

Looking For You

15/04/2024

Isabela Téllez Poveda

Programadora

GDD - Minijuego

ÍNDICE

ÍNDICE.....	1
Presentación.....	3
Resumen del Proyecto.....	4
Target.....	4
Plataformas.....	4
Referencias.....	4
Elemento/s diferenciales.....	7
Sinopsis de la historia.....	8
Objetivos.....	8
Diseño.....	8
Mecánicas de Juego.....	8
Mecánicas de Desplazamiento.....	9
Mecánicas de Vida.....	9
Mecánicas de Trampas.....	9
Mecánicas de Enemigos:.....	9
Mecánica de Frutas.....	9
Dinámicas de Juego.....	9
Dinámica de Estrategia.....	9
Dinámica de Enemigos.....	10
Dinámica de Frutas.....	10
Estéticas del Mundo.....	10
El Mundo.....	10
Personaje Principal.....	12
Personajes Secundarios.....	14
Enemigos.....	15
Objetos.....	18
Ítems Usables o Activos:.....	18
Ítems Claves o Pasivos:.....	18
Items Coleccionables:.....	18
Historia.....	19
Historia Previa:.....	19
Guión Narrativo:.....	20
Guión Técnico:.....	21
Diálogos y Descripciones:.....	22
Pantallas y Menús.....	26
Diagrama de Menús:.....	26

Tipografías:.....	27
Pantalla de Inicio:.....	28
Iniciar Partida Mundo 1:.....	29
Iniciar Partida Mundo 2:.....	29
Iniciar Partida Mundo 3:.....	30
Opciones:.....	30
Galería y Otros Niveles:.....	31
Menú Niveles:.....	31
Menú Pausa:.....	31
Menú Créditos:.....	32
GUI y HUD:.....	32
Controles.....	33
Teclado.....	33
GamePlay Design.....	34
Curva de Dificultad:.....	34
Diseño del Flujo del Juego:.....	34
Level Design:.....	35
GamePlay Design:.....	36
Economía del Nivel:.....	36
Rejugabilidad.....	37
Logros.....	37
Sonido:.....	38
Efectos de Sonido SFX:.....	38
Voces y Diálogos:.....	38
Música:.....	38

Presentación

Resumen del Proyecto

En este proyecto se pretende realizar un juego de plataformas en dos dimensiones utilizando el motor gráfico de Unity y C# como lenguaje de programación.

En el videojuego el jugador tomará el papel de un zorro que se escapó del zoo, y debe de ir por la ciudad en busca de su madre que anda perdida.

Target

Este proyecto va dirigido a cualquier público interesado en los juegos de plataformas, esquivando obstáculos llegando a la meta para así seguir con la historia y descubrir el final de esta.

Plataformas

Móvil y Pc

Referencias

Celeste



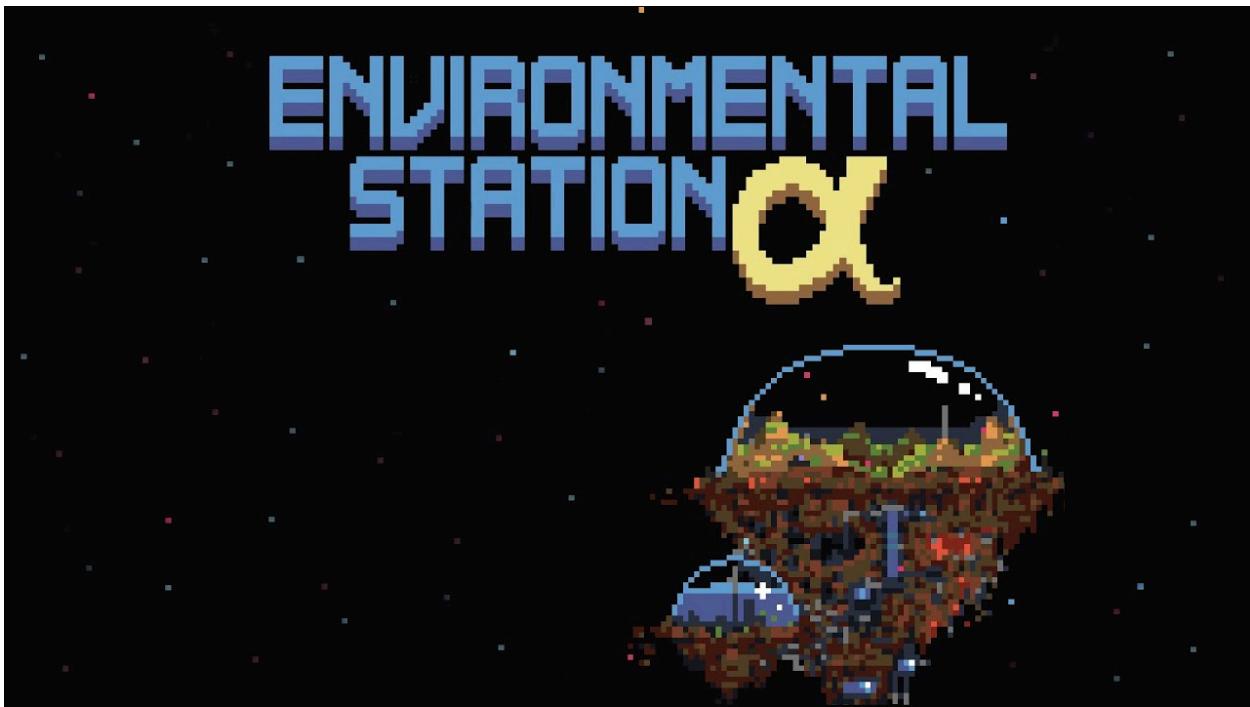
Celeste es un juego de **plataformas** desarrollado por Maddy Makes Games y Extremely OK Games y publicado por Maddy Makes Games para las consolas de PlayStation 4, Xbox One, Nintendo Switch y PC.

Es uno de los mejores juegos de plataformas en 2D de todos los tiempos, consiste en una desafiante aventura en la que tenemos que ayudar a una chica llamada Madeline a escalar una enorme montaña, el juego cuenta con un *gameplay* exquisito y muy desafiante, una historia emotiva y que trata temas muy importantes, además cuenta con un cuidado apartado gráfico tipo *pixel art* acompañado de una preciosa banda sonora.

Super Mario Bros 1985

En este juego se estará jugando el papel de Mario un fontanero. En este juego se va a través del Reino Champiñón, sobreviviendo a las fuerzas del antagonista Bowser y salvando a la Princesa Peach que está atrapada. Mario debe llegar hasta donde se encuentra la bandera al final de cada nivel para ganar el juego.

