

PVLI Curso 2022/23

Grupo XIII

BIRDS WITH CAFÉ CON LECHE



DASP Coding:

Dorjee Khampa Herrezuelo Blasco

Alberto Peñalba Martos

Sofía Sánchez Fernández

Pablo Martínez Quesada

ÍNDICE

Ficha técnica:	3
Target:	3
Descripción:	4
JUGADOR	4
ENEMIGOS	4
BOSS (JEFE FINAL)	4
Ataque:	4
Movimiento:	5
Pelea:	5
CÁMARA	5
Mecánicas del escenario:	5
CAMBIO DE NIVEL	5
Diseño de nivel:	6
HUD:	6
Visual:	6
Menús y flujo de juego:	7
Contenido:	7
→ Historia	7
→ Personajes y enemigos	8
Referencias:	8
• Inspiración:	8
Concept art:	9
Redes Sociales & Github:	9

Ficha técnica:

Título: **Birds with café con leche**

Género: Plataformas.

Plataforma: PC.

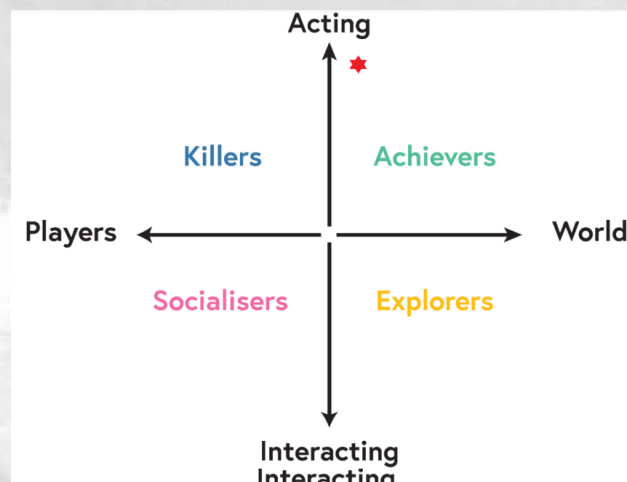
Modos de juego: Un jugador (historia).

TARGET

- Birds with Café con Leche, es un juego destinado a personas que les encante superar juegos casuales de plataforma donde se pondrá a prueba sus reflejos. Consideramos que las personas de más de 7 años podrían jugar al juego sin ningún problema. Es una mezcla entre un juego que sí supone un reto y también encarnas a una golondrina que quiere luchar por su vida, eso conlleva a ocasionar al jugador cierta empatía. El jugador en pleno momento debe moverse y actuar para poder lograr acabar el juego, es por ello que en el test de Bartle lo situamos en "Acting".



Los 8 placeres de Mark LeBlanc.



Test de Bartle.

JUGADOR

→ Movimiento:

- ◆ El personaje se puede desplazar en los ejes x e y, el movimiento del jugador es uniformemente acelerado (con una aceleración máxima). Estará limitado por los distintos objetos que actuarán como obstáculos y/o plataformas para avanzar.

→ Salto:

- ◆ Permitirá al jugador llegar a plataformas superiores, evitar caer “al vacío” y será útil para esquivar ataques de enemigos y obstáculos.
- ◆ Se podrá cambiar de dirección en el aire aunque el personaje conservará algo de inercia.

→ Vuelo:

- ◆ Al comenzar la batalla final Puh recuperará la capacidad de volar, pudiendo desplazarse por ambos ejes, teniendo una gravedad menor.

→ Vida:

- ◆ El personaje no puede ser impactado o morirá.

→ Muerte:

- ◆ Al morir el jugador empezará de nuevo desde el inicio de la sección.
- ◆ Si el jugador es alcanzado por la cámara morirá instantáneamente.

ENEMIGOS

BOSS (JEFE FINAL):

Ataque

- Este enemigo causa daño mortal al colisionar contra el personaje principal embistiendo cuando este se encuentre en su rango de ataque.
- Además cuando el jugador vuele por encima de él, este lanzará un ataque hacia arriba, haciendo caer proyectiles que en caso de golpear a Puh lo matarán.

