

Guion:

Un joven y valiente explorador, ha escuchado historias sobre el legendario Tesoro de la Selva. Sin embargo, este tesoro está bajo la protección del malvado Rey Mono, quien ha esparcido trampas mortales y ha llenado la selva con sus secuaces. La leyenda dice que aquel que logre atravesar los peligros de la selva y derrotar al Rey Mono podrá reclamar riquezas incalculables. El explorador, armado solo con su habilidad para correr, saltar y su espíritu intrépido, decide embarcarse en esta peligrosa misión.

Historia Principal:

Nivel 1 - La Entrada de la Selva:

El explorador inicia su viaje en la periferia de la selva. Este nivel es una introducción a las mecánicas básicas del juego. Los enemigos son relativamente sencillos, como pequeñas criaturas del pantano (ranas y pequeños insectos). Los desafíos de plataformas son suaves, con lodo y cocodrilos que se cruzan en el camino del joven. Aquí, el jugador aprende a recoger monedas, usar power-ups como la "Pluma de Vuelo" (que permite saltar más alto) y evitar obstáculos básicos.

Cinemática del nivel: Una breve escena muestra al explorador escuchando la leyenda del tesoro en una fogata, y su determinación de encontrarlo.

Nivel 2 - El Pantano Sombrío:

La atmósfera del juego cambia a una más oscura y húmeda. El Pantano Sombrío está lleno de trampas naturales, como charcos de lodo profundo y criaturas más agresivas, como serpientes venenosas y plantas carnívoras. Aquí, el joven deberá balancearse entre lianas, usar troncos flotantes y esquivar ataques de los enemigos. El desafío aumenta con enemigos que pueden disparar proyectiles y trampas ocultas que requieren reflejos rápidos.

Cinemática del nivel: El explorador se enfrenta a una estatua gigante que lo advierte sobre los peligros de la selva, dándole pistas sobre el Rey Mono.

Nivel 3 - El Templo del Trueno:

El desafío culmina en un antiguo templo lleno de trampas mecánicas y enemigos más duros, como guerreros de piedra y trampas móviles (pinchos, plataformas que caen). Este nivel incluye más secciones de plataformas precisas, y el jugador debe dominar las mecánicas aprendidas en los niveles anteriores. El jefe final, el Rey Mono, desafía al explorador con ataques de largo alcance (plátanos explosivos) y saltos poderosos entre plataformas.

Cinemática del nivel: Después de derrotar al Rey Mono, el joven finalmente encuentra el tesoro, pero reflexiona sobre cómo la aventura fue su verdadera recompensa.

Mecánicas del Juego:

Movimiento:

Correr y Saltar:

El jugador controla al joven explorador con una clásica mecánica de plataformas 2D. Puede correr a diferentes velocidades y saltar. Los saltos son sensibles a la presión, es decir, cuanto más tiempo se mantenga el botón de salto, más alto saltará.

Power-ups:

Pluma de Vuelo: Permite al explorador realizar saltos más largos y altos durante un período limitado.

Escudo de Liana: El explorador puede obtener un escudo temporal que lo protege de un golpe enemigo.

Zapatos del Mono: Aumenta la velocidad de carrera por un tiempo, ideal para evitar trampas o derrotar enemigos rápidamente.

Combate:

Ataques Básicos:

El explorador puede realizar saltos sobre los enemigos para derrotarlos, similar a juegos como Mario. Algunos enemigos requieren ser golpeados varias veces o en puntos específicos (como saltar sobre la cabeza de los guerreros de piedra).

Jefes Finales:

El combate contra el Rey Mono implica evitar sus ataques y encontrar el momento adecuado para saltar sobre él mientras está aturdido. Los ataques del jefe incluyen lanzar plátanos explosivos y saltar de plataforma en plataforma, lo que requiere reflejos y timing del jugador.

Plataformas y Obstáculos:

Plataformas Móviles:

En los niveles avanzados, hay plataformas que se mueven en diferentes direcciones o caen si te quedas mucho tiempo en ellas. El jugador debe calcular sus saltos y velocidad para no caer.

Obstáculos Naturales:

Los niveles incluyen pozos de lodo, ríos con cocodrilos y áreas con trampas móviles, como ramas que caen o rocas rodantes.

Coleccionables:

Monedas: Recolectar monedas es una parte clave del juego. Las monedas pueden usarse para desbloquear áreas secretas o comprar vidas extra.

Fragmentos de Tesoro: Cada nivel tiene fragmentos escondidos del tesoro que pueden desbloquear contenido especial al final del juego.

Sonido y Música:

Sonidos Ambientales:

Selva: Sonidos ambientales como pájaros tropicales, el crujir de las hojas, el sonido de ríos y el viento en los árboles añaden inmersión.

Pantano: Goteos de agua, el croar de ranas y el silbido de serpientes.

Templo: Efectos de eco, ruidos metálicos de trampas mecánicas, y un sonido constante de truenos de fondo.

Efectos de Sonido:

Salto de del explorador: Un ligero efecto de "quiénnk" para dar una sensación caricaturesca.

Recolección de Monedas: Un sonido alegre y satisfactorio similar a un "cling".

Enemigos Derrotados: Un efecto de sonido más grave, como "thud", para representar el impacto.

Power-ups: Un sonido alegre, casi mágico, como un "ding" cuando Tiko recoge uno.

Música:

Nivel 1: Música alegre y rítmica con tambores y flautas, evocando la aventura inicial en la jungla.

Nivel 2: Una música más lenta y ominosa, con sonidos de tambores profundos y flautas más agudas, representando el misterio del pantano.

Nivel 3: Música tensa con ritmos más rápidos, cuerdas bajas y un tono épico para crear una atmósfera de peligro en el templo.

Arte Conceptual:

Estilo Visual:

Personajes:

El explorador tiene un aspecto aventurero pero simpático, con una vestimenta ligera y colorida que refleja su espíritu. Puede llevar un sombrero de explorador, una mochila pequeña y botas para correr rápido.

Enemigos:

Cocodrilos y serpientes: Criaturas exóticas, pero con un toque caricaturesco. Tienen colores vibrantes, ojos grandes y expresivos para adaptarse al estilo amigable del juego.

Guerreros de Piedra: Golems de roca que parecen antiguos, con detalles de musgo y grietas que muestran su antigüedad.

Rey Mono: Un mono grande y musculoso, con una corona dorada, y una capa rota. Sus expresiones cambian a lo largo de la batalla, mostrando enojo y burla.

Escenarios:

Selva y Pantano: Frondosa y colorida, con verdes vibrantes y cielos soleados. En el pantano, los tonos se vuelven más oscuros, con niebla y agua marrón.

Templo: Un entorno antiguo con columnas rotas, trampas mecánicas y relámpagos iluminando el cielo de fondo.

Animaciones:

El explorador:

Animaciones de salto fluidas y ágiles, con pequeños detalles como el movimiento de su mochila cuando corre.

Celebración al recoger objetos, levantando el puño.

Rey Mono:

Salto exagerados y cómicos, con movimientos bruscos para mostrar su fuerza.

Al ser derrotado, se desmaya cómicamente antes de desaparecer.