



# Zorrin Adventure

Documentación del Juego

07.12.2022

—

Miguel Garcia

## Introducción

Este es el documento de diseño de Zorrin Adventure. El videojuego para PC y dispositivos móviles desarrollado en 2D utilizando Unity como engine.

## Descripción general

Zorrin Adventure es un videojuego de desplazamiento lateral en el que el jugador controla a un Zorro intentando sortear distintos obstáculos, ya sea plataformas, pinches o incluso enemigos. El diseño del juego es sencillo, los niveles no representan ningún reto, exceptuando un nivel en particular.

El videojuego está desarrollado en Unity Engine y codificado en C# como lenguaje de programación.

Su género es de acción, estilo Arcade y el modo es de un sólo jugador. Tipo de vista en 3ra persona.

La historia es simple. Zorrin salió de su aldea en busca de alimentos y al volver debe sortear una serie de obstáculos para luego salvar a su aldea de unos enemigos.

## Características

**Planeamiento Sencillo:** Zorrin Adventure es el clásico juego de plataformas 2D. La idea era recrear un juego sencillo, sin demasiada dificultad para jugarlo. El juego está orientado a un público amplio, sin un rango de edad promedio ni tampoco género dado que es un juego casual y no es lo suficientemente complicado como para generar frustración en los jugadores.

**Dinamismo:** Es un juego sencillo, de estilo casual. Si el personaje choca con un obstáculo o es alcanzado por un enemigo este personaje restarte en el nivel donde haya quedado. Si logra pasar el nivel, irá avanzando en el juego hasta que llegue al objetivo final. (Salvar su aldea).

El jugador puede tener una sensación de tensión y algo de frustración, en cierto nivel en particular. Aunque no es algo complicado. El hecho de respawn en el mismo nivel genera una especie de aprendizaje en el patrón de juego.

**Género:** Zorrin Adventure es un juego de plataformas 2D, su principal objetivo es liberar la aldea de los enemigos allí presentes. La cámara se sitúa en el nivel donde se encuentra nuestro personaje. Pudiendo mostrar un level design muy simple.

**Ampliación:** El juego está pensado para recibir una ampliación o mejora en sus características. Agregando un sistema de vidas, algunas modificaciones en su jugabilidad, sistema de habilidades, enemigos más difíciles y con una mayor IA.

**Jugabilidad:** Zorrin Adventure está pensado para la interacción de una sola persona, en la que el papel del jugador es uniforme y bien definido, inicialmente es llegar a las palancas sorteando obstáculos y luego eliminando enemigos.

El bucle del juego consiste en guiar a nuestro personaje a través de varios niveles. Si toca algún obstáculo o es alcanzado por algún enemigo el personaje muere. Sin embargo en esta primera versión, el personaje hace respawn en el último nivel donde haya quedado.



**Estilo visual:** Es un estilo simple, se importó packages del unity store. Los gráficos son de estilo Arcade. La ambientación es del estilo noventero. De fondo se puede observar un océano y un cielo celeste. En el juego predominan los colores claros: Celeste, verde claro, blanco. Nuestro personaje es caricaturesco, y su muerte está representada por una expresión similar.

**Personaje:** Solo controlamos un personaje, que es Zorrin. Dicho personaje es una caricatura. La vida de nuestro personaje depende de la habilidad del jugador, aunque no es un juego difícil.

Dicho personaje tiene la habilidad de saltar y pegar un doble salto mientras se encuentre en el aire.

**Arte:** El juego tiene un carácter caricaturesco, los fondos son fantasía, al igual que los enemigos.

La música presente no posee copyright. Y tiene un estilo algo acelerado, dándole un poco de intensidad.

## Mecánicas del Juego

**Inicio:** Se inicia el juego haciendo click con el botón izquierdo del Mouse.

**Niveles:** El juego inicialmente tiene 6 niveles. Cada nivel es diferente al otro. Sin embargo, se mantiene presente el estilo del juego a través de los mismos.

**Intensidad:** Es un juego presenta una dificultad muy leve. No está pensado para jugadores con un nivel de habilidad alto. Todo lo contrario.