Movimiento

- El Boss tendrá un movimiento de patrulla, pero también seguirá al jugador, es decir, su movimiento se basa en la persecución. Su movimiento presenta un cierto retraso,

debido a que el Boss morirá al recibir un cierto número de impactos contra el entorno.

Pelea

- En la última batalla el jugador tendrá que esquivar al “Palomo Rick” para no recibir daño, mientras, deberá intentar que éste impacte contra determinados obstáculos del entorno, por ejemplo, montículos de huesos o paredes. Cuando Rick colisiona con los objetos del entorno, sufre un cierto aturdimiento; tras recibir 5 golpes (ajustable) acaba noqueado, de manera que le brinda a Puh la oportunidad para escapar de la estatua.

CÁMARA

- La cámara será de scroll vertical, ésta avanzará poco a poco a lo largo del eje y. Si el personaje es alcanzado por la cámara, quedando fuera del rango de visión de la misma, morirá y regresará al inicio de la sección o del checkpoint alcanzado.
- Al llegar a la parte más alta de la última sección la cámara se detendrá debido a que el jugador tendrá que encargarse del enemigo final.

MECÁNICAS DEL ESCENARIO

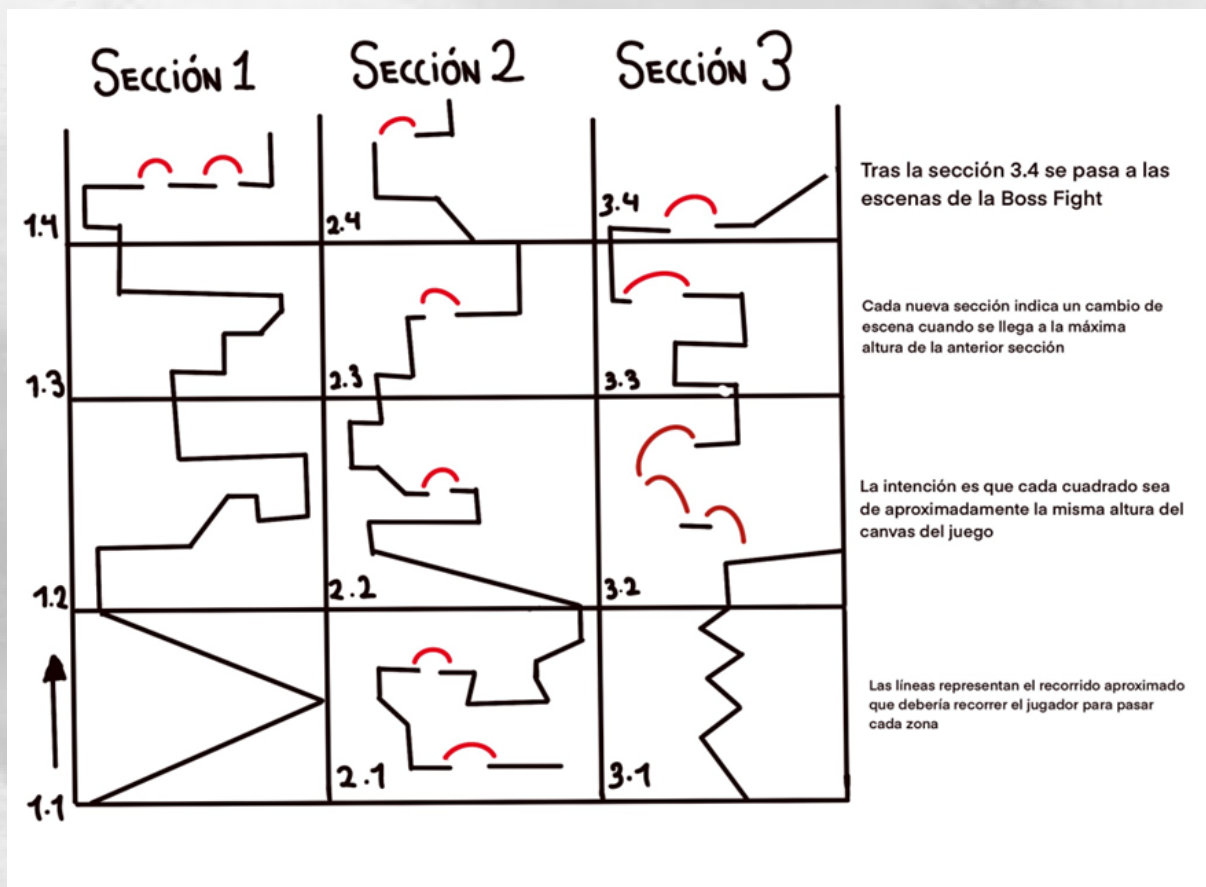
- El escenario estará repleto de plataformas, las cuales el jugador deberá utilizar para escalar. Además, podrá interactuar con las mismas, por ejemplo, para cubrirse de los cráneos de aves que caen desde arriba o de los huesos de las víctimas del Palomo Rick.
- Los distintos objetos que caen desaparecen al rato y tienen propiedades diferentes:
 - Los huesos rebotan más.
 - Los cráneos con cada rebote se impulsan menos hasta quedar quietos en el suelo.
 - Las garras atraviesan las plataformas y al impactar con puh no le infringen daño sino que le ralentiza.

