

A pixel art illustration of a forest scene. In the foreground, a dirt path leads into the distance. To the left of the path, there are several red strawberries. To the right, there are several yellow pumpkins. The background features tall, green trees with brown trunks. The sky is a light, hazy blue.

GDD: TWIN RESCUE

Grupo 9

Aduviri Oscar

Gomez Diego

Muñoz Sergio

Oliveto Carolina

Título del juego:

Twin Rescue

Sinopsis:

Dos hermanos gemelos, Alex y Max, desafían las advertencias y se aventuran en un bosque misterioso. Max come una fruta prohibida y es transformado en un niño con cabeza de calabaza, siendo abducido por el bosque. Ahora, Alex debe recolectar frutas y atravesar dos niveles llenos de peligros para encontrar la fruta dorada que liberará a su hermano.

Personajes:

- **Alex:** El personaje jugable.
- **Max:** El hermano a rescatar.
- **El Guardián del Bosque:** Un ser místico que vigila el bosque.

Objetivo:

Alex debe recolectar frutas y superar los obstáculos en dos niveles para encontrar la fruta dorada y liberar a Max.

Niveles:

1. Nivel 1: El Claro del Bosque

- o **Ambientación:** Día, entorno verde y luminoso.
- o **Objetivo:** Recolectar las frutas dispersas mientras se enfrenta a enemigos simples como plantas que disparan bolitas.
- o **Desafíos:** Plataformas móviles, saltos precisos, y evitar obstáculos naturales.

2. Nivel 2: La Senda Oscura

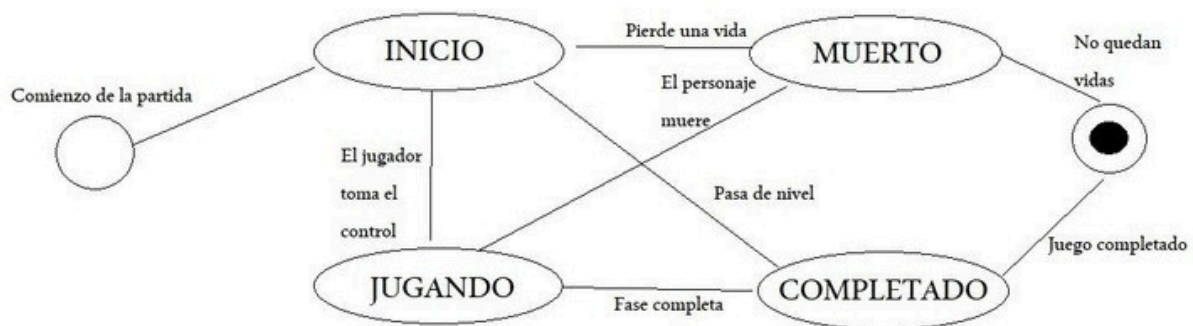
- o **Ambientación:** Anochecer, el bosque se vuelve más oscuro y misterioso.
- o **Objetivo:** Continuar recolectando frutas y enfrentar enemigos más fuertes, como abejas que disparan aguijones, murciélagos, zombies y fantasmas.
- o **Desafíos:** Plataformas más complicadas, enemigos en mayor cantidad, y trampas escondidas.
- o **Enemigos:**
 - **Plantas:** que lanzan proyectiles.
 - **Zombies:** Muertos vivos que atacan a Alex.
 - **Abejas:** Disparan aguijones.
 - **Pájaros:** Aparecen a medida que Alex sube en las plataformas.
 - **Hongos y conejos:** dañan a Alex al contacto.
 - **Fantasmas y murciélagos:** Persiguen a Alex volando en patrones erráticos.
 - **Trampas:** Bolas con pinchos que se mueven de un lado a otro o caen desde arriba.

Mecánicas de juego:

- **Recolección de frutas:** Al estilo Mario Bros, recolectar frutas a lo largo de los niveles.
- **Plataformas:** Saltar de plataforma en plataforma, evitando caer.
- **Enemigos:** Saltar sobre enemigos para derrotarlos o esquivarlos.


Desenlace:

Después de superar los dos niveles y recolectar todas las frutas, Alex encuentra la fruta dorada. La usa para revertir la transformación de Max y ambos hermanos regresan a casa, aprendiendo la importancia de obedecer las advertencias y respetar la naturaleza.



Mecanica del Juego:

Camara: cinemachine de seguimiento vertical al personaje.

Controles: teclado: a (avanzar hacia la izquierda), d (avanzar hacia la derecha),
space (Salto) o las flechas 

Puntuación: Contador de frutas recogidas/restantes y vidas restantes para el nivel en zocalos inferiores.

Guardado: PlayerPrefs (Guardando las preferencias del jugador) para volumen y brillo.

Escena final: realizada en Timeline.

Menú Options que controla resume, restart, las opciones de brillo y volumen en un submenu y exit.

Menú Start: Permite acceder y salir del juego



Menú options: Permite volver al juego, reiniciar, cambiar opciones de sonido y brillo o salir del juego



Menú Setting: Permite cambiar el volumen y el brillo del juego



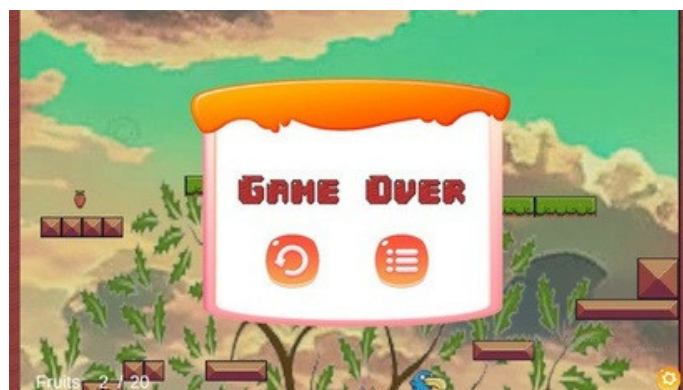
Nivel 1 (Día)



Nivel 2 (Noche)



Menu Game Over: permite volver a jugar o salir del juego



Nivel completo



Escena final



Créditos

