



¿QUIENES  
SOMOS?

DIEGO ROL  
JOSÉ MIGUEL VILLACAÑAS  
DANIEL RUIZ  
RODRIGO CABELLO

hitch corp

# HEELS RUNNING

hitch corp

## 01

## IDEA DEL JUEGO

Objetivo: huir de la policía y escapar



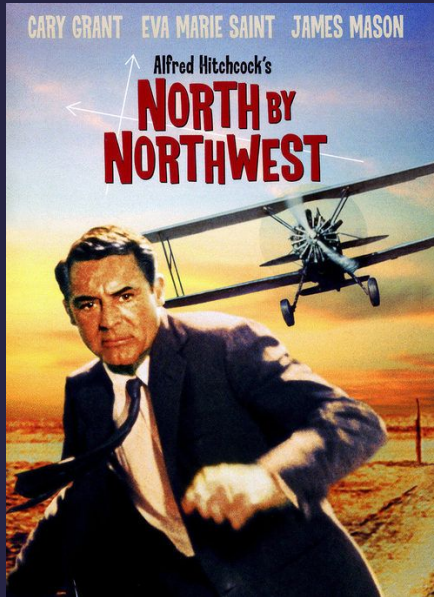
Plataformas, Runner y Acción 2D



## 02

## NARRATIVA

“Con la muerte en los talones”



Alfred Hitchcock

## 03

## MECANICAS

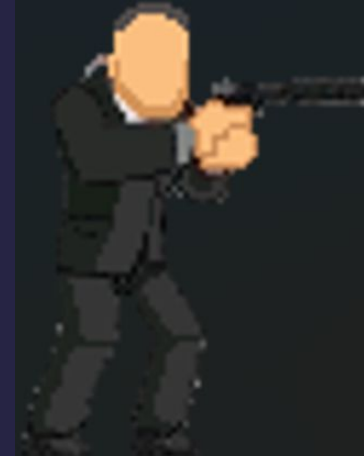


- Saltar
- Pegar Patada
- Utilizar Power Ups



- Cambiar a helicoptero
- Arrestar al jugador

- Disparar al jugador



04

# MECANICAS DE ESCENARIO

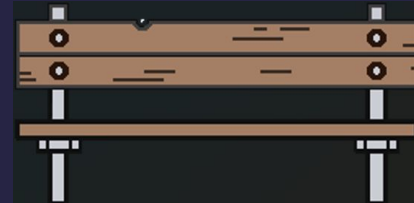
## CAJAS



## OBJETOS CAYENTES



## OBJETOS ESTÁTICOS

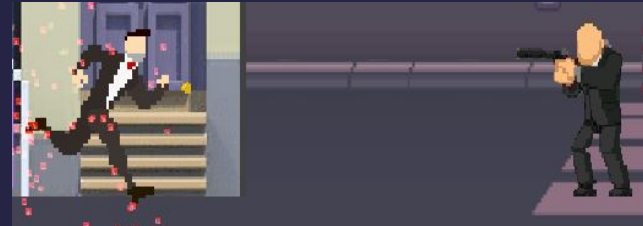


05

# DINÁMICA

PERDER

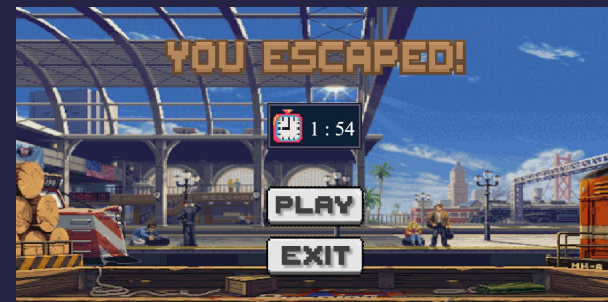
GANAR





## 06

## MENÚS







MENÚS

ARTE

QUE HA IDO  
BIEN

QUE HA IDO  
MAL

UML

INSPIRACIONES

07

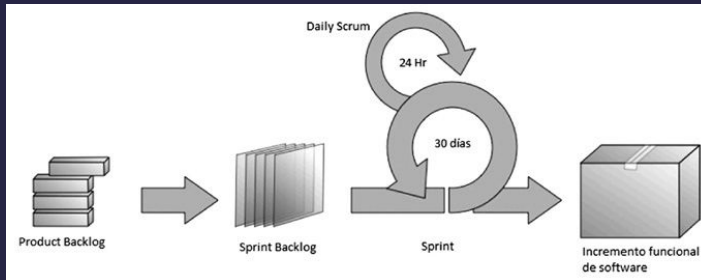
# ARTE



## 08

## QUE HA IDO BIEN

- Buena comunicación entre los integrantes.
- Buen ritmo de trabajo.
- Hemos conseguido todos los objetivos del juego.
- Constancia con los sprint planning.



## 09

## ¿QUÉ HA IDO MAL?

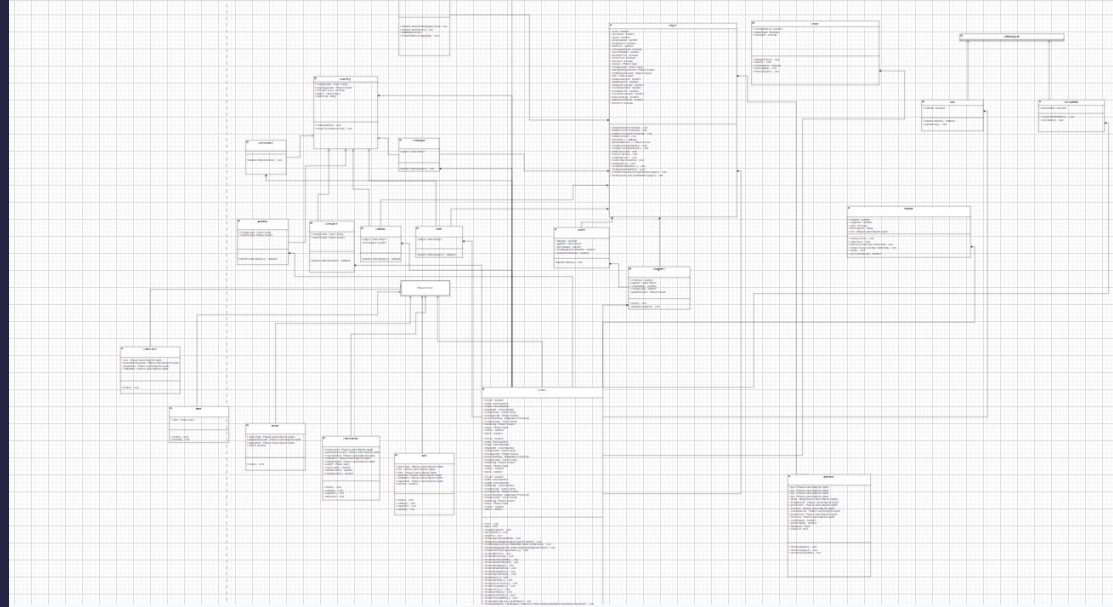


- Bugs con el menú de pausa
- UML
- Pausa de toda la escena
- Diseño del mapa ---> F Tilemap
- Bugs de la cámara
- Ajuste del volumen



10

## UML



<https://github.com/josemiguelvdz/PVLI>

11

# INSPIRACIONES