Hay muchas monedas esparcidas para que Mario las recoja y ladrillos especiales marcados con un signo de interrogación, que pueden revelar más monedas o un elemento especial cuando este les golpea. Otros ladrillos también pueden contener algunas monedas u objetos raros, así que si se tiene suficiente tiempo, se debe intentar golpearlos también. Si Mario se come un Super Champiñón, este se convierte en un Super Mari debido a que crece hasta duplicar su tamaño y obtiene la capacidad de romper ladrillos por encima de él. Si es golpeado en este modo, se dará la vuelta

Environmental Station Alpha

Environmental Station Alpha es un juego de plataformas de acción y aventura con énfasis en la estética retro y en la exploración.

En el juego el jugador controla un robot enviado a investigar una misteriosa estación espacial abandonada, con la misión de averiguar qué ocurrió exactamente allí. Invadida por la vida silvestre, la estación es un lugar inmenso para explorar, además encima los terremotos han hecho que navegar por las distintas zonas sea muy complicado. En el transcurso del juego, el jugador debe descubrir secretos, luchar contra un montón de jefes y reunir power-ups con el fin de realmente entender el destino de la estación espacial.

Elemento/s diferenciales

Lo que diferencia este juego de los muchos que existen es, la necesidad de superarse a uno mismo cada vez que se logra pasar un nuevo nivel, y así seguir continuando con la historia, lo genial es que al avanzar de niveles y mundos se pueden encontrar diferentes tipos de enemigos con mayor dificultad.

Sinopsis de la historia

La historia se basa en Aaron un pequeño zorro que acaba de ser enjaulado junto a su madre para llevarlos al Zoo, cuando llegan los separan en diferentes camiones para ser dirigidos cada uno a un sitio diferente, cuando esto sucede Aaron decide escapar de dicho Zoo para poder reunirse junto a su madre y estar juntos de nuevo.

Objetivos

El desarrollo de este videojuego se basa principalmente en un recuerdo a nuestra infancia, debido a que estos juegos de plataformas nos iniciaron en el mundo de los mismos, este tipo de juegos tienen una jugabilidad sencilla y cómoda realizando así un gameplay fácil de entender tanto como para los novatos, como para los más experimentados. No se trata de un videojuego difícil de dominar puesto que a pesar de tener sus dificultades se busca siempre la diversión del jugador.

El gameplay a pesar de contar con una base sencilla, cuenta con desafíos en la búsqueda del personaje principal que harán que el jugador esté alerta a los patrones de los enemigos, además de contar con un sistema básico e intuitivo que haga que la experiencia sea satisfactoria.

Diseño

Mecánicas de Juego

Mecánicas de Desplazamiento

- **Correr:** Velocidad de 2.
- **Saltar:** Salto de 3.
- **Doble Salto:** Salto de 2.5.

Mecánicas de Vida

- **Recibir Daño:** Cuando el jugador choque con un enemigo o un objeto que le haga daño no morirá al instante, solo se le restará una de sus vidas.
- **Muerte:** Cuando las vidas lleguen a 0 se acaba el nivel y se cambia a la escena de muerte.

Mecánicas de Trampas

- **Bola con Pinchos:** Si el jugador se topa con este obstáculo deberá de hacer todo posible por esquivarlo y así seguir con su búsqueda.
- **Pinchos:** Si el jugador se topa con este obstáculo deberá de hacer todo posible por esquivarlo y así seguir con su búsqueda.

Mecánicas de Enemigos:

- **Hongo:** Este enemigo seguirá una ruta determinada y si el jugador se encuentra en su radar, le perseguirá.
- **Abeja:** Este enemigo seguirá una ruta lineal, de un punto a otro, y si el jugador se encuentra en su radar, disparará
- **Planta:** Este enemigo se quedará estático pero si el jugador se encuentra en su rango de visión le disparará.
- **Pájaro:** Este enemigo seguirá una ruta determinada
- **Piedra Pinchos:** Este enemigo seguirá una ruta lineal, de un punto a otro, ya sea de izquierda a derecha o de arriba a abajo.

Mecánica de Frutas

Estas le servirán como colecciónable a lo largo del nivel.

Dinámicas de Juego

Dinámica de Estrategia

El jugador es impulsado por el hecho de terminar el nivel a como dé lugar intentará con todas sus fuerzas esquivar a todos los enemigos que se le atravesen para así recolectar las frutas suficiente para terminar el nivel.

Dinámica de Enemigos

El jugador a lo largo del nivel se topará con diversos enemigos que le obstaculizan, y obstruyen su paso de diferentes maneras, por consecuencia le dificultará la realización del nivel.

Dinámica de Frutas

El jugador a lo largo del nivel se topará con diferentes frutas que son necesarias para darle finalidad al nivel, si el jugador no recolecta al completo las mismas no podrá seguir al siguiente nivel.

Estéticas del Mundo

El Mundo

El jugador a lo largo del juego se encontrará con el mínimo de 3 mundos, en cada uno de ellos habrá un mínimo de 5 niveles, y conforme avance el jugador estos aumentarán de dificultad e incluso de tamaño.

1. El primer mundo consta en una especie de terreno verde, con losas de piedra, el cual lo delimita con palos seguidos unos de otros, las plataformas están hechas de madera, cada una con formas distintas, incluso existen cajas que servirán asimismo como plataforma.



2. El segundo mundo consta de un terreno morado, con hierbas verdes de diferentes tonos de verde, el cual lo delimita con palos seguidos unos de otros, las plataformas están hechas de piedra, cada una con formas distintas, incluso existen cajas que servirán asimismo como plataforma.



3. El tercer mundo consta de un terreno naranja, con losas de piedra como suelo, el cual lo delimita con palos seguidos unos de otros, las plataformas están hechas de plástico naranja, cada una con formas distintas, incluso existen cajas que servirán asimismo de plataforma.



Personaje Principal

Nombre: Aaron

Estatura: 50cm

Tipo: Zorro

Apariencia: Es un cachorro de zorro bípedo de pelaje naranja brillante, con sus característicos detalles en blanco que se encuentran en su estómago, cola y pecho, además de poseer una bandana roja la cuál rodea su cabeza, por último posee ojos negros profundos.

Personalidad: Tiende a ser muy alegre y amigable, casi nada logra irritarlo pero cuando lo sacan de su zona de comfort y se atreven a meterse con sus seres queridos no dudara en ir hasta el fin del mundo si es lo necesario.



Personajes Secundarios

Nombre: Erin

Estatura: 80 cm

Tipo: Zorro

Apariencia: Es una Zorra de pelaje naranja brillante, posee sus característicos detalles en blanco que se encuentran en sus orejas, pecho y la punta de su cola, además de un color gris brillante en sus ojos.

Personalidad:



Enemigos

Nombre: Reishi

Estatura: 30cm

Tipo: Hongo

Apariencia: Es un hongo de color amarillo principalmente, en la parte de arriba posee varios tonos de naranja y sus manchas y ojos son de color verde brillante.

