

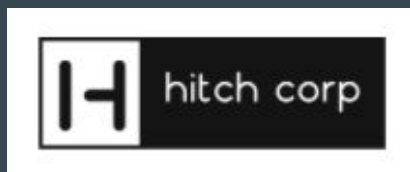
¿QUIENES SOMOS?

Somos Hitch Corp, grupo formado por:

- Daniel Ruiz
- Diego Rol
- José Miguel Villacañas
- Rodrigo Cabello



HEELS RUNNING



IDEA DEL JUEGO

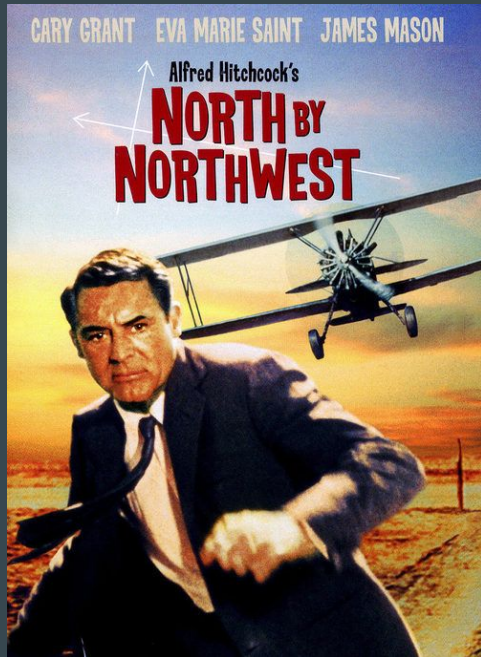
Objetivo -> Correr de la policía y lograr escapar

Plataformas, Runner y Acción en 2 Dimensiones



NARRATIVA

“Con la muerte en los talones”



