


PROYECTO VIDEOJUEGOS

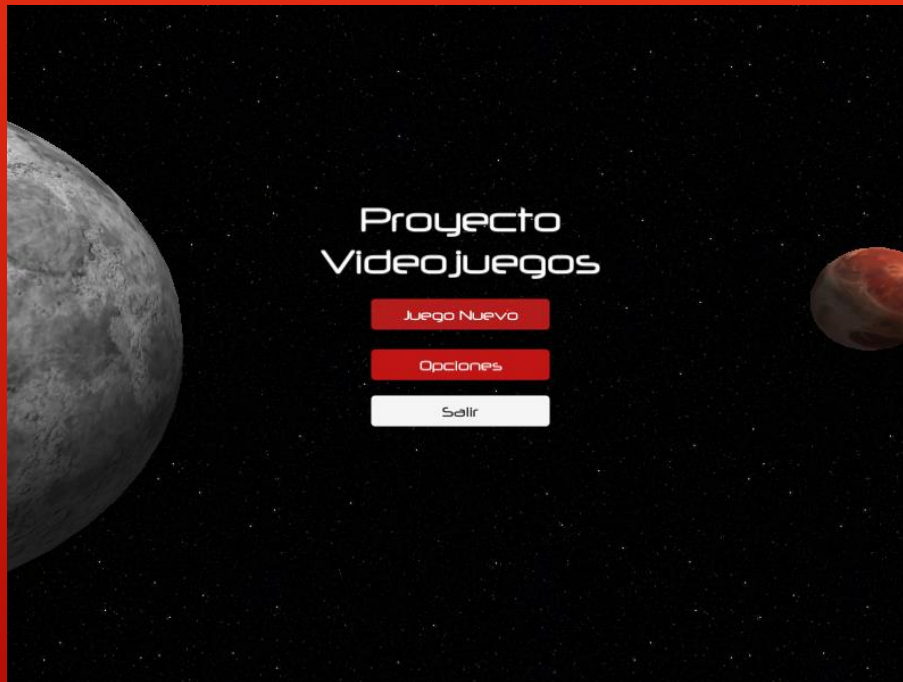
David Abad Vich



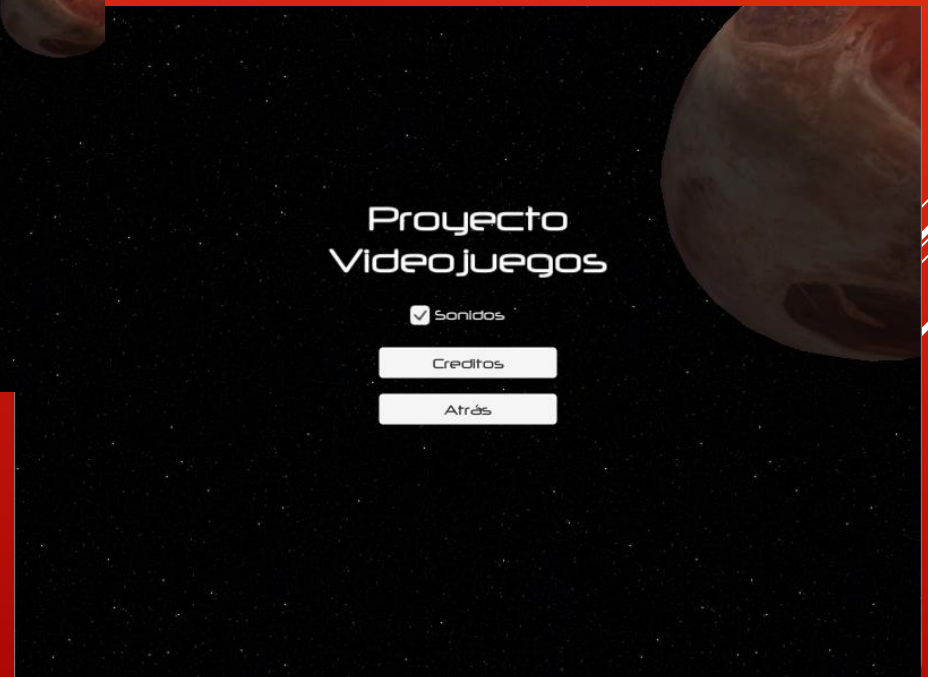
SOBRE EL JUEGO

- ▶ Género: Shoot 'em up y aventuras
 - ▶ Audiencia: Regular
 - ▶ Formado por dos niveles
 - ▶ De dificultad sencilla
- 