Personalidad: Es tranquilo y pacífico solo quiere estar de paseo siempre, por eso ronda de un lado a otro, si ve a alguien no le da la más mínima importancia.



Nombre: Carl

Estatura: 40cm

Tipo: Planta

Apariencia: Es una planta en una maceta de color café, su tallo es color verde y su cabeza color morado, tiene ojos blancos y posee hojas en la parte posterior de la cabeza.

Personalidad: Tiende a ser muy tranquilo, su mayor satisfacción consiste en lanzar sus semillas cada vez que tiene oportunidad, no con el fin de dañar a alguien, sino más de desaburrimiento.



NOMBRE: Piccolin

Estatura: 45cm

Tipo: Abeja

Apariencia: Es una abeja de color de color amarillo con franjas negras, con ojos blancos, alas grises y agujon gris

Personalidad: Tiende a ser malhumorado y no le gustan los extraños, sino se molesta solo sigue su rumbo de un lado a otro, pero si se llega a molestar no dudará en atacar con su agujón a cualquiera que le quiera arrebatar su vuelo tranquilo.



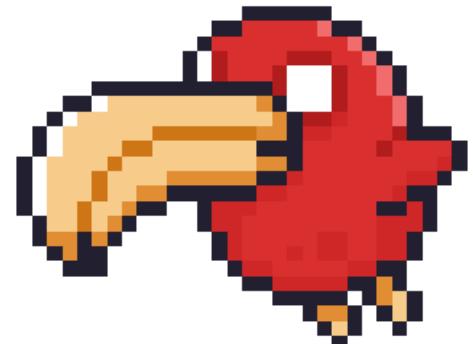
NOMBRE: Moira

Estatura: 45cm

Tipo: Pájaro

Apariencia: Es una cabeza de zorro de pelaje blanco, con orejas y colas de zorro del mismo color, y con sus característicos detalles de color negro, además de tener uno pequeños mechones de pelo sobresaliendo de su cabeza y ojos amarillo intenso.

Personalidad: Tiende a ser muy alegre y amigable, casi nada logra irritarlo pero cuando lo sacan de su zona de comfort y se atreven a meterse con sus seres queridos no dudara en ir hasta el fin del mundo si es lo necesario.





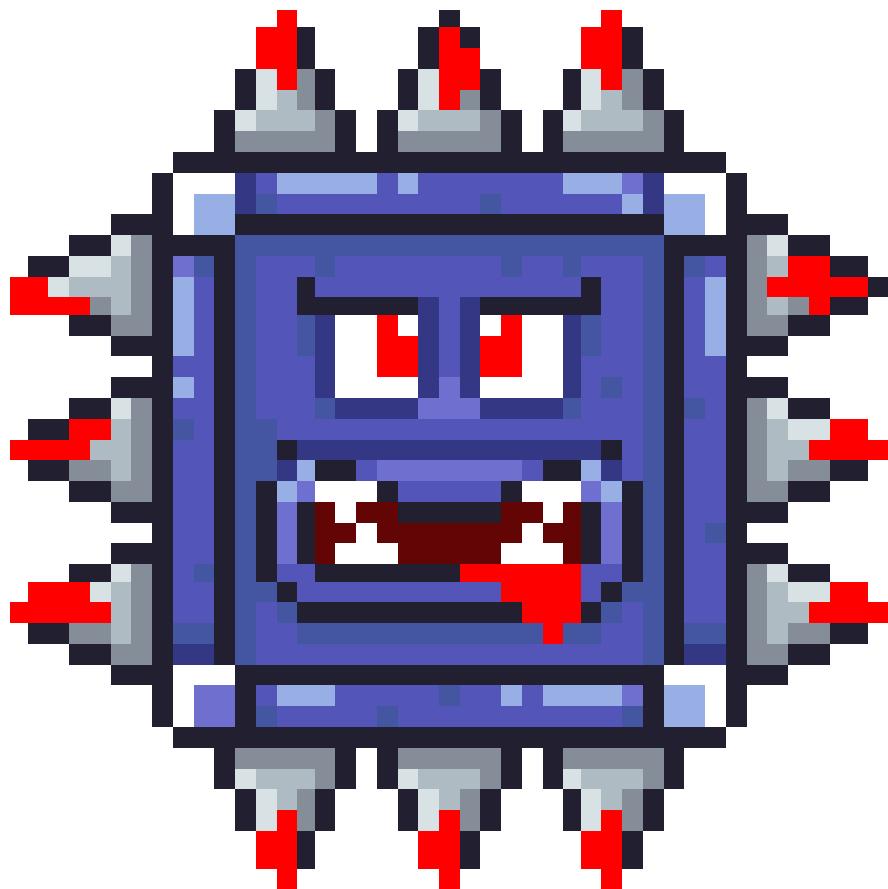
NOMBRE: Prickles

Estatura: 50cm

Tipo: Piedra con Pinchos

Apariencia: Es una piedra con pinchos, su forma general es cuadrada de distintos tonos de azul, posee ojos rojos grandes y tiene la boca abierta junto a dos dientes cubiertos de sangre, alrededor de este se encuentran espinas cubiertas de sangre.

Personalidad: Tiende a ser muy simple, disfruta que la gente piense que puede pasar fácilmente de su lado, pero no es de fiar, pues es muy metódico y audaz, muchas veces le preguntan el porque no se limpia nunca la sangre, la razón, es porque le dan un aire de maldad que le gusta.



Objetos

Ítems Usables o Activos:

El objeto usable corresponde al Trampolín, para usarlo solo es necesario acercarse para que este impulse al jugador a una altura determinada facilitando así el acceso a lugares que el jugador no podría solo.

Ítems Claves o Pasivos:

El objeto imprescindible para dar la finalidad al nivel corresponde a los diferentes tipos de frutas que se encuentran distribuidos por todo el mapa, para conseguirlas se deberá superar cada obstáculo que se encuentre en su camino y seguir con vida.

Ítems Coleccionables:

No existen objetos colecciónables debido a que solo se debe de recolectar cada fruta distribuida a lo largo del nivel, no existirán más personajes y no se necesita algún acceso mínimo a cada uno de los niveles. El objetivo del juego es retar al jugador no

Historia

Historia Previa:

Érase una vez un pequeño Zorro llamado Aarón, el cual vivía en la montaña junto a su madre. Un día a lo lejos lograron divisar varias camionetas que se dirigían a toda prisa donde se encontraba la pequeña familia de zorros con intenciones de capturarlos.

Las camionetas que acabaron de llegar tenían el nombre de Zoo y de su interior bajaron varias personas junto a jaulas y armas con balas tranquilizantes, cuando Aarón vio esto agarró a su madre y le insistió en correr lo más rápido y lejos posible de esos humanos que sin duda querían alejarlos de todo lo que conocían.