CAMBIO DE NIVEL

- Entre las diferentes secciones no habrá ningún tipo de transición, sin embargo, se producirá un aumento en la dificultad.
- Si el jugador muere tras haber llegado al final de una sección aparecerá al principio de la misma, o si ha alcanzado un checkpoint, comenzará justo en ese checkpoint. No hay límite de intentos, por lo que el jugador podrá seguir intentándolo hasta que logre llegar al nivel donde debe enfrentarse con Rick.

- Al llegar al final de la última sección se produce una ligera transición durante la cual se explicará el enfrentamiento con el Boss. Dicho enfrentamiento tendrá lugar inmediatamente antes de la salida de la estatua.

DISEÑO DE NIVEL



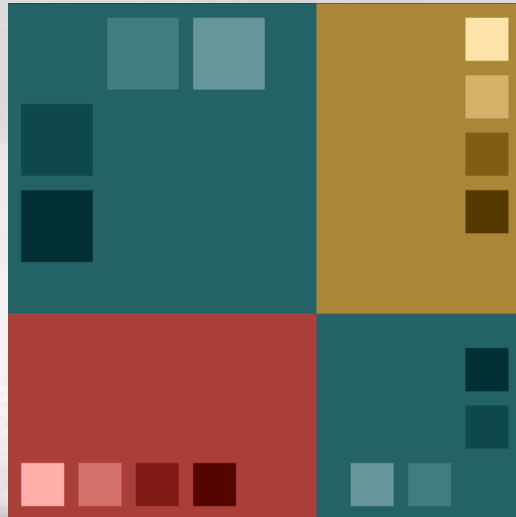
HUD

- Se mostrará en pantalla la distancia restante en metros hasta el siguiente checkpoint.
- Si fuera posible mostrar un minimapa del escenario completo sería conveniente implementarlo.

VISUAL

Paleta de colores general

- Se utilizará una paleta de colores oscuros para el escenario, destacando el azul del cobre oxidado y algunos colores claros para los huesos y otros objetos.



Assets

- Puh:
<https://craftpix.net/freebies/free-street-animal-pixel-art-asset-pack/?num=1&count=13&sq=birds&pos=3>
- Escenario:
<https://craftpix.net/freebies/free-undead-loot-pixel-art-icons/?num=1&count=13&sq=birds&pos=11>
- Palomo Rick:
<https://www.shutterstock.com/es/image-vector/vector-illustration-cartoon-flying-pigeon-animation-409782835>



Menús y flujo de juego:

- El juego contará con 3 menús:

- Menú de Inicio:

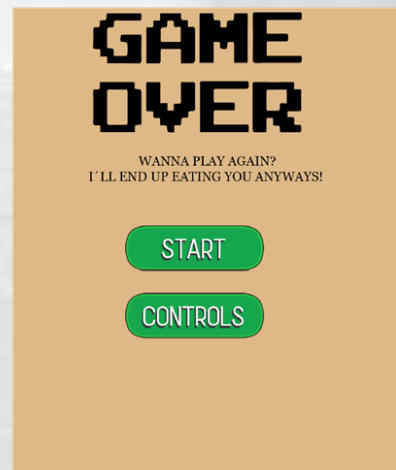
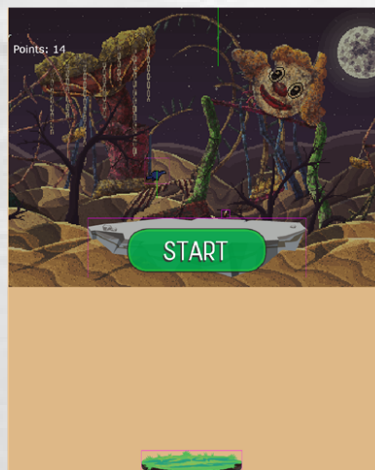
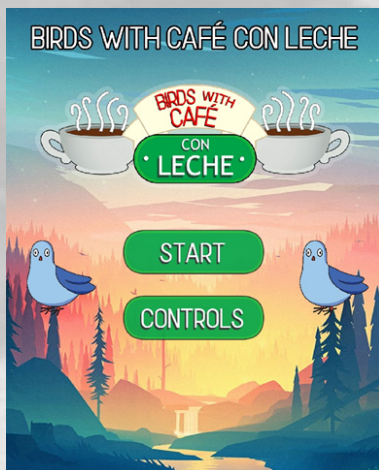
Contará con 2 botones, Start que iniciará el juego desde el inicio (pasando a la escena game1) y Controls que abrirá un submenú en el que se verá una imagen con los controles del juego y un botón para volver al menú de inicio.

- Menú de Pausa(ESQ):

Contará con 2 botones, Resume que retomará el juego desde donde se había pausado y Exit que te devolverá al menú de inicio.

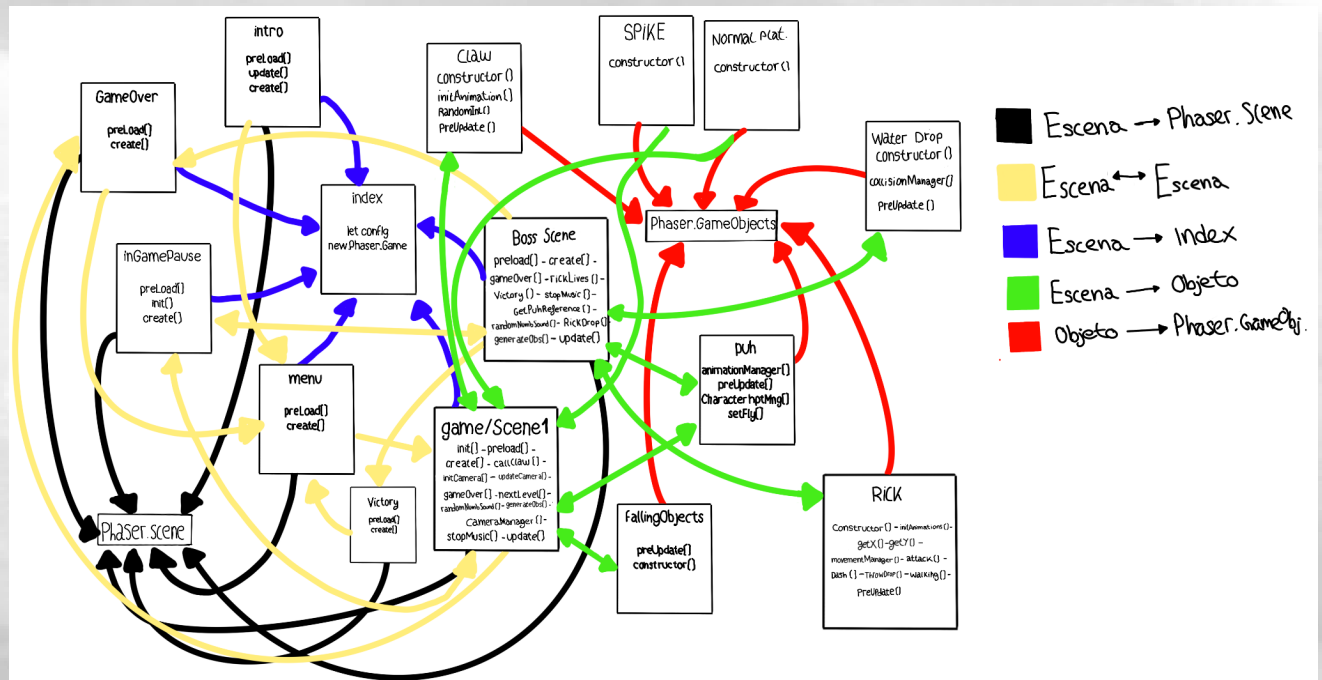
- Menú de Game Over:

