

Javier Comas

Sara Isabel García

Adrián Montero

Simona Antonova

PECK



@CoupleGamesSt

Idea general, género, mecánicas, dinámicas...



Idea general:

escapar de Bodega Bay en el coche de tu hermano, esquivando los ataques de los pájaros asesinos que te persiguen



Género:

Acción,
plataformas 2D



PIXEL
ART

Mecánicas:

Personaje

- Saltar
- Movimiento lateral
- Uso de power ups
- Vidas

Escenario

Obstáculos:

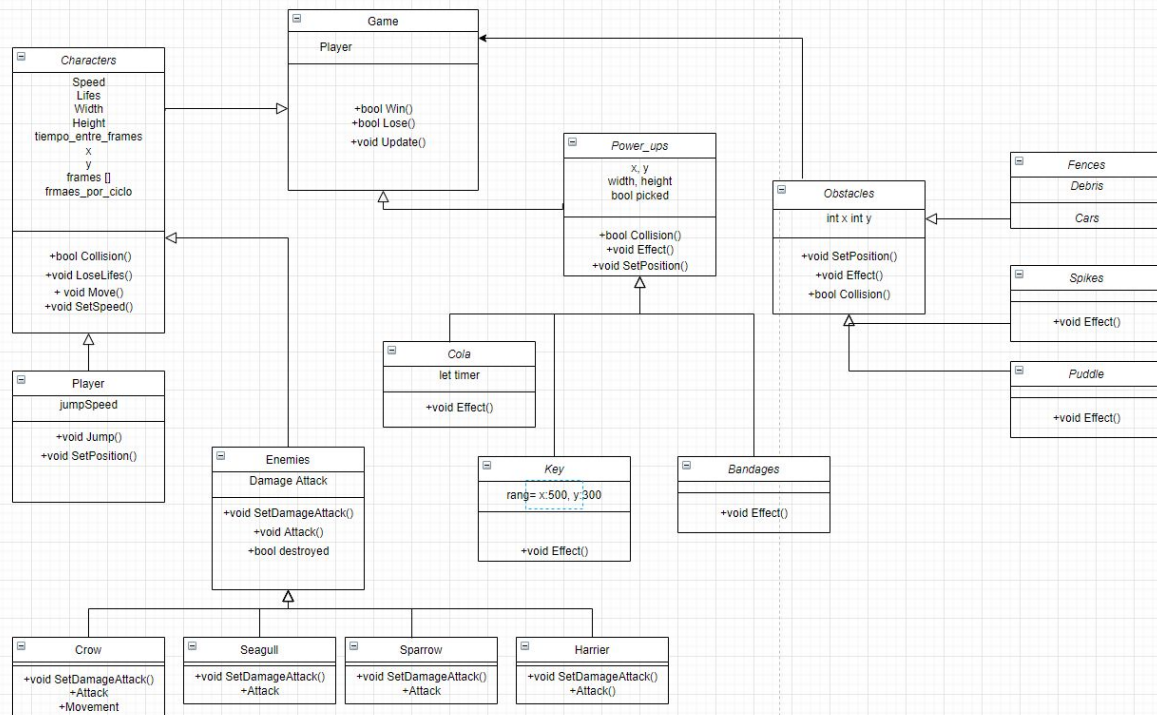
- Coches
- Pinchos
- Vallas
- Escombros
- Alcantarilla
- Charco de lodo

Dinámicas:

Atravesar Bodega Bay defendiendote y rehuyendo los ataques de los pájaros con power ups y esquivando los obstáculos saltando



UML



Análisis general del desarrollo



Objetivos



Pivotal
Tracker



GitHub

moodle





¿Por qué jugar a nuestro juego?

Juego



<https://javixxu.github.io/PVLI-G11/>