**Controles:** Movimiento lateral con A o D. Salto con W (Pudiendo realizar otro salto en medio del aire con la misma tecla). S en ciertas estructuras para bajar de ellas.

**Progresión del Personaje:** Nuestro personaje debe sortear obstáculos para ir avanzando de nivel. Llegando al último disponible.

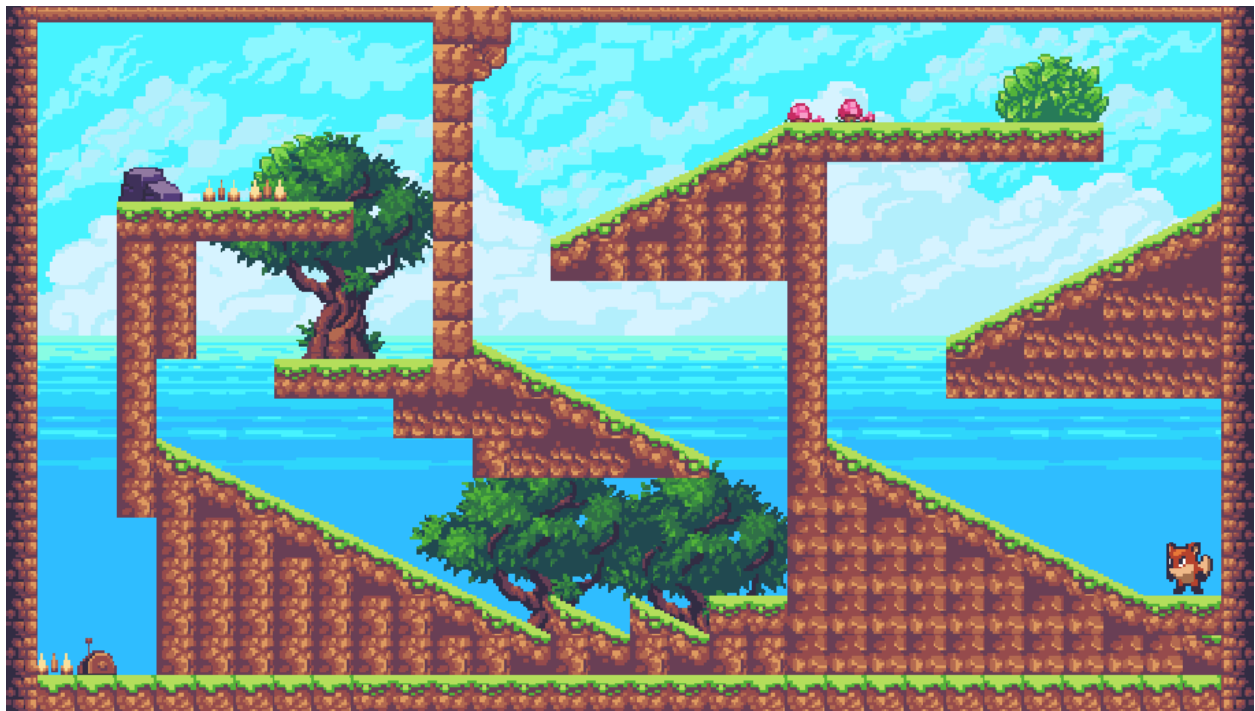
**Fin del juego:** El fin del juego está dado por llegar al último nivel y completarlo.

