



Crimson

Cada juego es una historia única



Escrito por: Miguel Angel Gonzalez Rodriguez, Erika Andrea Valencia
Arango, Angie Yulieth Vargas Rueda



1. Descripción del Juego

Entre huellas y recuerdos es un juego narrativo y de exploración donde los jugadores acompañan a un niño en su emotivo viaje para recuperar recuerdos y encontrar a su perro perdido y descubrir que realmente ocurrió con él. A través de diferentes niveles, los jugadores desbloquearán fragmentos de recuerdos, enfrentándose a enemigos y resolviendo acertijos que reflejan el estado emocional del protagonista.

2. Objetivos del Juego

- Recuperar todos los fragmentos de recuerdos.
- Descubrir la historia detrás de la desaparición del perro.
- Superar obstáculos y enemigos a través de cada nivel.

3. Mecánicas del Juego

- **Movimiento:** El movimiento del jugador le permite dar saltos para esquivar los enemigos y en caso de querer descender más rápido, puede hacerlo con las flechas Arriba y Abajo respectivamente.
- **Atacar:** El personaje puede disparar los huesos que encuentre en el camino con la barra espaciadora

4. Tema/Ambientación/Género

Introspección emocional, Mundos de recuerdos, Aventura narrativa, Corredor horizontal

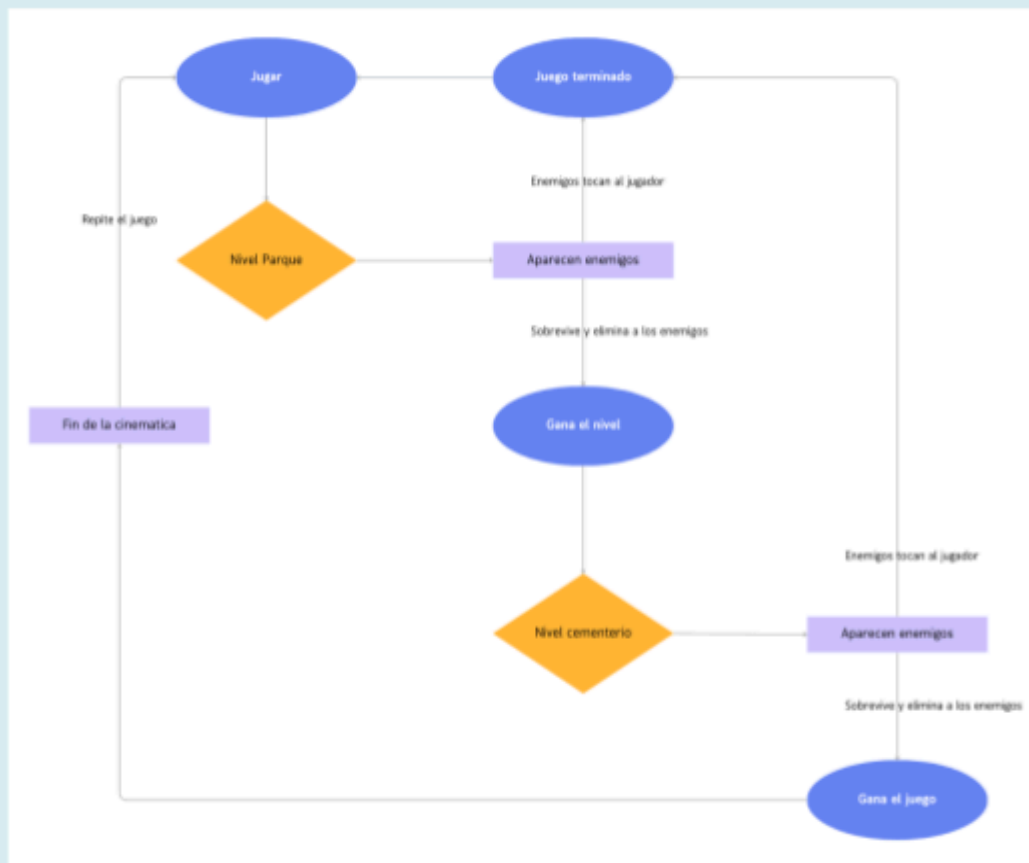


HISTORIA

1. Resumen

Explora los recuerdos de un niño mientras busca a su perro perdido. En cada paso, descubrirás emociones olvidadas y rincones de su mente que creía perdidos.

