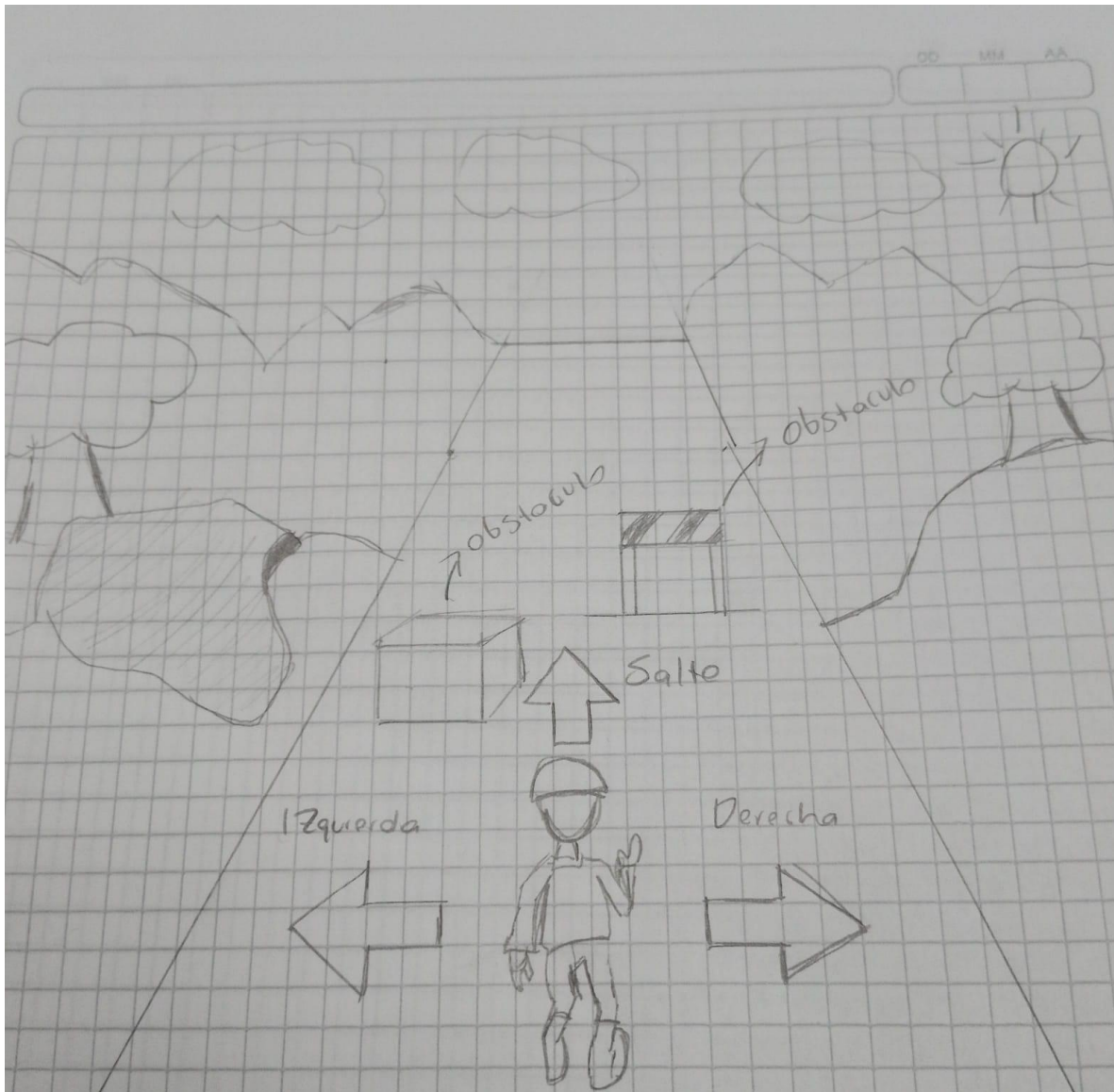
Mecánica Principal:

La mecánica de este juego de tipo Endless Runner se basa en la simplicidad. Los jugadores controlan a un personaje en constante movimiento horizontal, enfrentándose a una serie interminable de obstáculos que aparecen aleatoriamente en su camino. La mecánica principal implica mover al jugador hacia la izquierda o la derecha con las flechas del teclado o con las teclas "A" o "D", además de saltar para evitar colisiones con objetos. Esta mecánica intuitiva permite que los jugadores se sumerjan rápidamente en la acción, concentrándose en reacciones rápidas y precisas mientras intentan superar sus propios récords y los de otros jugadores.

Con una curva de dificultad gradual y una jugabilidad accesible, este juego ofrece una experiencia adictivamente simple pero desafiante. Los controles simples y directos permiten a los jugadores concentrarse en esquivar obstáculos mientras el ritmo del juego se va acelerando progresivamente, ofreciendo una sensación de logro constante con cada obstáculo superado. Además, la aleatoriedad en la disposición de los obstáculos garantiza que cada partida sea única y emocionante, manteniendo a los jugadores enganchados en su intento por superar sus propios límites y alcanzar la puntuación más alta posible.

Progresión de niveles:

La progresión de niveles en este juego se caracteriza por un aumento gradual tanto en la velocidad del juego como en la frecuencia con la que aparecen los obstáculos. A medida que el jugador avanza, la intensidad del desafío aumenta, exigiendo reacciones más rápidas y precisas para evitar colisiones. Los niveles se diseñan de manera que cada etapa presenta una dificultad ligeramente mayor que la anterior, manteniendo así el interés del jugador y desafiando constantemente sus habilidades. Esta progresión dinámica garantiza una experiencia de juego emocionante y estimulante, donde los jugadores se sienten recompensados por su habilidad y perseverancia mientras intentan alcanzar nuevas distancias y récords personales.



#### Mockup del Juego:

En la siguiente imagen se puede ver una vista general del juego en la cual nuestro personaje va corriendo y puede moverse a la izquierda o a la derecha, en una etapa posterior de desarrollo también podrá saltar, esto con el fin de esquivar distintos obstáculos que van apareciendo. El objetivo es alcanzar la mayor distancia posible sin golpearse con ningún obstáculo. En una etapa de desarrollo más avanzada evaluaremos añadir objetos que sumen puntos al score del jugador.

