



**Game Director:**  
Natalia Orozco Alvarado  
**Lead Artist:**  
Ximena Muñoz Villaseñor

**Gameplay Programmer:**  
Omar Vidaña Rodríguez  
**Game Tester & Junior Programmer:**  
Sebastián Avilez Hernández

Nombre del juego	Anura & Frog’s Garden	Clasificación	E+10
Edad objetiva de jugador	15-25 años	Fecha de lanzamiento	26 Noviembre 2024
Plataforma	Computadora		

## ESQUEMA DEL JUEGO

### Resumen de la Historia

Anura es un alquimista trabajando en una mina, convierte piedras en combustible morado que mantiene prendida la maquinaria de la mina. Un día se encuentra a Uri (una ranita verde fosforescente) y al ser un animal que nunca había visto decide seguirlo, Uri empieza a ayudar a Anura a salir de la mina, pero cae en una trampa y Anura lo rescata, se hacen amigos. Saliendo de la mina Anura descubre un hermoso jardín y empiezan a explorar el lugar, hasta que se encuentran con una tubería que tiene una fuga del líquido morado que está matando lo que toque del jardín. Anura y Uri se dedican a sellar las fugas, detener a los insectos que rompen las tuberías. Anura va descubriendo que con otros tipos de minerales puede hacer líquidos que ayuden el jardín (curan, pegamento, luz, rebote). Al final descubre que el líquido morado funciona para alimentar una máquina de riego que mantiene el jardín vivo.

## Flujo del juego

### i. Retos y Soluciones:

Puzzles: sistema de botones para desbloquear el camino, colocarse encima; Laberinto de tuberías para conseguir llaves para abrir puertas, Uri puede entrar; Obstáculos altos, salto con Uri o mover objetos para subir; Hazards y caídas, esquivar o saltar con ambos personajes; Fuga de tuberías, Anura sella las tuberías; Activar maquinaria, Anura crea líquido morado.

Ganas al completar todos los capítulos.

### ii. Progresión y recompensa:

Durante los capítulos el usuario aprenderá:

### iii. Jugabilidad e historia:

Durante los capítulos el usuario hará:

Capítulo	Progresión	Jugabilidad
<b>Capítulo 1: Mina</b>	Moverse y convertir piedras en combustible morado. Recompensa activa maquinaria de la mina.	El jugador utiliza a Anura, se mueve en la mina y convierte minerales en el combustible morado para generar energía.
<b>Capítulo 2: Una rana</b>	Salto, empujó cajas, presiona botones. Recompensa es rescatar a Uri, ahora puedes utilizar ambos personajes.	Entra por una tubería Uri y el jugador lo empieza a seguir, recorre la mina, salta hazards, Uri cae en una trampa y empujamos una caja a un botón para liberarla.
<b>Capítulo 3: La Salida</b>	Mover a Uri, salto Uri, golpe con la lengua de Uri, golpe Anura. Recompensa llave y salir de la mina.	Uri y Anura se vuelven amigos, ahora el jugador puede cambiar entre usar uno o el otro, recorrer la mina. Utilizar a Uri para alcanzar una llave que abre las puertas de un elevador.
<b>Capítulo 4: Nuevo mundo</b>	Utiliza el cambio de personaje porque Uri entra en las tuberías, Anura activa palancas, esquiva enemigos escarabajos, recolecta llaves, abre puertas, rompe algunas plantas. Recompensa abrir puertas que funcionan como portales.	Salir de la mina al jardín, encontrar escarabajos que no te dejan pasar, romper algunas plantas para abrirse camino, acomodar cajas para seguir avanzando. Utilizar a Uri para entrar a tuberías y recolectar llaves para avanzar.
<b>Capítulo 5: El daño</b>	Anura sella tuberías, botones que funcionan por peso, destruir enemigos tipo 1, romper tréboles para usarlos de resbaladilla. Recompensa coleccionables, salvar el jardín alrededor de las fugas.	Encuentran la primera fuga de líquido morado que mata las plantas alrededor, sellar utilizando a Anura. Romper tréboles para utilizarlo de resbaladilla o tirolesa y esquivar hazards. Se encuentran con un río de líquido morado, Uri no lo puede tocar porque le hace daño, acomodar cajas para que Uri pueda cruzar.