Sin importar lo mucho que corrieran una de esas balas les alcanzó provocándoles somnolencia y pesadez en los ojos que les obligó a caer a merced de aquellos humanos. Cuando Aarón recobró la conciencia de nuevo se encontraba en una jaula de metal y junto a este se encontraba la de su madre la cual era más grande.

El sonido de los diferentes quejidos de cada animal obligado a estar ahí, le hicieron dar cuenta a Aaron el lugar en el que se encontraba, el zoo, más conocido como la prisión de los animales, porque los privan de su libertad para ser una atracción, les brindan poca comida y malos tratos, el pequeño zorro sin duda odiaba ese lugar con toda su alma.

Las personas que lo enjaularon lo llevaron a su nuevo hogar, es decir su propio espacio en el Zoo, pero cuando ya se encontraba solo se puso a detallar el lugar e inmediatamente se dio cuenta que no veía a su madre en ninguna parte, se dirigió a la ventana y no la diviso, espero por horas pero tampoco apareció, finalmente decidió que si su madre no aparecía a la mañana siguiente se dispondrá a salir y encontrarla el mismo.

Al día siguiente Aaron despertó y como ya era de esperarse su madre no se encontraba, ni siquiera su olor se encontraba cerca, por lo que se dispuso a escapar por un pequeño agujero de su espacio y escapó, dirigiéndose a la salida en busca de su madre desaparecida.

Guion Narrativo:

Los Zoológicos del mundo tienen la función de la conservación de especies, aunque lamentablemente muchos buscan ser centros de diversión, no obstante buena parte de ellos tienen la capacidad estructural y funcional de poder mantener los individuos de las especies amenazadas. Por lo tanto los zoológicos son centros de preservación de material genético que permite el intercambio de genes para mantener las especies en un futuro.

Por lo tanto los zoológicos permiten la conservación real de animales que si se adentran de nuevo a la vida salvaje en su hábitat, lo más probable es que no sobrevivan. Hasta que las condiciones de conservación no sean las adecuadas es importante mantener a esas especies en zoológicos para poder conservarlas vivas.

El caso de Aarón y su madre fue lo que impulsó al Zoológico de Nueva Jersey a ir en busca de las últimas especies de Zorro Tibetano que se encontraban en las montañas de Asia. Todo comenzó a finales de invierno e inicios de primavera cuando la pequeña familia de zorros conformada por Aarón y su madre se resguardaban del viento después de haber llegado de robar un poco de comida de algunos Leopardo de las Nieves, después de haber comido lo suficiente llegó el momento de la siesta, pero después su sueño fue interrumpido por un estruendo que hizo que ambos abrieran los ojos de golpe y se dirigieran rápidamente a la salida de su madriguera, cuando salieron lograron divisar a lo lejos varias camionetas que se dirigían a toda prisa donde se encontraban.

Las camionetas se acercaban a toda velocidad en dirección a la madriguera, cuando estuvieron lo suficientemente cerca se logró ver el logo en su puerta las cuales indican las siglas de Zoo, la pequeña familia de zorros conocían ese logo pues muchas veces les habían visto recorrer todo su hábitat en busca de distintas especies de animales que estaban por allí, y por lo que sabían nunca regresaban, teniendo eso en cuenta madre e hijo trataron de correr lo más lejos posible para camuflarse entre la nieve puesto que su pelaje era igual de blanco, para así no ser llevados a aquel lugar, pero sin importar cuanto corrieron, ni cuanto suplicaron por no ser escuchados pues al final fueron disparados por unos pequeños pero rápidos dardos que al final les alcanzaron y los durmieron; cuando por fin madre e hijo se durmieron los empleados del zoo los cargaron con cuidado hacia unas jaulas dentro de la camioneta para finalmente regresar al zoológico.

Tiempo después cuando Aarón recobró la conciencia se dio cuenta en donde estaba, pues había sido capturado y puesto en una jaula de metal con heno en su interior para no sentir frío y finalmente un cuenco con agua y otro de pienso, al mirar alrededor se fijó en su madre la cual seguía dormida y respirando lo cual hizo que al menos se sintiera un poco aliviado, además de otros animales que se encontraban en las mismas condiciones y sin importarle ya su destino volvió a cerrar sus ojos y esperar que le esperaba cuando volviera a despertar.

Un incesante ruido hizo que Aarón despertaría de nuevo y lo obligaría a fijarse en el lugar que se encontraba ahora, pues no estaba junto a su madre ni los animales que habían viajado con él, el sonido de los diferentes quejidos de cada animal le hicieron caer en cuenta donde estaba, el zoo, más conocido como la prisión de los animales, y a pesar de lo que le habían contado todo parecía como su hogar anterior, estaba lleno de nieve por todos lados y había una pequeña madriguera, lo único que se encontraba fuera de lugar era un cuenco para beber agua, salvo el paradero de su madre el cual aún era desconocido, al menos para él, trató de no entrar en pánico y trató de ser paciente para ver si con el pasar del tiempo su madre por fin aparecía, pero sin importar cuánto esperó ella nunca llegó, finalmente decidió olvidar sus penas y descansar para poder despertar el día siguiente con su madre, por el contrario si ello no llegara a suceder se dispondrá a escapar y encontrarla por su cuenta.

Al día siguiente Aaron despertó y como ya era de esperarse su madre no se encontraba, ni siquiera su olor estaba presente en el ambiente, por lo que se dispuso a huir por un pequeño agujero que ninguna persona del Zoo se había molestado en cubrir, y con mucha prisa y tratando de ser lo más silencioso posible se dirigió a la salida más cercana en busca de su madre.

Guion Técnico:

El pequeño Zorro Aaron en su aventura por traer a su madre de regreso deberá de tener en cuenta algunos detalles para llevar a cabo su misión:

1. Tendrá que esquivar la muerte en varias ocasiones por las trampas de diferentes tipos que se encontrará a lo largo de su aventura.
2. Esquivar y si es necesario eliminar a los enemigos que se crucen en su camino y le obstaculicen.
3. Recolectar las frutas mínimas para terminar el nivel.
4. Recolectar las monedas para sentir satisfacción.



Diálogos y Descripciones:

(“PREJUEGO”)

En las pocas manadas que existen de zorros tibetanos había una especial, pues se conformaba solo por una madre y su pequeño cachorro Aaron, ambos habían vivido solos desde que el padre del pequeño había sido cazado tiempo atrás, desde ese momento ambos formaron un vínculo muy fuerte e inquebrantable, prácticamente hacían todas sus actividades juntos, en especial en ese frío que se debilitaba para dar entrada a la primavera cuando ambos decidieron ir a por algo de comida.

Aarón: Mamá es momento de salir a por comida de nuevo, lo poco que quedaba lo terminamos ayer.

Mamá: Tienes razón mi pequeño, lo mejor será salir, haremos la misma estrategia que hemos utilizado durante todo el invierno.

