

## Caracas GameJam 2025 - Tema Burbuja

2D - PC. Arte: Pixelart, resolución 480 x 270, tamaño aproximado de sprites / tiles: 64x64px

Género Metroidvania

Resumen: Una rana mutante en un mundo contaminado intenta detener a los causantes de la destrucción de su hábitat.

Objetivo: Recorrer las áreas del pantano combatiendo los diferentes peligros allí presentes y destruir la fuente de la contaminación

Narrativa y ambientación:

El juego no emplea diálogos o cinemáticas complejas para desarrollar la historia, sólo la irá mostrando a través de los escenarios y el diseño de niveles. La idea de apertura es que a la rana le caiga algún químico/elemento imbuído en el pantano por los humanos (o una representación de los humanos) y eso desate sus poderes.

Estética: mundo oscuro y de ambientación tipo pantano. Los personajes principales tendrán colores que destaquen más.

Jugador:

- Desplazamiento lateral: el jugador se desplaza de izquierda a derecha y puede volver a zonas que ya ha explorado. La cámara sigue al jugador conforme avanza hacia los bordes de la pantalla.
- Salto: El jugador puede saltar y seguir desplazándose horizontalmente durante el salto. Si el personaje se encuentra en el aire, puede impulsarse una segunda vez. (opcional segundo salto se da al impulsarse sobre una burbuja creada por el personaje)
- Proyectiles: El personaje es capaz de disparar N cantidad de burbujas en M cantidad de tiempo, éstas salen desde el jugador en dirección a dónde el jugador se encuentre mirando y desaparecen al chocar contra un enemigo o una superficie sólida. Si el proyectil sale del rango de la cámara, desaparece.
- Salud determinada por N cantidad de corazones, que indican las veces que puede ser golpeado. Si la cantidad de corazones disminuye a cero, se termina la partida.

Objetos:

(recuperación de salud, mejora de ataque)

Enemigos:

(común, rápido, resistente, jefe final)

Estética:

El ambiente transmite la sensación de estar contaminado. incluir colores que representen suciedad en el mundo del juego.



shutterstock.com · 1670196673

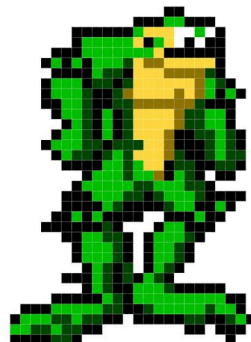


El punto de partida del juego muestra una rana siendo cubierta con químicos que la hacen mutar con apariencia humanoide. En la escena inicial el área está contaminada y a lo lejos en el fondo, puede observarse una fábrica que simboliza el destino final hacia dónde se dirige el personaje



Los personajes tienen que resaltar con colores llamativos.

El personaje del jugador es de un color azul brillante, de apariencia humanoide



(referencias)

## Para codear

- Player
  - Move: move player right and left [Input A (left) and D (right)]
  - Jump: jump x height [Input W]
    - Double Jump
  - Shot: shot bubble [Input RIGHT-CLICK]
    - Mega Bubble
  - Fall: The player should fall by gravity.
- Enemy
  - Move: enemy moves in defined area. {We could use the AI navigation or code our own logic}
    - Enemy detects if the player is inside the area.
    - If the enemy goes out the area should start a timer to come back.
      - During timer the enemy keeps attacking the player
      - After timer the enemy goes back to the center of area before to check if player is inside the area again
  - Attack: Enemy uses melee attack {we can use raycast}
- Gameplay UI
  - Life: player life (to define bar, points, hearts, one hit died)
  - Timer
- Pause Menu
  - Resume Button
  - Quit Game Button
  - Audio Volume