

GUI, EFECTES I GAME CONTROL

Per a aquesta entrega el joc ja consta d'una escena inicial per començar el joc. També té l'opció de pausa que paral·litza completament el joc (moviments tant com del personatge com enemics, atacs, inputs,..). L'escena de "Game Over" apareix quan el protagonista es queda sense vida.

Els enemics tenen la seva pròpia vida i el protagonista en perd si el peguen i en guanya si mata els enemics.

L'inventari consta de tres espais on el jugador pot guardar posicions per recuperar vida.

El joc té una música ambiental que acompanya el jugador durant tot el nivell. Quan apareix el boss la música ambiental canvia. També hi ha diferents efectes per a l'atac de l'espasa, les plomes i l'atac especial.

Com a sistema de partícules hem implementat a l'atac especial de les plomes, que solten partícules al seu darrere, i a les boles de l'atac del boss.

Els enemics tenen un indicador de la seva vida simbolitzada amb una barra que baixa si la seva vida baixa.