

CUCHARA



VOLADORA

*SERGIO PÉREZ PÉREZ*

*BORJA GARCIA PIZARRO*

# HISTORIA

ESTA LEYENDA NARRA LA HISTORIA DE UNA ÉPICA AVENTURA EN LA CUAL TENDREMOS EL CONTROL DE UNA CUCHARA QUE TIENE COMO OBJETIVO REALIZAR SU ANSIADO DESAYUNO. PERO PARA ELLO TENDRÁ QUE SUPERAR UNA SERIE DE OBSTÁCULOS TALES COMO BOLES DE CEREALES O TOSTADAS, NO SIN ANTES TENER QUE ENFRENTARTE A ENEMIGOS QUE REPRESENTAN OTRAS COMIDAS DIARIAS COMO EL TENEDOR (COMIDA) Y CUCHILLO (CENA). TODO ELLO TENIENDO LUGAR EN EL INMENSO ESPACIO DONDE NADA NI NADIE PUEDE AYUDARTE.

# JUEGO

EL JUGADOR PASARÁ A TRAYÉS DE 5 NIVELES, DE MISMO TAMAÑO, LOS CUALES IRÁN INCREMENTANDO EN DIFICULTAD PRESENTANDOTE CADA VEZ ENEMIGOS CON UNAS MECÁNICAS MÁS COMPLEJAS, PARA HACER ESTO DISPONDRÁ DE 2 VIDAS, LAS CUALES SE REDUCIRÁN EN 1 AL RECIBIR DAÑO DE CUALQUIER FUENTE, LOS ENEMIGOS EN CAMBIO DISPONDRÁN DE SÓLO UNA VIDA. ENTRE ESOS MAPAS ESTÁ INCLUIDO UN NIVEL BONUS DISEÑADO PARA LOS JUGADORES MAS AVEZADOS.

# CONTROLES

DIRECCIÓN ARRIBA Y ABAJO -> ELEGIR OPCION DEL MENU PRINCIPAL.

Q -> MOVER HACIA ARRIBA TU PERSONAJE.

A -> MOVER HACIA ABAJO TU PERSONAJE.

O -> MOVER A LA IZQUIERDA TU PERSONAJE.

P -> MOVER A LA DERECHA TU PERSONAJE.

BARRA ESPACIADORA -> DISPARAR.

EL DISPARO ES BIDIRECCIONAL EN EL EJE X DEPENDIENTE DE LA ÚLTIMA DIRECCIÓN SELECCIONADA.

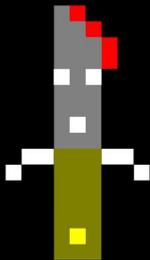
# PERSONAJES



ESTE SERÁ NUESTRA PROTAGONISTA. CUENTA CON 4 ANIMACIONES QUE VARIAN EN FUNCIÓN DE LA DIRECCION EN LA QUE TE ESTES MOVIENDO.



PRIMER ENEMIGO AL QUE NOS ENFRENTAREMOS. SU PATRON ESTARA BASADO EN UNA PERSECUCIÓN HACIA EL PERSONAJE MIENTRAS MANTIENE UNA DISTANCIA E INTENTA PONERSE A SU MISMA ALTURA.



ENEMIGO SUICIDA QUE PERSEGUIRÁ AL JUGADOR Y MORIRÁ AL COLISIONAR CON ÉL. NO TIENE LA CAPACIDAD DE DISPARAR.

# OBSTACULOS

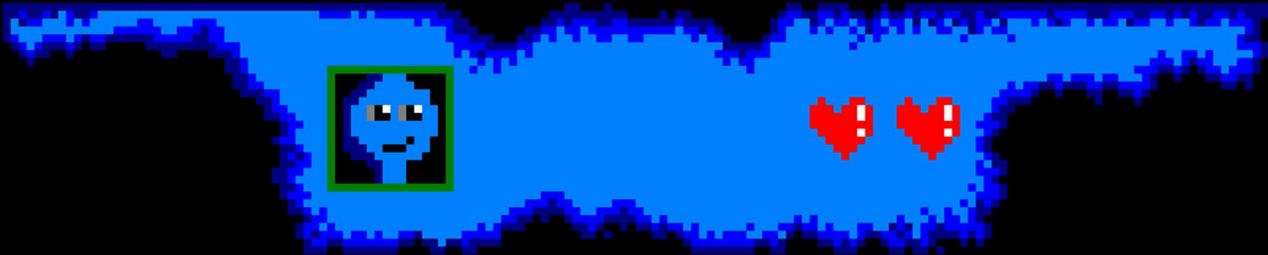


OBSTACULO EN EL EJE X E Y. SI NOS GOLPEA NOS QUITARÁ UNA VIDA. PUEDE SER ELIMINADO MEDIANTE UN DISPARO NUESTRO. SU PATRÓN CONSISTIRÁ EN IR REBOTANDO POR LAS PAREDES.



OBSTACULO EN EL EJE Y, SE DESPLAZARÁ EN EL MISMO CAMBIANDO DE SENTIDO AL COLISIONAR CON UNA PARED. SI NOS GOLPEA NOS QUITARÁ UNA VIDA. PUEDE SER ELIMINADO MEDIANTE UN DISPARO NUESTRO.

# HUD



DISPONEMOS DE UNA INTERFAZ DONDE SE APRECIAN 2 ELEMENTOS DIFERENTES . EL RETRATO DEL HÉROE MANEJADO POR EL JUGADOR Y LOS CORAZONES. SE SITUARÁ EN LA PARTE INFERIOR DE LA PANTALLA Y SE QUEDARÁ FIJO AUNQUE EL PERSONAJE SE DESPLACE. LOS CORAZONES REPRESENTAN EL NÚMERO DE VIDAS RESTANTES.



COMO PODEMOS DISTINGUIR EN LA IMAGEN NUESTRO ESTADO DEL JUEGO SE REPRESENTARA EN DOS IMÁGENES. LA IMAGEN DE ARRIBA REPRESENTA AL HÉROE CON TODA LA VIDA MIENTRAS QUE LA DE ABAJO LO REPRESENTA CUANDO HA RECIBIDO DAÑO



# DISPAROS



PROYECTIL DISPARADO POR EL JUGADOR . REPRESENTA A UN WEETO, LA FUENTE DE TODO DESAYUNO SALUDABLE Y VIDA SANA



PROYECTIL DISPARADO POR LOS DISTINTOS ENEMIGOS. REPRESENTA UN COPO DE SAL, LA FUENTE DE TODA SUBIDA DE TENSIÓN Y VIDA DESTRUIDA

# EASTER EGG CHICAGO'S 30



GUIÑO AL JUEGO CHICAGO'S 30 / TOPO SOFT. EL SPRITE SE ENCUENTRA SITUADO EN LA PARTE FINAL DEL PRIMER NIVEL COMO ELEMENTO DEL MAPA.