## Niveles

## *Pantalla de Carga*



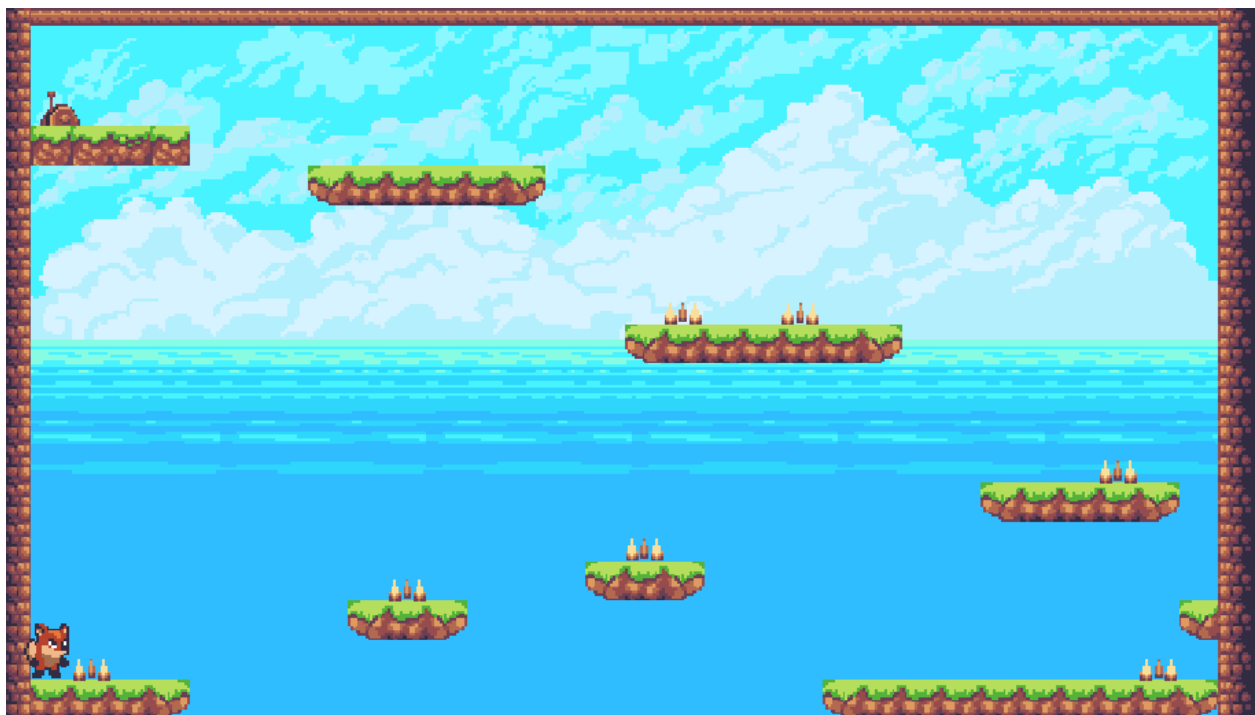
## *Nivel 1*



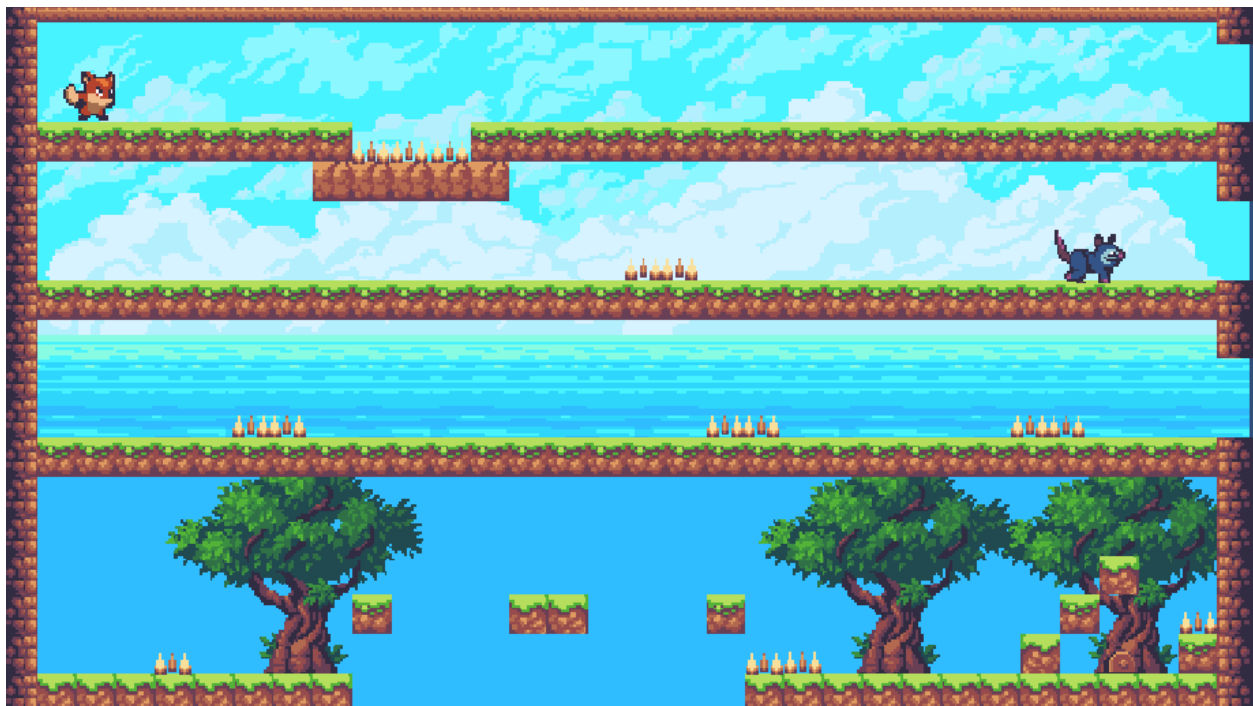