2. Esquema detallado



3. Personajes

Personaje principal- Niño: El personaje principal es un niño que emprende un viaje para recuperar los recuerdos de su fiel amigo, su perro. Enfrentándose a diferentes enemigos, desbloquea memorias que le ayudan a recordar lo que realmente le pasó a su perrito.



Perro:

El perro es el fiel compañero del niño, siempre juguetón y leal. Aunque ha desaparecido, su recuerdo impulsa al niño en su viaje para desbloquear memorias y descubrir lo que le sucedió. Su presencia sigue viva en la mente del niño, guiándolo en su búsqueda.



Enemigos:

Pájaros:

Animales distraídos que vuelan bajo, van muy deprisa así que evita chocarlos



Lobo:

Es una criatura salvaje, que recuerda a una versión negativa de nuestro amigo el perro.



Zombie:

Una criatura salida de las pesadillas del niño, el miedo que le provoca es lo que no lo deja avanzar en la búsqueda de su mascota.



Esqueleto:

Otra criatura de horror con la que el niño tiene pesadillas, a pesar de no tener músculos, es muy veloz y peligroso.



Cuervo:

Es el animal que acecha a los cadáveres, vuela bajo en este cementerio porque está lleno de comida para él, ten cuidado de que no te confunda con uno de ellos

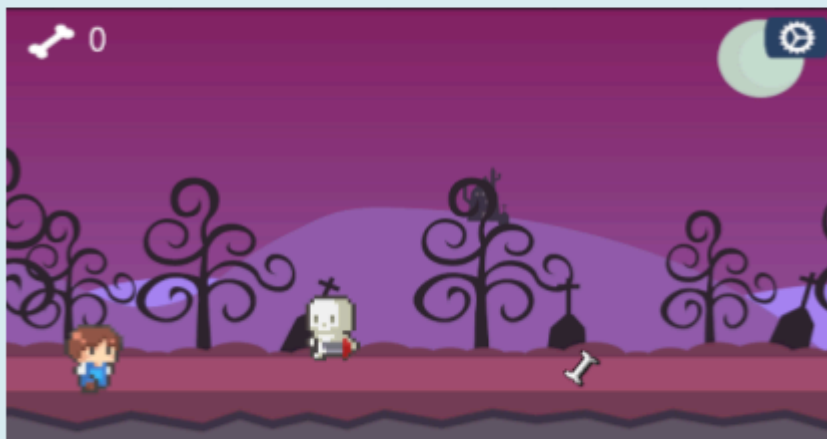


DISEÑO DE NIVELES

1. **Nivel 1- Parque:** En este nivel, el jugador debe evadir tres tipos de enemigos mientras navega por el parque, un lugar especial donde el niño y su perro solían ir juntos. Al esquivar los obstáculos y enemigos, el jugador desbloquea un artículo que le ayudará a recuperar su primer recuerdo.



2. **Nivel 2 - Cementerio:** En este nivel, el niño se enfrenta a enemigos más difíciles en el cementerio. Al superar estos desafíos, podrá recuperar un fragmento y desbloquear un sorprendente recuerdo final, que revelará más sobre su relación con su perro y su viaje.

