



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 murcielagos:** 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.

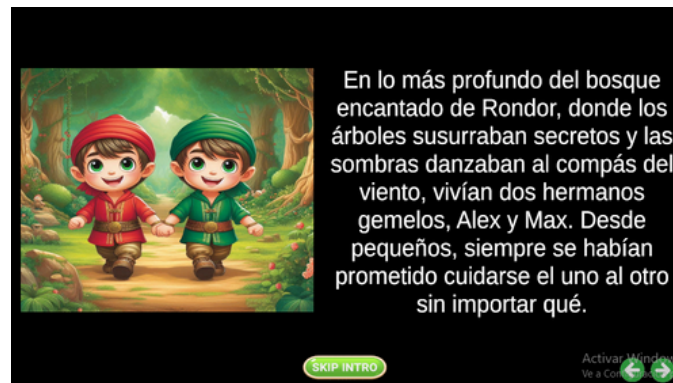
Menú Options que controla resume, restart, las opciones de brillo y volumen en un submenu y exit.

APARTADO GRÁFICO

Menú Start: Permite acceder y salir del juego



Escena inicial: cuenta la historia previa al 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



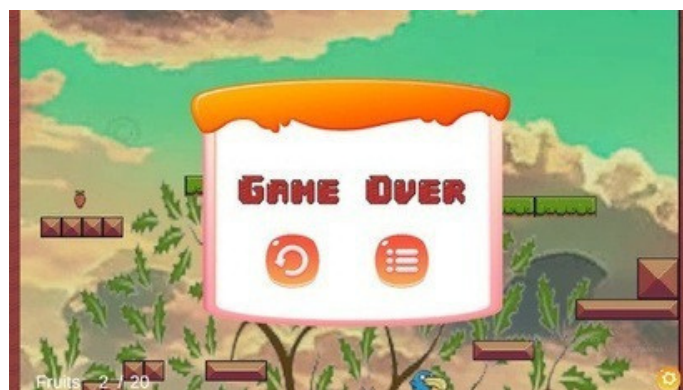
Nivel 1 (Día)



Nivel 2 (Noche)



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



Nivel completo



Escena final



Créditos