Aarón: Cuentas conmigo mamá.

La estrategia usada los últimos mes se constaba en ir a la zona designada de Leopardos de las Nieves, esperar que cacen unos cuantos mamíferos y acecharlos hasta que quedaran dormidos para robar las sobras que estos dejaban, ellos bien sabían que era riesgoso, pero si querían sobrevivir cada invierno junto a las bajas temperaturas y las fuertes nevadas debían hacer todo a su alcance para sobrevivir a cualquier costa. Teniendo eso en cuenta ambos se dirigieron al lugar y en cuanto llegaron se dispusieron a esperar, los minutos pasaron y los osos por fin se durmieron, cuando esto ocurrió madre e hijo corrieron a toda prisa en dirección a las sobras para así poder agarrarlas y llevarlas consigo a su madriguera.

Mamá: *Susurro* Aarón no olvides que solo debes agarrar lo necesario, porque si se despiertan y se dan cuenta de lo que estamos haciendo no sería capaz de protegerte.

Aarón: *Susurro* Lo sé mamá, yo nunca te pondría en riesgo a ti, eres lo único y lo más importante que tengo, además hemos hecho esto muchas veces y no hay nada de qué preocuparnos. Todo saldrá bien.

En cuanto la pequeña familia de Zorros agarraron lo suficiente para salir corriendo el olor a comida hizo que los Leopardos de las Nieves despertarán de nuevo a buscar de donde provenía el delicioso aroma, pero cuando por fin se despojaron del rastro de sueño que les quedaba se dieron cuenta que las presas que habían capturado hace unas horas habían simplemente desaparecido y en el suelo solo se hallaban pequeños rastros de huellas que no corresponden a las de un Leopardo de las Nieves.

De vuelta en la madriguera madre e hijo se dispusieron a disfrutar del banquete que habían logrado robar con éxito, inmediatamente después de inspeccionar las presas terminaron las sobras de los Leopardos de las Nieves y guardaron lo demás para el resto de la temporada, con todo eso resuelto solo quedaba hacer lo mismo que hacían después de comer, tomar la siesta, pero después su sueño fue interrumpido por un estruendo que hizo que ambos abrieron los ojos de golpe.

Mamá: Hijo, no te alejes, ese sonido se me hace conocido y si es lo que creo debemos de estar listos para correr, ¿entiendes?.

Aarón: Si mamá no te preocupes, yo también tengo un mal presentimiento y créeme que haré caso a tus indicaciones.

Mamá: Qué bueno que me tocó el mejor hijo del mundo. Ahora vamos a inspeccionar ese ruido.

Ambos se dirigieron con prisa hacia la salida de su madriguera, y como lo suponían lo que se encontraron afuera era lo suficiente para hacer preocupar a cualquier animal de la tundra, pues lograron divisar a lo lejos varias camionetas 4x4 que se dirigen a toda prisa a donde se encontraba la familia de zorros, cuando estuvieron lo suficientemente cerca el logo en su puerta afirmó la sospecha, debido a que indican las siglas de Zoo, eso solo hizo que intensificara el miedo porque muchas veces les habían visto recorrer todo su hábitat en busca de distintas especies de animales que estaban por allí, y por lo que sabían nunca regresaban.

Aarón: Mamá son ellos, los del zoo, y se dirigen hacia acá, eso quiere decir que somos los siguientes en desaparecer. ¿Qué hacemos?

Mamá: Lo sé hijo, yo sabía que algo malo ocurría, pero no te preocupes para estos casos en los que debo proteger a mi pequeño siempre tengo un plan.

Aarón: Eres increíble, ahora a seguir tu plan.

La madre del pequeño zorro le contó en que constaba el plan a su pequeño para que no los capturaron y por consiguiente no los separaran, todo consistía en correr hasta llegar a la zona de los Caribúes que se situaba después de la de los osos polares, allí podrían sentirse seguros tanto como del personal del Zoo como los Osos Polares, sin nada más que añadir ambos se dispusieron a correr a toda prisa teniendo en cuenta de no hacer más ruido del necesario pero de repente cuando ya estaban cantando victoria la madre de Aarón sintió un dolor punzante en su lomo y posteriormente quedó adormecida en medio de la nieve, por su parte el pequeño trató de arrastrar a su madre hacia un lugar seguro no obstante momento después sintió el mismo dolor y por consiguiente cayó dormido. Los empleados del Zoo con rapidez se dirigieron hacia los zorros para cargarlo con cuidado hacia unas jaulas dentro de la camioneta para finalmente regresar al zoológico.

Tiempo después cuando Aarón recobró la conciencia y se dio cuenta en donde estaba, pues había sido capturado y puesto en una jaula de metal con heno en su interior para no sentir frío y finalmente un cuenco con agua y otro de pienso, al mirar alrededor se fijó en su madre la cual seguía dormida y respirando lo cual hizo que al menos se sintiera un poco aliviado, además de otros animales que se encontraban en las mismas condiciones y sin importarle.

Aarón: Mamá lo siento, te falle pero no te preocupes a pesar de que nos capturaron no nos van a separar, eso si que no lo permitiré.

Aarón sin importarle ya su destino volvió a cerrar sus ojos y esperar que le esperaba cuando volviera a despertar. De repente otro ruido hizo que el pequeño zorro se despertara y lo obligaría a fijarse en el lugar que se encontraba ahora, pues no estaba junto a su madre ni los animales que habían viajado con él, el sonido de los diferentes quejidos de cada animal le hicieron caer en cuenta donde estaba, el zoo, más conocido como la prisión de los animales, y a pesar de lo que le habían contado todo parecía como su hogar anterior, estaba lleno de nieve por todos lados y había una pequeña madriguera, lo único que se encontraba fuera de lugar era un cuenco para beber agua, salvo el paradero de su madre el cual aún era desconocido.

Aarón: Mamá, me estoy comenzando a preocupar, el hecho de que no estés me hace entrar en pánico y me da mucho estrés, te necesito aquí conmigo. Por favor regresa.



Aarón trato de ser paciente y esperar al regreso de su madre para ver si con el pasar del tiempo su madre por fin aparecía, pero sin importar cuánto espero ella nunca llegó, finalmente decidió olvidar sus penas y descansar para poder despertar el día siguiente con su madre, por el contrario si ello no llegara a suceder se dispondrá a escapar y encontrarla por su cuenta.

Al día siguiente Aaron despertó y como ya era de esperarse su madre no se encontraba, ni siquiera su olor estaba presente en el ambiente, por lo que se dispuso a huir por un pequeño agujero que ninguna persona del Zoo se había molestado en cubrir, y con mucha prisa y tratando de ser lo más silencioso posible se dirigió a la salida más cercana en busca de su madre.

Aarón: Tranquila mamá, te traeré de regreso a mi lado, estes donde estes yo nunca dejaré de buscar.