<b>Capítulo 6: Los insectos</b>	Anura golpea escarabajos para inmovilizarlos (Enemigo tipo1, no daña), Uri mata a gusano alambre(enemigo tipo 2, si daña a Anura). Recompensa descubrir con cuáles objetos se puede interactuar y abrir paso quitando a los gusanos de alambre, recuperar vida al eliminar todos los tipo 2.	Se encuentran con un terreno elevado y tiene que acomodar una caja para poder subir, pero hay un escarabajo que te la mueve de lugar, al golpearlo se queda quieto. Al seguir avanzando se encuentran con otra fuga pero Anura no puede tocarla porque hay gusanos que no la dejan pasar, utilizan a Uri para destruirlos con su ataque de lengua.
<b>Capítulo 7: Energía</b>	Anura crea líquido morado para activar máquinas en el jardín, esquivar araña y atacar, recargar vida. Recompensa al matar la araña se crece la barra de recuperar vida.	Siguen el camino de las tuberías y sellando fugas, el jardín cada vez se ve más seco, llegan a un barranco, necesitas activar un motor con Anura para cruzarlo. Se repite la dinámica y se complica.
<b>Capítulo 8: La fuente</b>	Salto y golpe coordinado. Destruir araña, conseguir llave para puerta.	Se encuentran con una fuente seca llena de telarañas, las arañas atacan al jugador se tienen que esquivar mientras caen y luego golpearlas, al destruirlas puedes recuperar vida. Otro laberinto de tuberías en el que necesitas activar palancas con Anura y resolver el laberinto con Uri para conseguir la llave de la entrada a la fuente. Si necesitas regresar romper el trébol.
<b>Capítulo 9: Los grillos</b>	Ataque a grillo, bloquear el paso de los enemigos, romper dientes de león. Recompensa distraer a los enemigos y entrar a la fuente.	Dentro de la fuente, todo se ve como en la mina y los grillos intentan evitar que avances, tienen que atacarlos o ponerles cajas para bloquearlos. Romper dientes de león distrae a los grillos.
<b>Capítulo 10: Agua</b>	Resolver puzzles para activar bajar escaleras, subir escaleras. Recompensa obtener un trébol flotante.	Empezar a subir, activar maquinaria para bajar escaleras, se combinan varios enemigos. Sistema botones y máquinas, utilizar cambio de personaje.
<b>Capítulo 11: Máquina</b>	Colocar trébol en la máquina principal, Recompensa se prenden todas las luces de la fuente, y empieza a salir agua.	En la cima de la fuente está el motor de la fuente sin energía, las tuberías están rotas, tienes que mover los tubos para conectarlos, hacer el combustible morado y con uri tienes que alcanzar un trébol flotante que es la pieza que le falta al motor. Se prenden las luces y el agua empieza a correr.
<b>Capítulo 12: Florecer</b>	Mover y conectar tuberías, abrir flujo de agua. Recompensa florece el jardín.	Al reactivar la fuente, tienes que salir saltando sobre las hojas del agua, romper un trébol para bajar de la fuente, conectar las tuberías a la fuente, para activar un sistema de riego y el jardín vuelve a ser verde.

# Personajes

## Anura

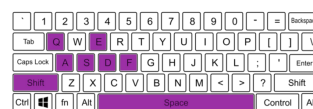
**Genero:** Femenino

**Personalidad:** ISFJ – Sensible, pero siempre preparada para defender a los suyos; es callad y reservada pero tiene habilidades para tratar con la gente; aunque busca seguridad y estabilidad, pero está abierta al cambio y se adapta fácilmente.

**Aspecto:** Es un pequeño ente bípedo de color morado. Tiene grandes ojos morados brillantes. Utiliza una capa verde como vestimenta y cuando llega al jardín se coloca 2 gotas moradas simulando ojos de rana encima de su capucha.

**Su pasado:** Anura ha trabajado durante años dentro de la mina haciendo el líquido morado. La monotonía de su labor le daba tranquilidad, y aunque no le molestaba estar sola a veces se preguntaba qué sería tener algo de compañía.

