

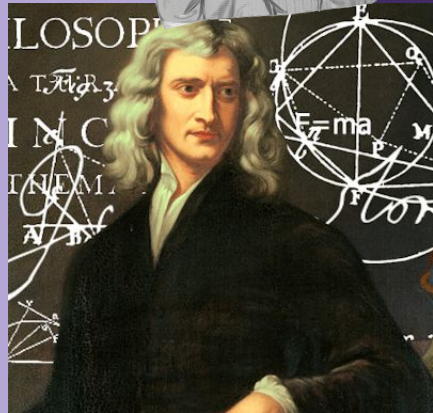


Shoot'em on Jupiter

Diseñado y desarrollado por Watler Bernal

—

Quién soy?



Qué es?

Es un juego FPS tributo que simula un tiro de sniper, tomando en cuenta condiciones como distancia, gravedad, viento y balística.

Está desarrollado con 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 for new random 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

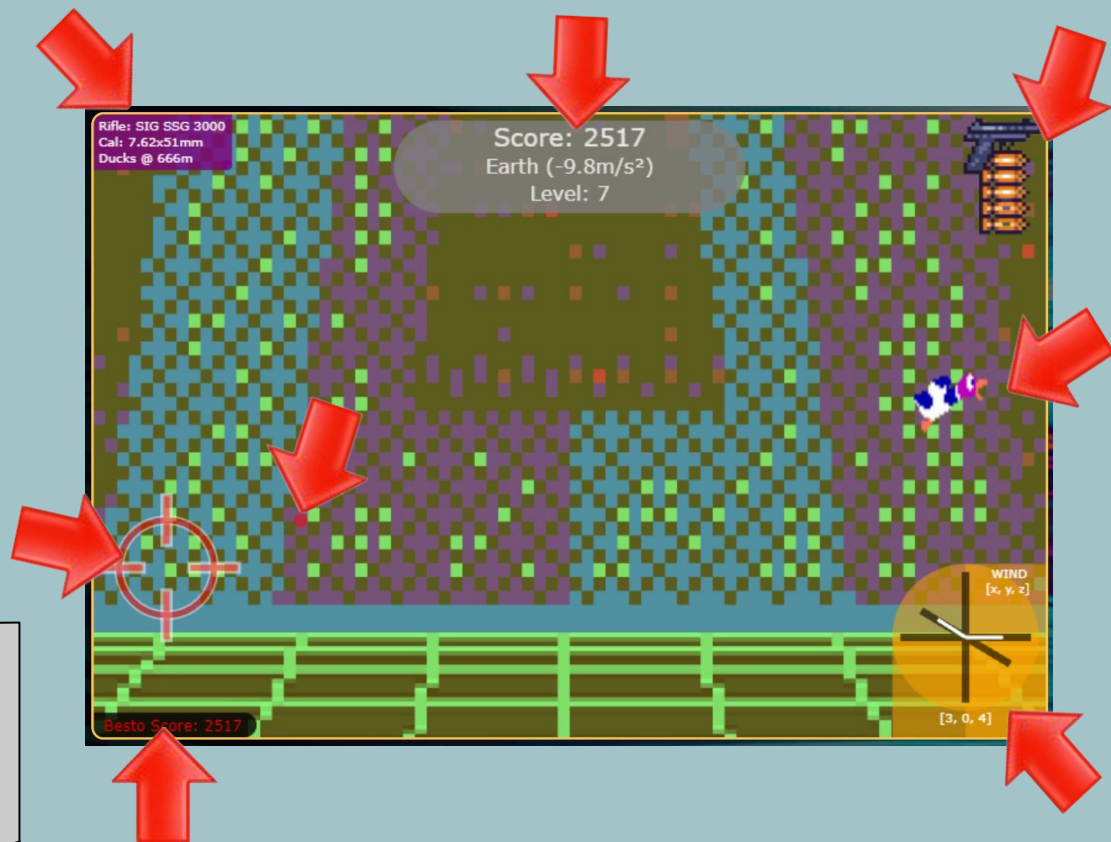
Game Over:

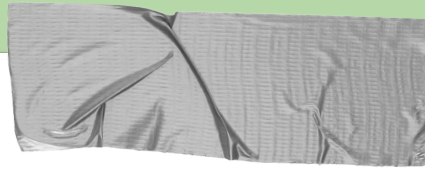
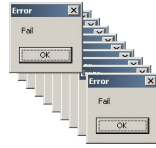
- No ammo
- 10 spawned ducks in level

Game level limits:

Max-Level = 40

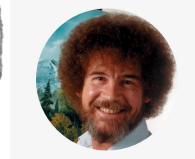
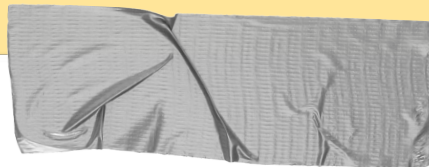
Max-gravity = 24.79





Retos técnicos

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



Grandes ~~errores~~

accidentes felices

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



Demo:

[Shooter \(waltbernalm.github.io\)](http://waltbernalm.github.io)



THANK YOU!