Pantallas y Menús

Diagrama de Menús:





Tipografías:

- Super Cosmic → Dafont.com de fsuarez913 (Titulo Videojuego)

SUPER COSMIC

<https://www.dafont.com/es/super-cosmic.font>

- Skyland → Dafont.com de MJType (Letra Botones)

Skyland

<https://www.dafont.com/es/skyland.font>

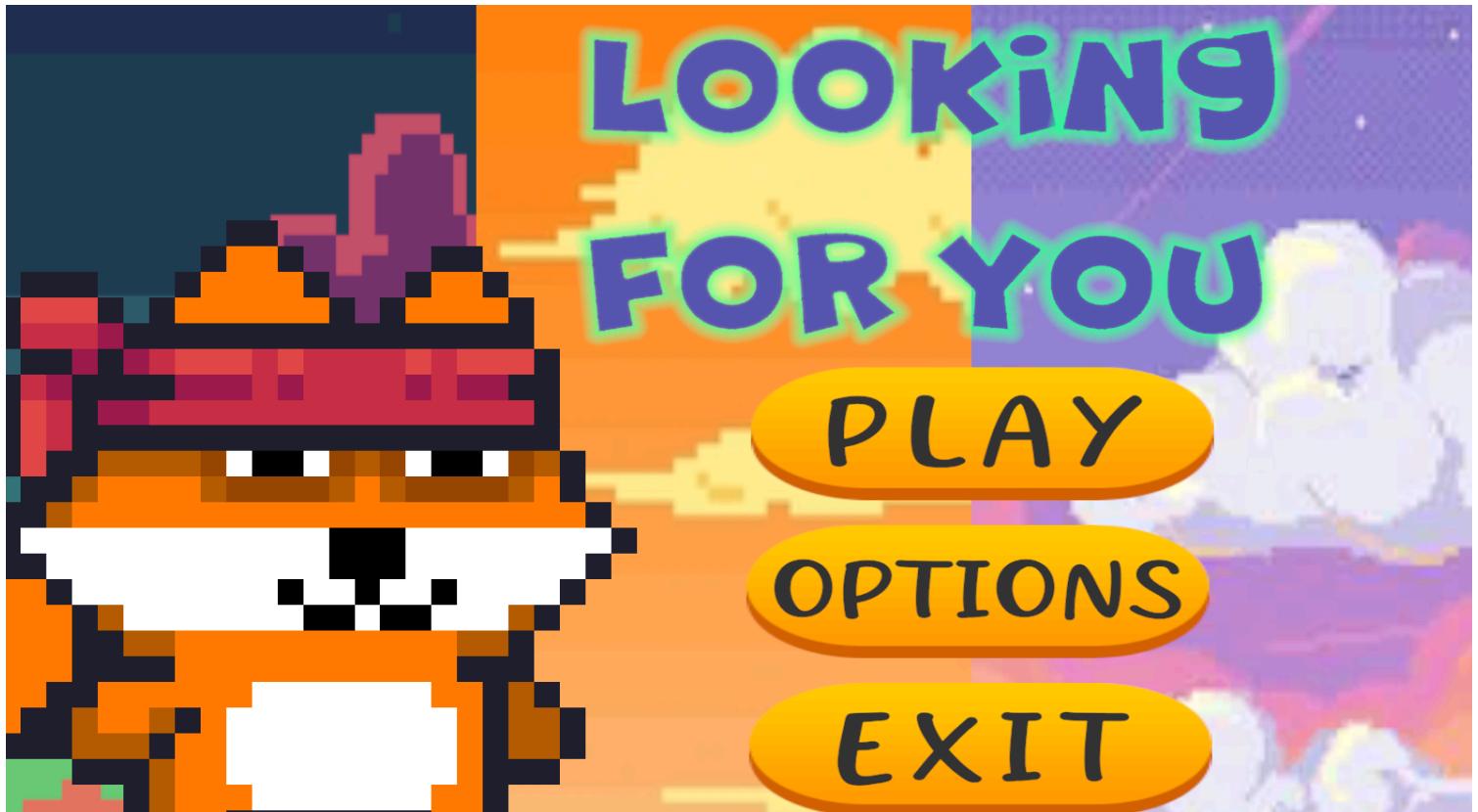
- Cold Icey → Dafont.com de MJType (Letra Titulos)

COLD ICEY

<https://www.dafont.com/es/cold-icey.font>

Pantalla de Inicio:

- Título del Videojuego
- Botón de Jugar
- Botón de Opciones
- Botón de Salir



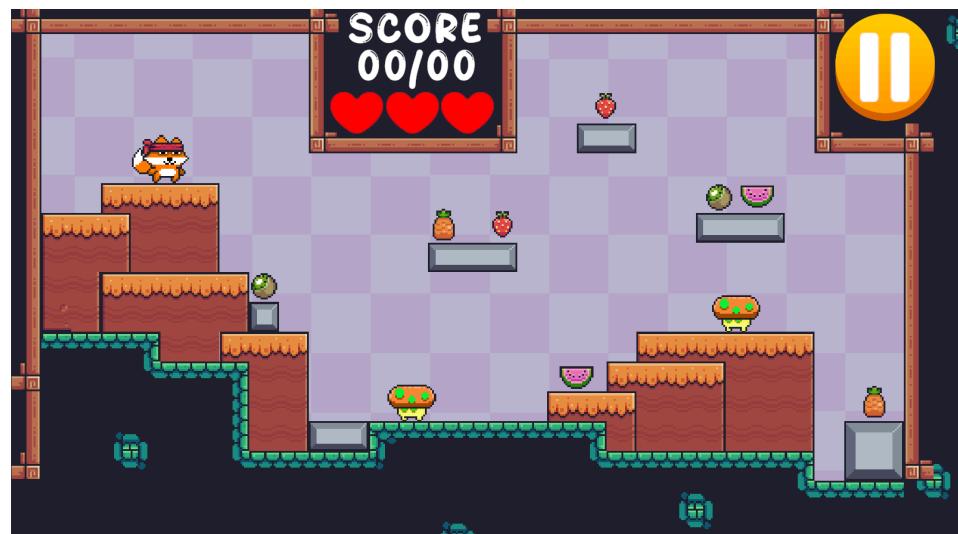
Iniciar Partida Mundo 1:

El personaje inicia la partida en medio de una carretera de diferentes colores rodeada por paredes con barandales, a su alrededor se ven varios edificios y casas de diferentes tamaños.



Iniciar Partida Mundo 2:

El personaje inicia la partida en medio de una carretera de diferentes colores rodeada por paredes con barandales, a su alrededor se ven varios edificios y casas de diferentes tamaños.



