



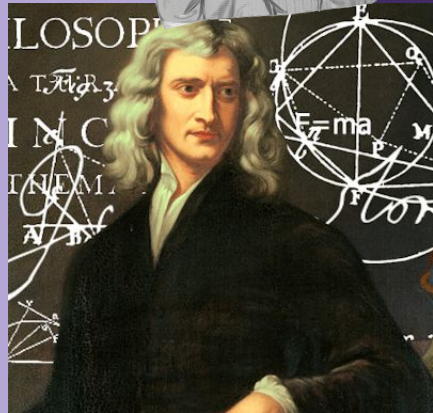
# Shoot'em on Jupiter

Diseñado y desarrollado por Watler Bernal

---

—

# Quién soy?





# Qué es?

Es un juego FPS tributo a los 8 Bits en un ambiente 2D con comportamiento de 3D, que simula un tiro de sniper, incluyendo gravedad, viento y balística.

Fue desarrollado en HTML, CSS y JavaScript.

# Por qué?

Por mi fascinación por la física, los FPS, los juegos retro, y el desafío intrínseco del diseño y desarrollo de una posible evolución de un famoso juego.



# Cómo funciona?

## Start on Level n:

- 5 ammo
- Random distance
- Random wind every new duck spawn
- New gravity

## Scoring:

For every duck in function of Distance & Level

## Level Up:

3 ducks down

## New level:

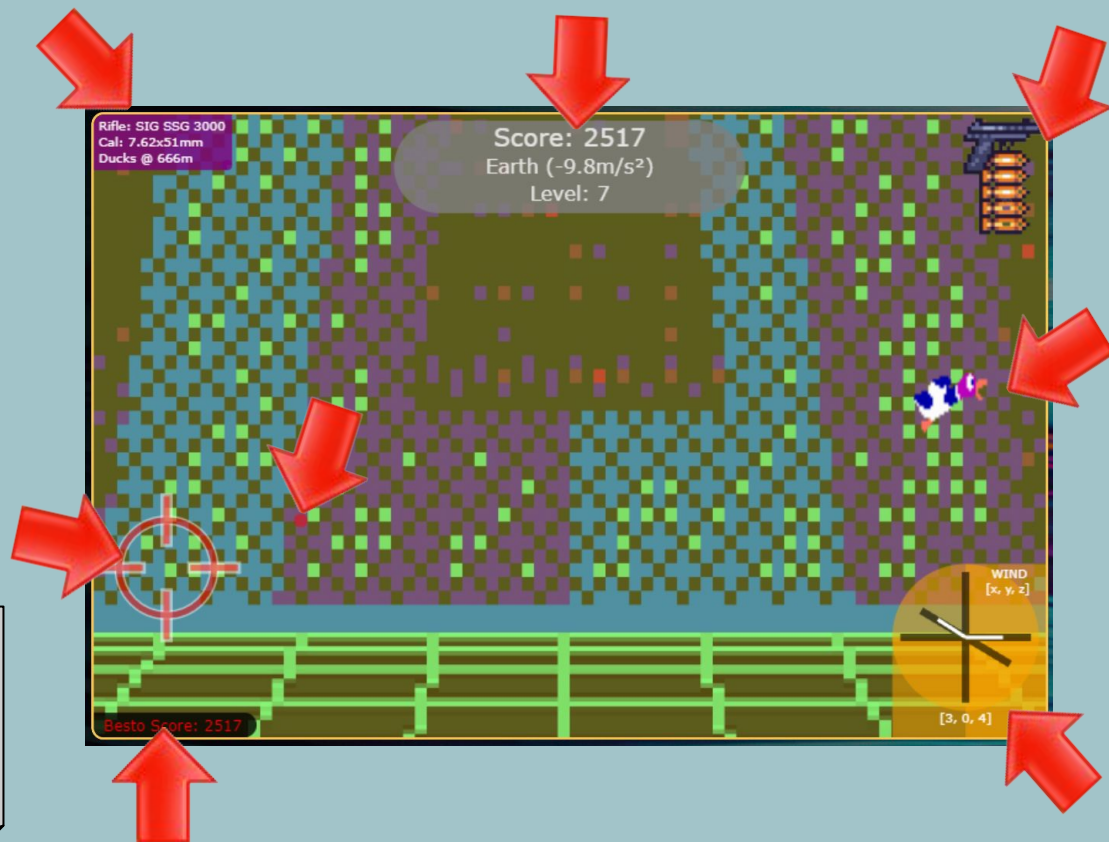
5 ammo reset  
Higher random distance

## Game Over:

No ammo  
10 spawned ducks  
In level

## Game level limits:

Max-Level = 40  
Max-gravity = 24.79





# Retos técnicos

- La física involucrada
- La experiencia visual del jugador
- La interacción del jugador



# Grandes errores

- No comprobar el funcionamiento del “Physics Engine”
- Omitir la perspectiva del jugador primerizo

# DEMO

<https://waltbernal.github.io/Shoot-em-on-Jupiter/>



THANK YOU!