



**Simona Antonova**  
**Javier Comas**  
**Sara Isabel García**  
**Adrián Montero**



**PECK**

# 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 la amenazan



## Género:

Acción,  
plataformas 2D



PIXEL  
ART

## Mecánicas:

### Personaje

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

### Escenario

### Obstáculos:

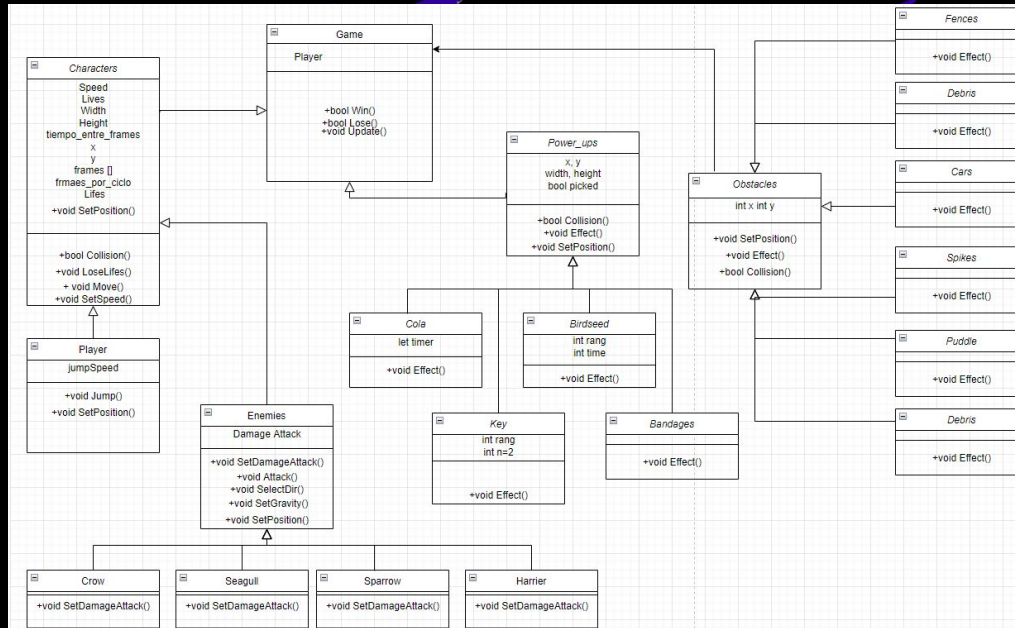
- Coches
- Pinchos
- Vallas
- Escombros
- Alcantarilla
- Charco de lodo

## Dinámicas:

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



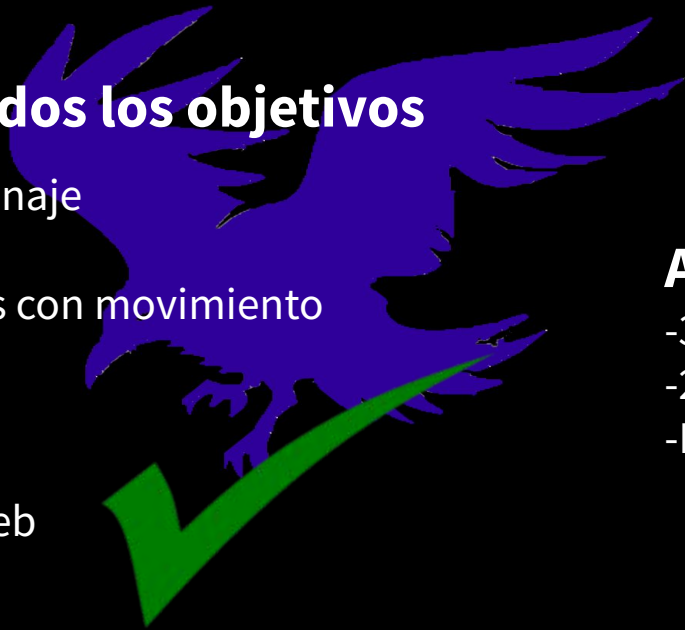
# UML



# Objetivos Hito 2 - ¿Qué ha ido bien?

## Hemos completado todos los objetivos

- Pulir el movimiento del personaje
- 2 enemigos funcionales
- Animaciones de las entidades con movimiento
- Interfaz de usuario
- Escenario infinito
- Cámara que sigue al jugador
- Mejor estética de la página web



## Además...

- 3 obstáculos
- 2 powerups
- Menús (básicos)

# ¿Qué ha ido mal?



# Juego



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

# Redes Sociales y Página Web



@CoupleGamesSt



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