Contará con 2 botones Start que reiniciará el juego desde el principio y Exit que te devolverá al menú de inicio.



- Durante todo el juego (excepto el nivel de Rick) Puh tendrá que sortear los obstáculos sin poder volar, solo podrá moverse por las plataformas y saltar, no obstante, en el nivel del jefe final sí podrá volar, ya que habrá recuperado la fuerza necesaria para combatir al palomo Rick .

UML:



Contenido:

→ Historia

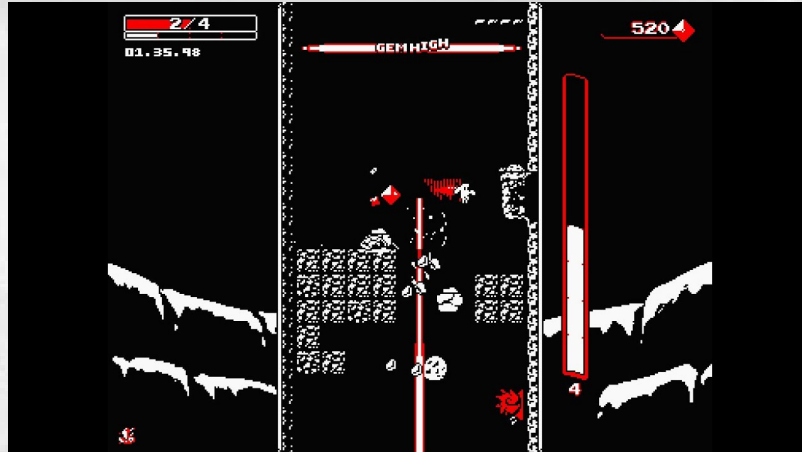
La descuidada golondrina Puh tiene curiosidad por descubrir qué se esconde en el interior de la estatua de Felipe III. Con dicho propósito se introduce por la boca del caballo. En el interior descubre que no todo es tan idílico como había imaginado, al contrario, la estatua parece ser un matadero de pájaros. Puh, con su ala lastimada, tratará de escapar utilizando los esqueletos de otros pájaros para alcanzar de nuevo la boca del caballo, sin embargo, tendrá algunas dificultades: el temible Palomo Rick se encuentra al final de su trayectoria, regurgitando trozos de sus antiguas víctimas que, si logran alcanzar a Puh, harán que este caiga al vacío y sea la siguiente comida de Rick.

→ Personajes y enemigos:

- Puh, nuestro protagonista, la afable y pequeña golondrina.
- Rick, la malvada paloma que habita en el interior de la estatua de Felipe III y que quiere comerse a Puh.

Referencias:

- Inspiración:
-Downwell



Redes Sociales & Github:

 [@DaspCoding](https://twitter.com/DaspCoding)

 [Repositorio](#)