Alfred Hitchcock

MECÁNICAS

MECÁNICAS DE PERSONAJE

- Saltar
- Pegar patada
- Utilizar Power Ups



MECÁNICAS DE POLICÍA

- Cambiar a helicóptero
- Arrestar al jugador



MECÁNICAS DEL MAFIOSO

- Disparar al Jugador



MECÁNICAS ESCENARIO

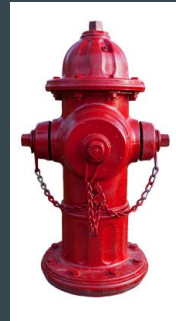
OBJETOS CAYENTES



CAJAS



OBJETOS ESTÁTICOS



DINÁMICA

GANAR



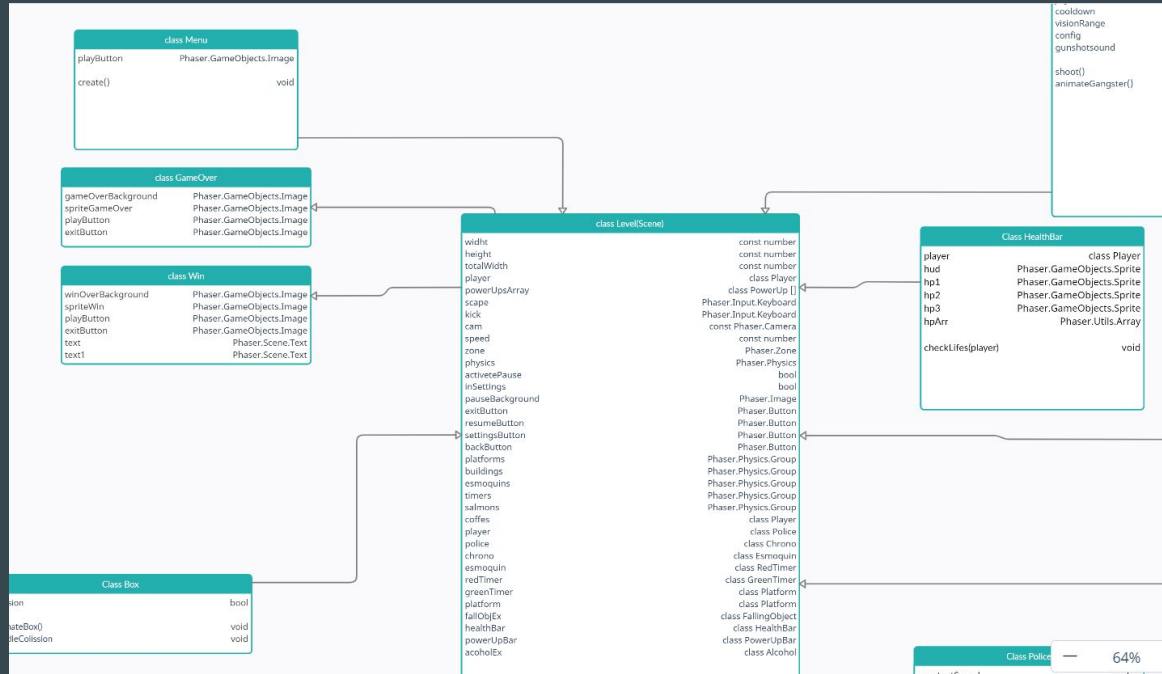
PERDER



ARTE

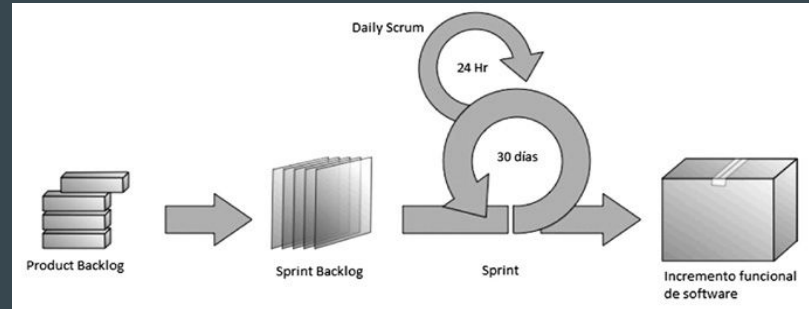
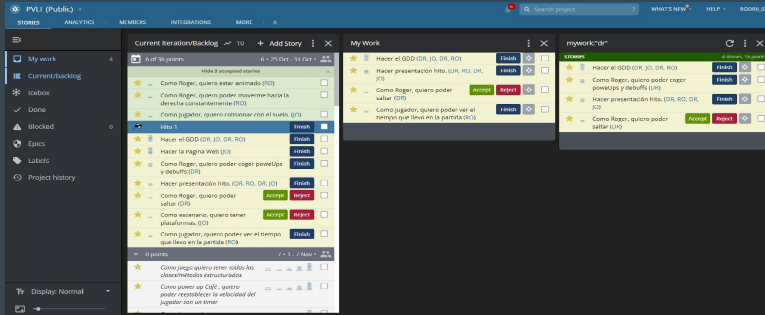


UML



PLAN DE DESARROLLO

- Realizar reuniones a lo largo de la semana
- Comunicación entre todos los miembros del grupo
- Asignación y revisión de tareas



Qué ha ido bien

A nivel de juego:

- Personaje completo
- Creación de todos los objetos del juego ya funcionales
- Menú de Pausa completo
- Sonidos iniciales ya funcionales
- Mafioso funcional
- Prototipo del helicóptero



A nivel de grupo:

- Comunicación y distribución por parte de todos los miembros del grupo



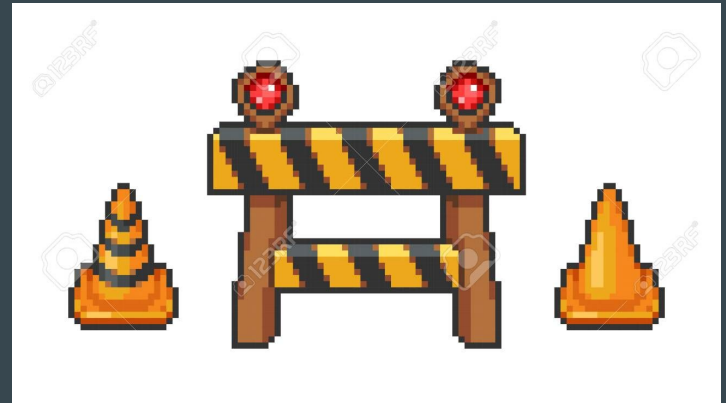
Qué ha ido mal

- Policía/Helicóptero sin la versión definitiva
- Añadir muchas historias en cada reunión
- Muchos bugs de cosas que parecían estar solucionadas



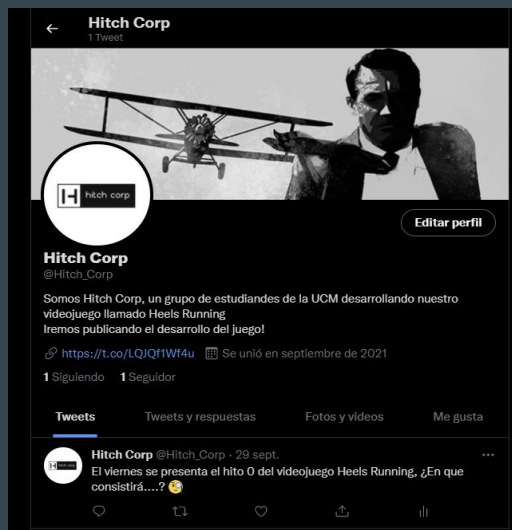
Plan para el Hito 3

- Diseño del nivel
- Terminar todo el arte del juego
- Pulir los pequeños bugs
- Versión definitiva del policía/helicóptero
- Implementar todos los sonidos que faltan
- Terminar el diseño de objetos estáticos



josemiguelvdz.github.io/
PVLI/





REDES SOCIALES

Twitter: @Hitch_Corp

Github:
josemiguelvdz/PVLI