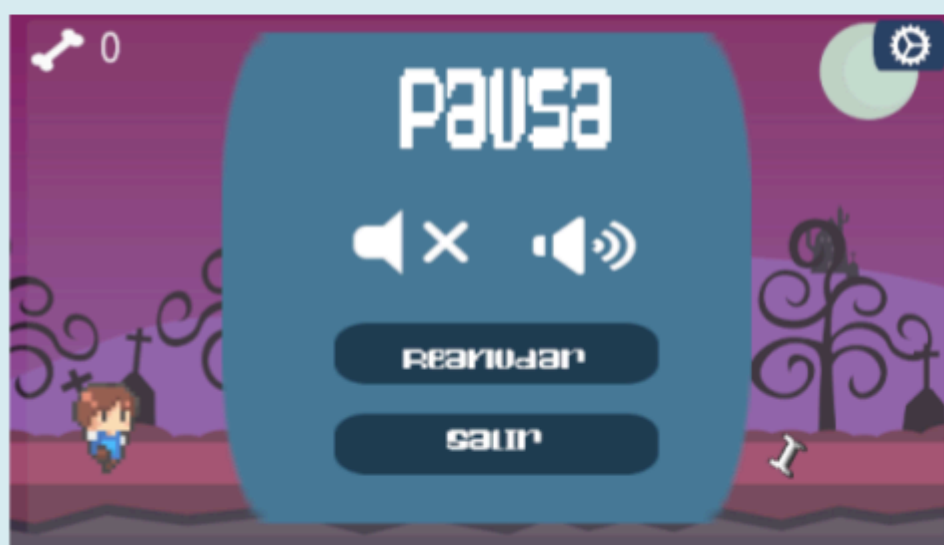


PANTALLAS

1. Menú principal



2. Menú de pausa



PANTALLAS

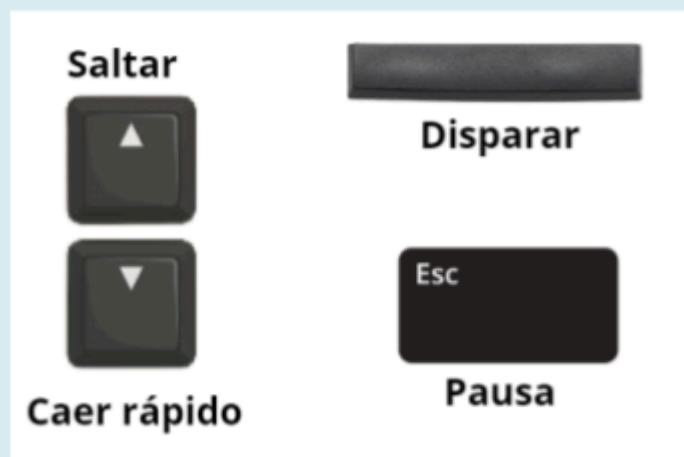
3. Juego terminado



Motor de juego:

El motor que empleamos fue Unity. Este motor nos brinda la capacidad de llevar a cabo todas las etapas del proceso de desarrollo de un videojuego. Es versátil y cuenta con diversas herramientas para facilitar el desarrollo.

Controles:



ESTILO

El juego es en 2D y presenta al niño como personaje principal, acompañado de su perro. A lo largo de la aventura, el jugador se enfrenta a varios enemigos que representan desafíos en su búsqueda. El primer nivel está ambientado calidamente, representando un parque alegre y nostálgico. El segundo nivel, en contraste, es más sombrío y representa un cementerio, creando una atmósfera más tensa. Utilizaremos assets disponibles en la Unity Asset Store y en itch.io para dar vida a los personajes y escenarios, asegurando una estética atractiva y coherente en ambos niveles.

ASSET

- Undead survivor:
<https://assetstore.unity.com/packages/2d/undead-survivor-assets-pack-238068#content>
- ASSET FTTR:
<https://assetstore.unity.com/packages/2d/environments/asset-ftt-gr-free-pixel-art-platformer-222174#content>
- Free 2D cartoon:
<https://assetstore.unity.com/packages/2d/environments/free-2d-cartoon-parallax-background-205812>
- Landscape Tiles & Birds (Free):
<https://assetstore.unity.com/packages/2d/environments/landscape-tiles-birds-free-93903>
- Top Down - Mobs - Dog:
<https://admurin.itch.io/top-down-mobs-dog>



Sonido

El estilo principal de sonido del juego es música de 8 bits, esta tiene un enfoque nostálgico que evoca los videojuegos clásicos de las décadas de 1980 y principios de los 90. Estos sonidos y música se generan con técnicas simples que crean una atmósfera retro.

Al ser un juego reducido, cada uno de los niveles cuenta con su propio clip de sonido, que le da un ambiente único y nos evita la fatiga por repetición de usar solo un sonido para todos los escenarios.

Adicionalmente decidimos añadir un sonido para las diferentes interacciones que pueda tener el jugador, como lo son el salto del personaje, el disparo hacia los enemigos, el sonido de los enemigos al morir y los respectivos efectos de perder o pasar de nivel.

Los asset usados para el sonido se listan a continuación

ASSET

- 8 Bit Retro Rampage: Free Edition (SFX):
[8 Bit Retro Rampage: Free Edition | Audio Sound FX | Unity Asset Store](#)
- 8Bit Music - 062022 (MÚSICA):
[8Bit Music - 062022 | Audio Music | Unity Asset Store](#)