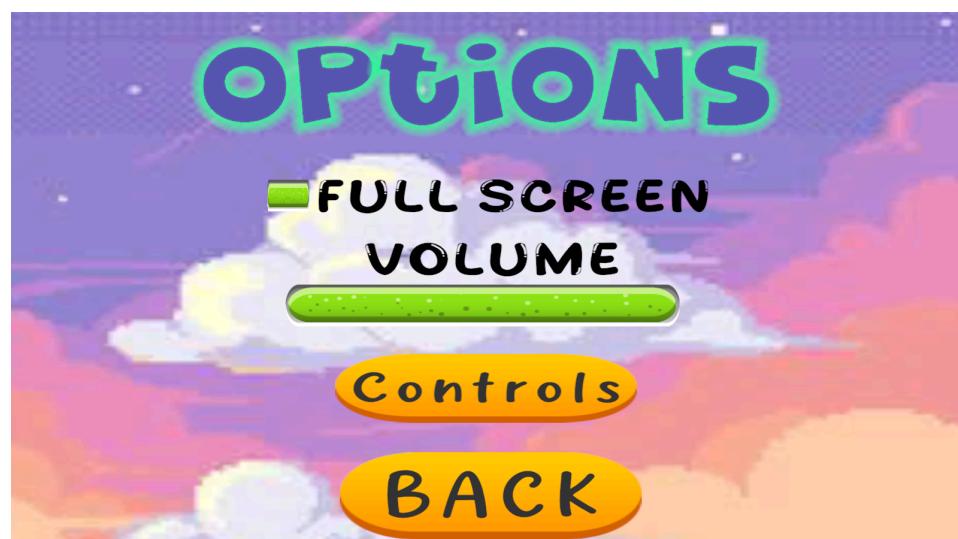
Iniciar Partida Mundo 3:

El personaje inicia la partida en medio de una carretera de diferentes colores rodeada por paredes con barandales, a su alrededor se ven varios edificios y casas de diferentes tamaños.



Opciones:

- Título de Opciones
- Botón de Controles
- Botón de Controlador del Volumen del juego
- Botón de regresar

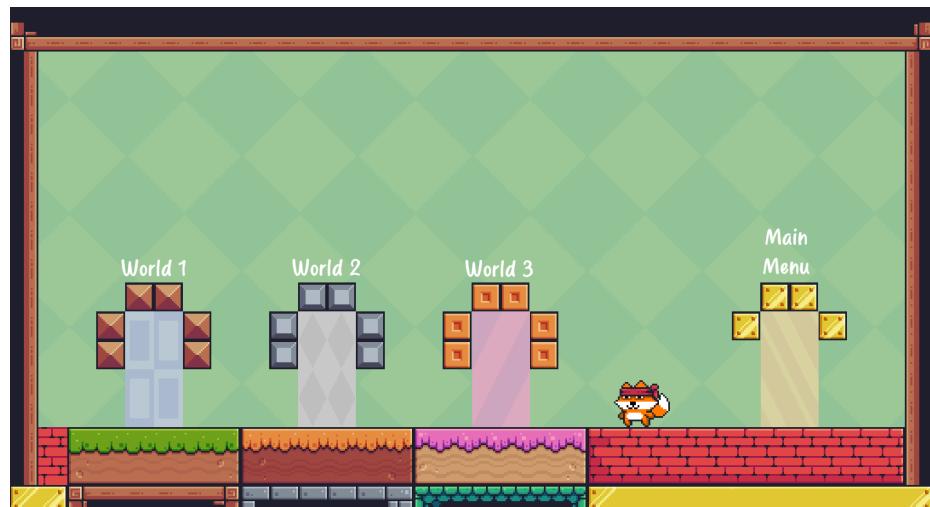




Galería y Otros Niveles:

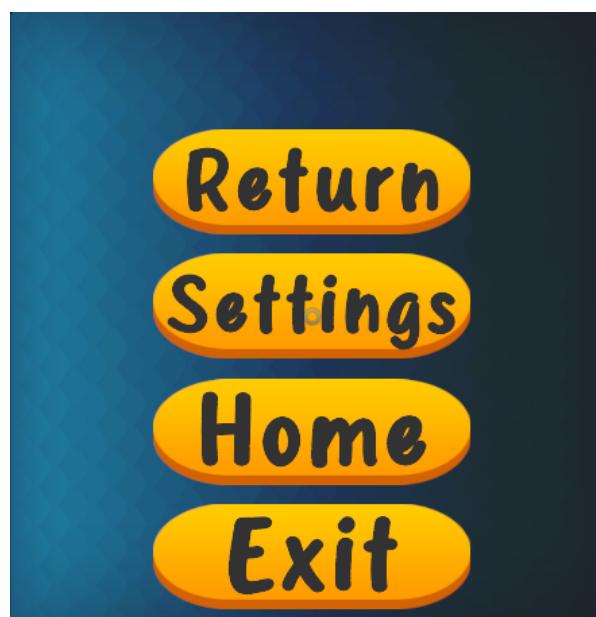
Menú Niveles:

- Título Niveles
- Puerta a cada Mundo
- Puerta al Menú Inicio



Menú Pausa:

- Botón de Reanudar
- Botón de Opciones
- Botón de Salir

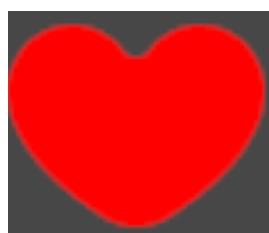


Menú Créditos:

- Título Créditos
- Arte, Programación, Guión / Narración, Edición, Dirección.



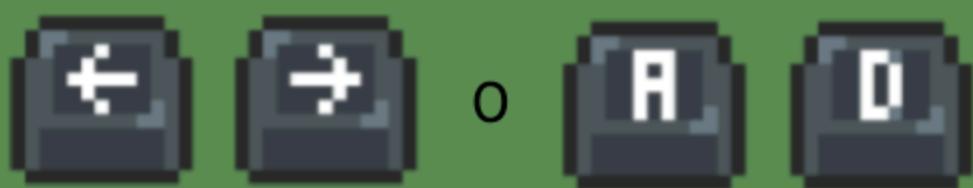
GUI y HUD:





Controles

Teclado



Las flechas izquierda o Derecha o las teclas A Y D sirven para mover al personaje