**Jugabilidad:** A pesar de su personalidad tranquila Anura es un ente protector sus ataques contra los enemigos que están dañando el jardín son fuertes para acabar con los enemigos.



Left Mouse Click:  
A, S, D:  
Shift:  
Space:  
Q:  
E:  
F:

Attack.  
Move Left, Crouch, Move right  
Sprint  
Jump  
Transform mineral  
Grab  
Interact / Use

## Uri

**Genero:** Femenino

**Personalidad:** ENFP – Encantador, independiente, enérgico y compasivo. Es curioso y le encanta resolver problemas y conocer gente nueva.

**Aspecto:** Uri es una pequeña rana cristal, es de un color verde brillante y tiene ojos grandes de color negro.

**Su pasado:** Uri es un personaje alegre, enérgico y curioso al que le gusta explorar el jardín. Un día mientras hacía una de sus exploraciones descubrió una zona del jardín dañada y agonizante, decidió investigar la causa de esto y descubrió que unos bichos habían causado fugas en las tuberías que pasaban por el jardín y que la fuga del líquido es lo que estaba causando el daño al jardín. Es por esto que para proteger su hogar decidió encontrar la solución a este problema. Sin embargo por su pequeño tamaño no podía hacerlo sola y es ahí donde empezó a buscar ayuda.

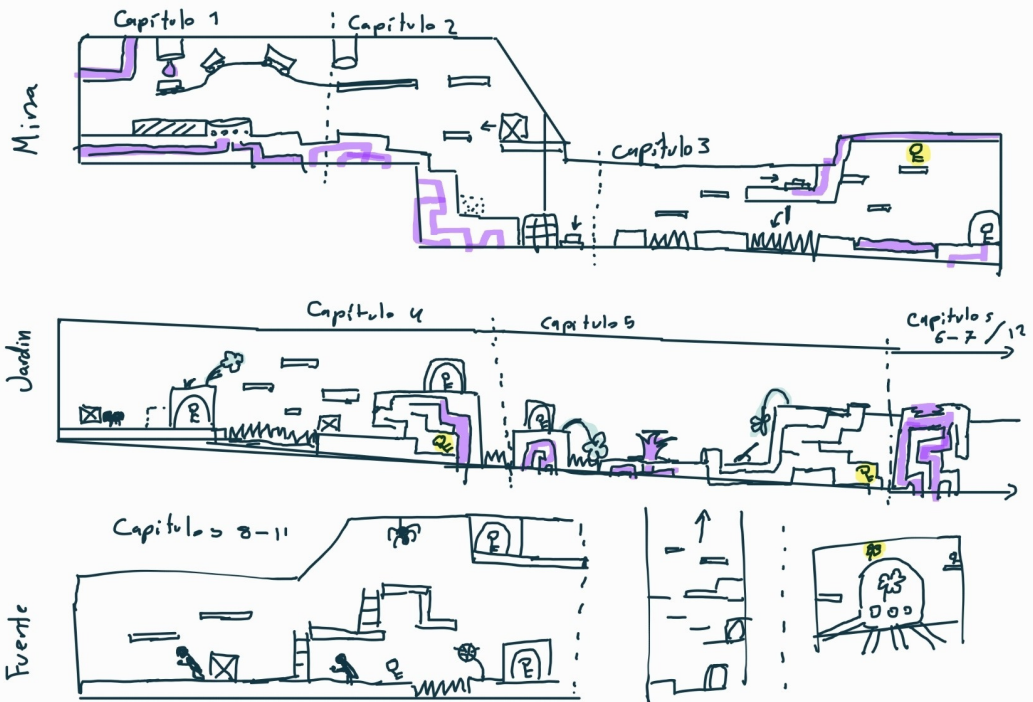
**Jugabilidad:** El pequeño tamaño de Uri le ayuda a entrar en lugares con espacio limitado. Sus ataques son más débiles que los de Anura por lo que sus ataques solo son efectivos con enemigos más pequeños o débiles.