MENÚ PRINCIPAL



OPCIONES

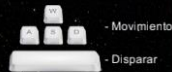


NIVEL 1 - SHOOT 'EM UP

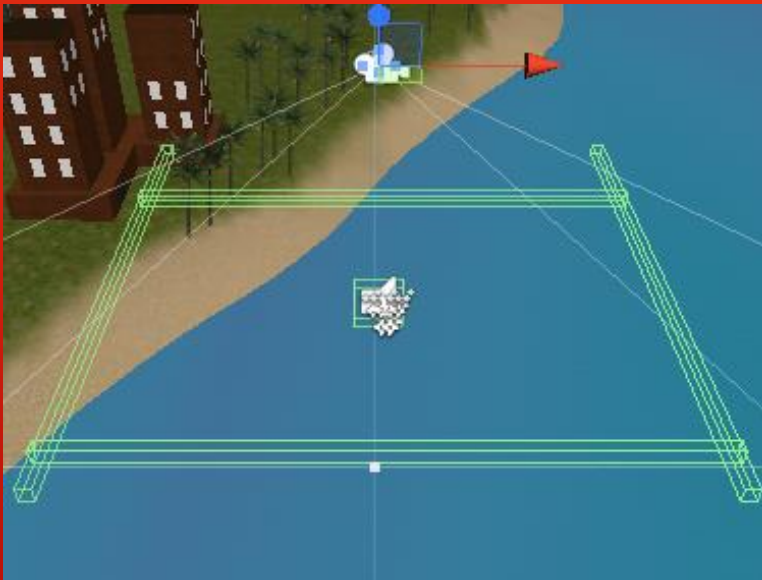
**NUESTRO HÉROE HA CAÍDO PRESA
DE UN AGUJERO QUE LE HA
ABSORBIDO A ÉL Y A SU NAVE A
UN PLANETA EXTRAÑO.**

**EN ESTE PLANETA, LOS INDÍGENAS
HAN INICIADO UN ATAQUE EN
CONTRA DE NUESTRO HÉROE, QUE
DEBERÁ DEFENDERSE DEL ATAQUE
CON LO QUE LE QUEDA A SU NAVE.**

Pulse cualquier tecla para continuar



NIVEL 1 - SHOOT 'EM UP



- Moviendo la cámara para conseguir sensación movimiento.
- Manteniendo límites dentro de lo que se puede ver
- Evita clonación masiva de elementos (enemigos, disparos)

NIVEL 1 - SHOOT 'EM UP

- Jefe final necesario para superar el nivel
- Ratio de disparo depende de la cantidad de puntos obtenidos



NIVEL 2 - AVENTURAS

HABIENDO SOBREVIVIDO AL ATAQUE,
NUESTRO HÉROE TIENE QUE BUSCAR
REFUGIO EN UNA PEQUEÑA ISLA
AISLADA DE LA SOCIEDAD.

SE DICE QUE ALGUIEN CONSTRUYÓ
UNA CASA AQUÍ PARA PODER VIVIR Y
NUESTRO HÉROE SE HA PROPUESTO
ENCONTRARLA, CON LA ESPERANZA
DE NO PERDERSE ENTRE LAS
LABERÍNTICAS MONTAÑAS...

Pulse cualquier tecla para continuar



- Movimiento

- Correr



NIVEL 2 - AVENTURAS



- Control sencillo con posibilidad de saltar
- Animaciones nuevas conseguidas de la *asset store*
- Objetivo llegar al punto final

FIN DE LA PRESENTACION