El espacio sirve para hacer que salte el personaje

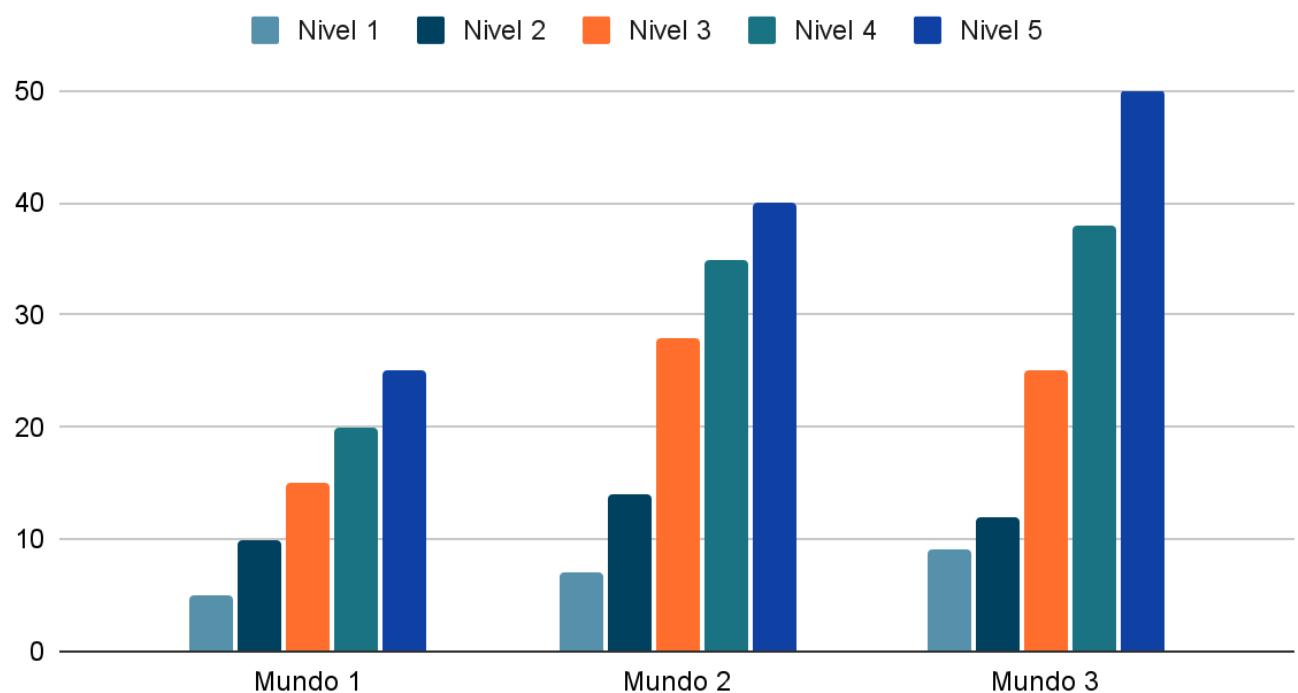


Si se pulsa dos veces el espacio, se hace el doble salto

GamePlay Design

Curva de Dificultad:

Mundo 1, Mundo 2 y Mundo 3

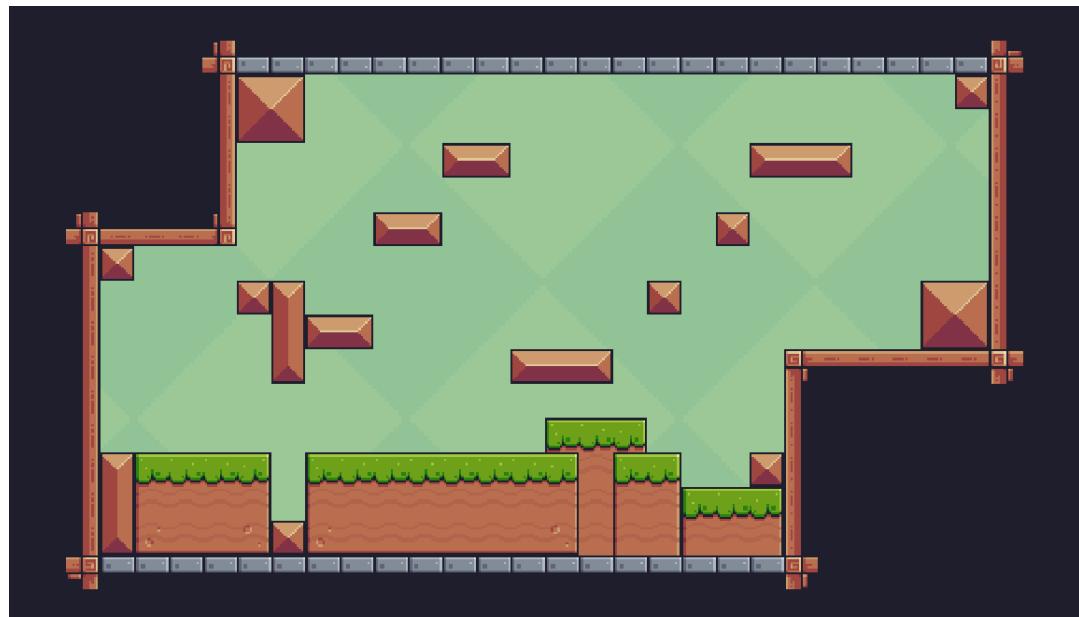


Diseño del Flujo del Juego:

El jugador para avanzar deberá de superar los obstáculos que están a su paso como lo son las diversas trampas divididas por todo el nivel que pondrán a prueba la concentración y atención del jugador sin dejarle ningún instante para respirar.



Level Design:





GamePlay Design:

El jugador responderá de manera intuitiva debido a que los controles son muy sencillos y fáciles de entender. De igual manera sucede con la historia, sencilla pero divertida.

Economía del Nivel:

No existe el sistema económico en este juego, se ve innecesario.

Rejugabilidad

La única recompensa que tendrá es la satisfacción de volver a recordar la historia o como fue el Génesis de todo, la única manera de obtener una recompensa es recolectando todos los items coleccionables a lo largo de un nivel, si el jugador llega a recolectar todos estos items de un mundo tendrá un concept art exclusivo.

Este juego es por completo rejuable debido a diversas razones, la principal es que abarca a los fans de los juegos de Plataformas, la segunda razón es que este estilo de videojuegos puede jugarlo desde el más pequeño hasta el más grande, por tanto la tercera y última razón se basa en la satisfacción de completar cada nivel obteniendo cada moneda.

Logros

Lo único realmente necesario para completar este juego se basa en superar cada obstáculo que se le cruza en el camino al jugador, teniendo en cuenta que debe de recolectar cada fruta en el mismo, y si quiere más desafíos puede intentar obtener las monedas que se hallaran en sitios casi imposibles.



Sonido:

Efectos de Sonido SFX:

- Sonido de recolección de frutas
- Sonido de los Botones

Voces y Diálogos:

- Escena Prejuego: Consiste en todo el trayecto del Zorro Aarón desde que lo capturan en su hábitat natural (La tundra) junto a su madre, hasta ser llevado al Zoo al parecer sin ella.

Música:

- Musica de Menu Inicio y Opciones → Melodía animada y rápida
audio_hero_Back-In-Toon_SIPML_K-0313.mp3
- Música Primer Mundo → Melodía amigable y rápida
Green Music
- Música Segundo Mundo → Música tranquila pero movida
Purple Music
- Música Tercer Mundo → Música eléctrica y rítmica
Orange Music