*Left Mouse Click:*  
*A, S, D:*  
*Shift:*  
*Space:*  
*E:*  
*F:*

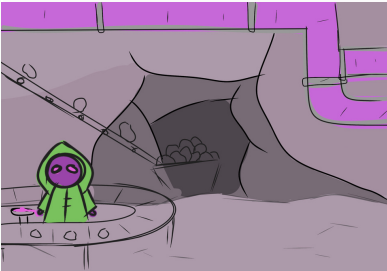

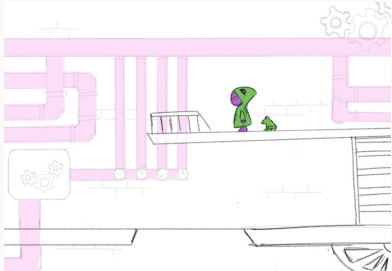
*Tongue Attack.*  
*Move Left, Crouch, Move right*  
*Sprint*  
*Jump*  
*Grab*  
*Interact / Use*

# Jugabilidad (Gameplay)

Apartado	Desglose
<b>Género del juego</b>	<p>Para sacar el mayor provecho del concepto del juego, tendrá dos géneros como principales:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Aventura</li> <li>-Puzzles.</li> </ul> <p>Así el jugador podrá interactuar más con los personajes principales y el entorno, permitiendo una experiencia plena y entretenida.</p>
<b>Acción principal</b>	<p>La premisa de Anura es el cambio de personaje. En ciertas situaciones tendrás que jugar como Anura, en otras como Uri; realizar acertijos dónde se requiere interactuar con alguno de los personajes para proseguir, combatir enemigos. Cada personaje tiene sus habilidades, fortalezas y debilidades; utiliza el más adecuado acorde a la situación.</p>
<b>Secuencia del juego (qué hace y cómo)</b>	<p>El juego se divide por capítulos en donde se profundiza y detalla la narrativa, estos son secciones de mapa donde para continuar tienes que resolver algún puzzle o completar un objetivo. Esto se realiza utilizando las habilidades de Anura y Uri, razonamiento y creatividad.</p>
<b>Incluir diagramas o imágenes</b>	 <p>The diagram is a hand-drawn map of the game world, divided into chapters. The map is oriented with 'Mina' (Mine) on the left, 'Jardin' (Garden) in the middle, and 'Fuente' (Fountain) at the bottom. Chapters 1-3 are in the top section, Chapters 4-5 in the middle, and Chapters 6-12 in the bottom section. The map shows various structures, paths, and landmarks.</p>
<b>Requisitos técnicos</b>	<p>No predefinidos aún, se seleccionarán los requisitos mínimos y recomendados del PC de acuerdo a la cantidad de modelos, polígonos, administración de luces y sombras a usar. No obstante los requisitos mínimos no pasarán de 8GB de Ram, Intel i5 8100, rx 560 o gtx 1050. El uso de teclado y ratón es obligatorio, o en su contraparte mando.</p>



# Mundo del Juego

Apartado	Desglose		
Imágenes y descripciones de los entornos	 <p><b>Mina:</b> La zona de mina será un entorno rocoso con tuberías que transportarán el líquido morado que fabrica Anura y algunos elementos de mecánicos como una banda de producción que será la estación de trabajo inicial de Anura.</p>	 <p><b>Jardín:</b> La zona de jardín será una zona natural llena de distintas plantas. En esta zona también podrán ser visibles las tuberías que transportan el líquido morado de Anura.</p>	 <p><b>Mecanismo de la Fuente:</b> La zona de la fuente es una zona con tonos parecidos a los de la mina. Es una zona con mucha maquinaria parecida a un cuarto de calderas.</p>
Descripciones cortas del contenido.	<p><b>Mina:</b> Ahí es donde Anura conocerá a Uri y empezará a seguirla. Es un entorno sencillo sin muchos obstáculos en los primeros niveles donde el objetivo principal serán aprender a moverse en el entorno y algunas dinámicas con maquinaria de la mina.</p>	<p><b>Jardín:</b> Habrán plantas sencillas que serán más que nada de ambientación que en su mayoría serán de color verde y habrá plantas especiales con las que se podrá tener interacciones que serán de tonos más llamativos. Habrá mecanismos y tuberías con las que se podrá interactuar y en esta zona aparecerán los enemigos.</p>	<p><b>Mecanismo de la Fuente:</b> En esta zona habrá varios mecanismos con los cuales interactuar y habrá más variedad de plataformas.</p>
Sensaciones	<p>La mina te debe hacer sentir encerrado y el paisaje es aburrido, te debe hacer querer salir de ahí.</p>	<p>El jardín es un lugar lleno de naturaleza que te llama a explorar.</p>	<p>En esta zona se debe sentir un poco encerrado y como que está en una zona industrial, debe sentirse el movimiento en las máquinas de fondo.</p>
Música	<p>La música en la mina será lenta y un poco más grave, más que nada se escucharán ruidos de ambientación de máquinas y rocas.</p>	<p>El jardín estará ambientado con ruidos de la naturaleza y una suave melodía que lo haga sentirse fantástico. Cuando haya enemigos la música será un poco más acelerada.</p>	<p>Más que nada habrá sonidos mecánicos, y música grave que en la que se pueda transmitir la pesadez de las máquinas.</p>
Conexiones entre sí.	<p>Habrá conexión entre el jardín y la mina a través de una entrada rocosa. El objetivo principal sería que el jugador inicie en la mina y avance hacia el jardín a través de esa pequeña entrada. Una vez completado el jardín se podrá acceder a la zona del mecanismo de la fuente.</p>		