## *Nivel 2*



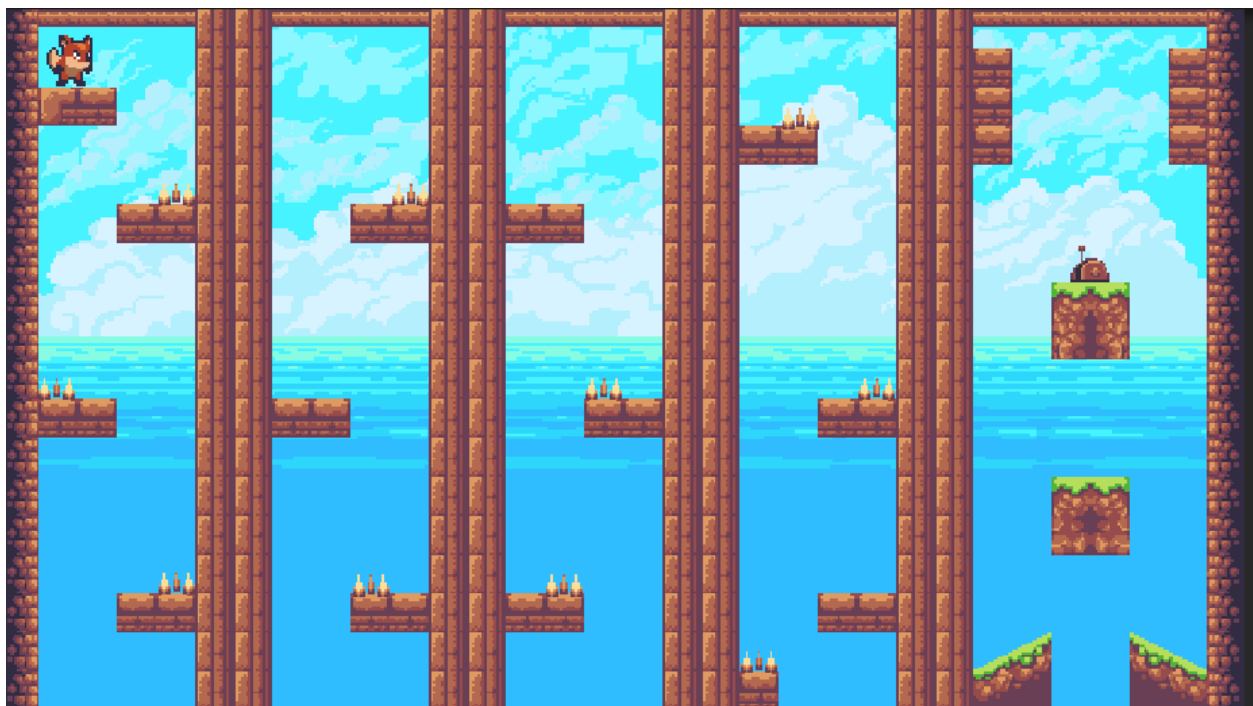
*Nivel 3*



*Nivel 4*



### *Nivel 5*



### *Nivel Final*



*Game Over*





*Level Completed*

