

Simona Antonova
Javier Comas
Sara Isabel García
Adrián Montero



PECK

Idea general, género, mecánicas, dinámicas...



Idea general:

escapar de Bodega Bay en el coche de tu hermano, esquivando los ataques de los pájaros asesinos que la amenazan



Género:

Acción,
plataformas 2D



Mecánicas:

Personaje

- Saltar
- Agacharse
- Movimiento lateral
- Uso de power ups
- Vidas

Escenario

Obstáculos:

- Coches
- Pinchos
- Vallas
- Escombros
- Alcantarilla
- Charco de lodo

Dinámicas:

Atravesar Bodega Bay defendiendote y rehuyendo los ataques de los pájaros con power ups y esquivando los obstáculos saltando y agachandote



Background

El día del undécimo cumpleaños de Cathy Brenner una bandada de gaviotas, cuervos y gorriones se abalanza sobre la población costera de Bodega Bay de forma inexplicable, provocando un terrible caos y numerosas víctimas en la localidad. Cathy huye frenéticamente con sus periquitos (regalo de Mitch Brenner) en mano hacia el coche de su hermano para poder escapar de ese tremendo tormento, habiéndose convertido en el peor día de su vida.

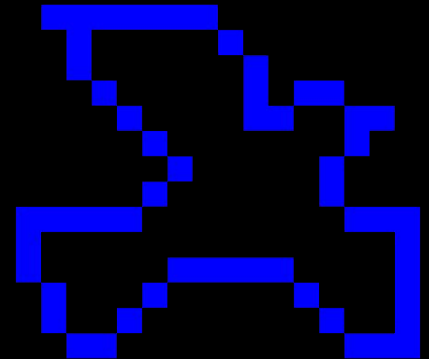
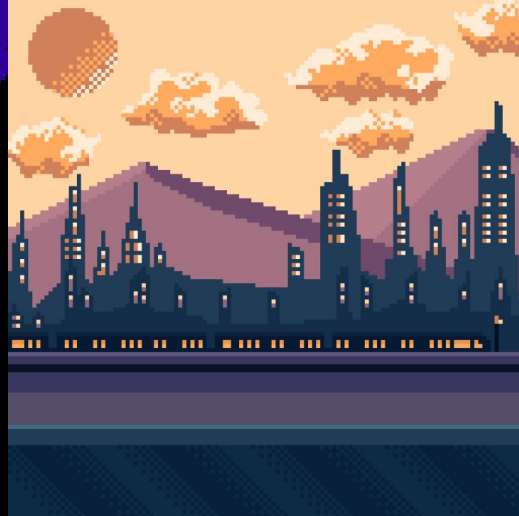


Arte

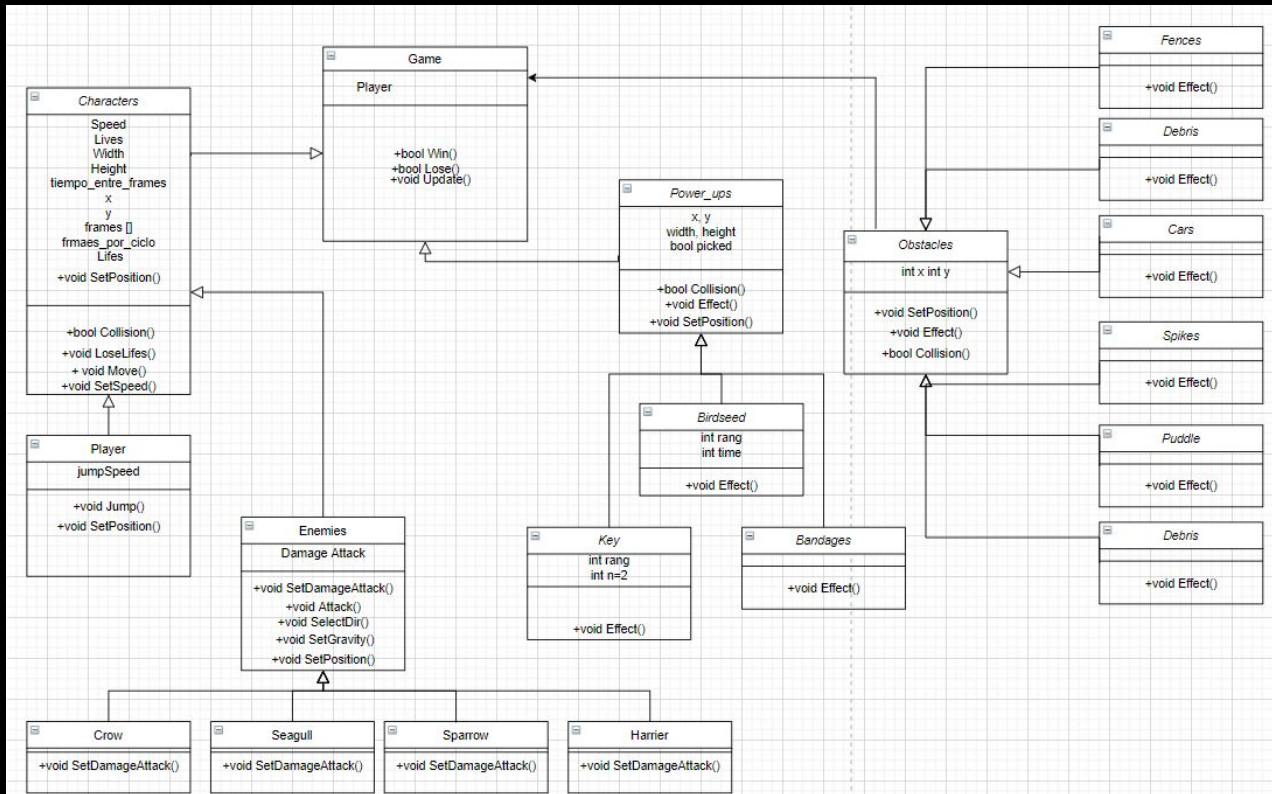
PIXEL ART

Colores fríos y apagados
para la ciudad

Colores más vivos para los
personajes



UML Inicial



Plan Hito 2

Herramientas:



Plan:

- Pulir el movimiento de nuestra protagonista Cathy
- Tener al menos 2 enemigos funcionales
- Crear las animaciones de las entidades con movimiento
- Interfaz de usuario
- Escenario infinito
- Cámara que sigue al jugador
- Pulir la estética de la página web

Demo



Redes Sociales y Página Web



@CoupleGamesSt



<https://javixxu.github.io/PVLI-G11/>