# Mundo del Juego

## Mapas y Diagramas



# Experiencia de juego




- Al abrir el juego aparece el logotipo y la música ambiental, se abre un menú principal acorde a la temática del juego, opciones: jugar, instrucciones, ver escenas, salir.
- En el juego hay una interfaz que muestra que personaje se está utilizando en ese momento y las vidas, así como una barra para sanar.
- Hay música en el juego, sonidos ambientales, sonidos en: las acciones del personaje, enemigos e interacciones.
- Partículas para ver el cambio de personaje.
- Ventana de pausa.
- Se guarda el progreso por escena.
- La cámara se puede mover.



# Mecánicas del juego

Mecánicas	
Personaje	Las mecánicas de personaje son el movimiento de este, el sistema de vida que posee, la capacidad de interactuar con objetos; y las habilidades específicas de acuerdo con el personaje en uso.
Camara	Las mecánicas de cámara son sencillas, está sigue al personaje en uso y permite ver alrededor de la imagen en un margen reducido, esto, con el fin, de ver un poco más allá del límite de pantalla.
Interactuables	De interactuables. Son aquellos objetos, eventos, zonas de mapa y más; que el usuario puede interactuar ya sea manipulando, utilizando o eliminando.
Enemigos	Cada enemigo, tienen habilidades, ataques, debilidades y fortalezas distintos. Se desarrolla en el apartado de personajes.
Hazard	
Líquido morado	Uri no puede tocar el liquido morado porque le hace daño, reduce su vida.
En mina	Picos en el suelo, picos en el techo, carros de mina andando.
En jardin	Arbustos de espinas, barrancos, piedras que caen.

# Enemigos

Enemigo	Características	Imagen
Escarabajo	<ul style="list-style-type: none"><li>Su objetivo es molestar al jugador, ya que es un enemigo pasivo y no ataca</li><li>Le enseña a identificar a los objetos interactuables en el mapa</li></ul>	
Gusano de alambre	<ul style="list-style-type: none"><li>Solo le hace daño a Anura, serán muy molestos para el jugador, al punto de ocupar mayor parte del ambiente</li><li>Este enemigo tiene de intención de enseñar al jugador las capacidades de Uri de poder eliminar a estos enemigos</li></ul>	
Araña jardín	<ul style="list-style-type: none"><li>Un enemigo que se destaca por su gran salto, haciendo hincapié en la movilidad que llega a tener</li><li>El jugador se enseñara a acomodarse dentro del combate y evitar ser aplastado y recibir daño</li></ul>	

### Grillo Topo

- Está diseñado para que sea la primera gran prueba del jugador, ya que va a ser un enemigo diseñado para que sea resistente y use sus pinzas para realizar daño constante
- Como podría ser un sub-jefe, el jugador debe aprender a adaptarse y a reaccionar rápido con ataques y cambios



## Monetización

El juego va a ser diseñado con el modelo Pay 2 Play. No se incluye contenido adicional en modelo de DLC ni reproducción de anuncios.

Es por ello que, para disfrutar del juego, es necesario realizar un único pago de **\$249.99** para ser propietario una copia.