

Taller Grupal Final: Pokemon

Ficha técnica

Para este proyecto se nos ha pedido desarrollar el prototipo del nuevo Pokémon, para una nueva consola portátil que lanzarán en diciembre del 2020. El desarrollo debe tener las mecánicas principales del juego original las cuales son: manejo del personal, escoger el pokémon inicial, poder buscar, encontrar y capturar al menos tres pokemones distintos de manera salvaje. Los pokemones deben manejar diferente nivel. Finalmente debe poder pelear con su pokémon inicial contra su eterno rival.

Referencias

Para el desarrollo gráfico de este proyecto se optó por tener como referencia los videojuegos de pokemones pasados en tres ediciones en específico, estas son: zafiro, rubi y esmeralda. Se busca mantener dicho concepto gráfico, puesto lo que queremos, es crear un pokemon conmemorativo para los verdaderos fans de la saga. A continuación, algunas referencias en específico:





Miguel Olivares
Alejandro Valverde
Daniel Martinez

Diseño de alto nivel

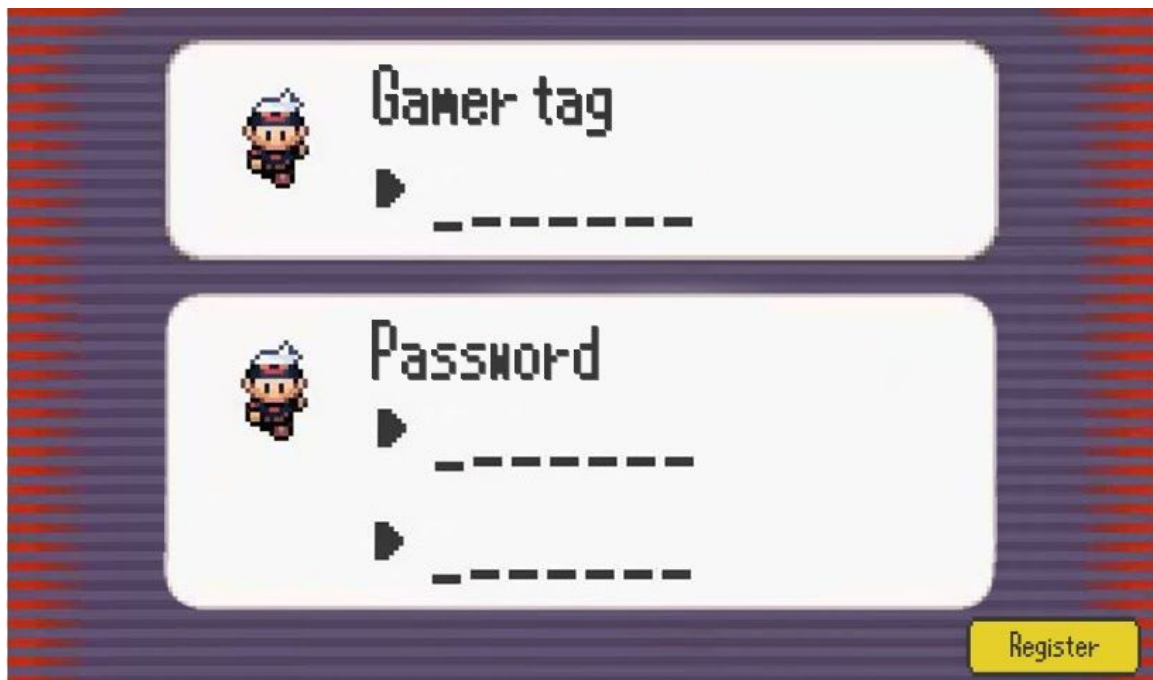
Pantalla Inicio



Pantalla intro Pregame



Pantalla Register



Gamer tag

Password

Register

Mapa final



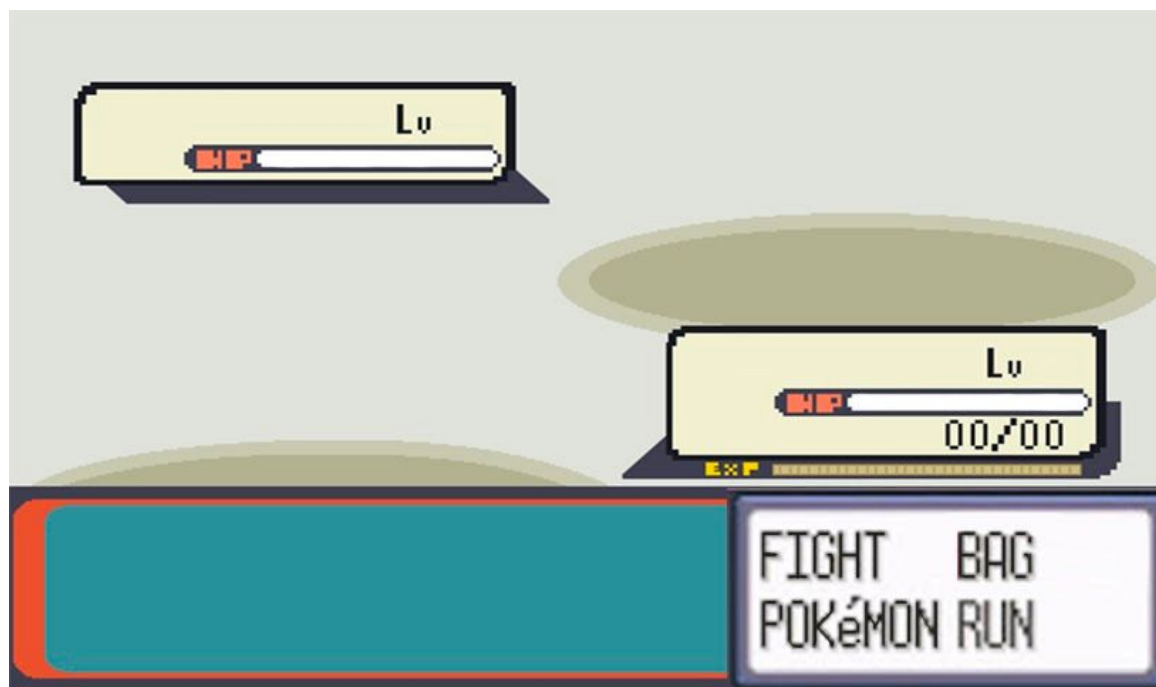
Personaje



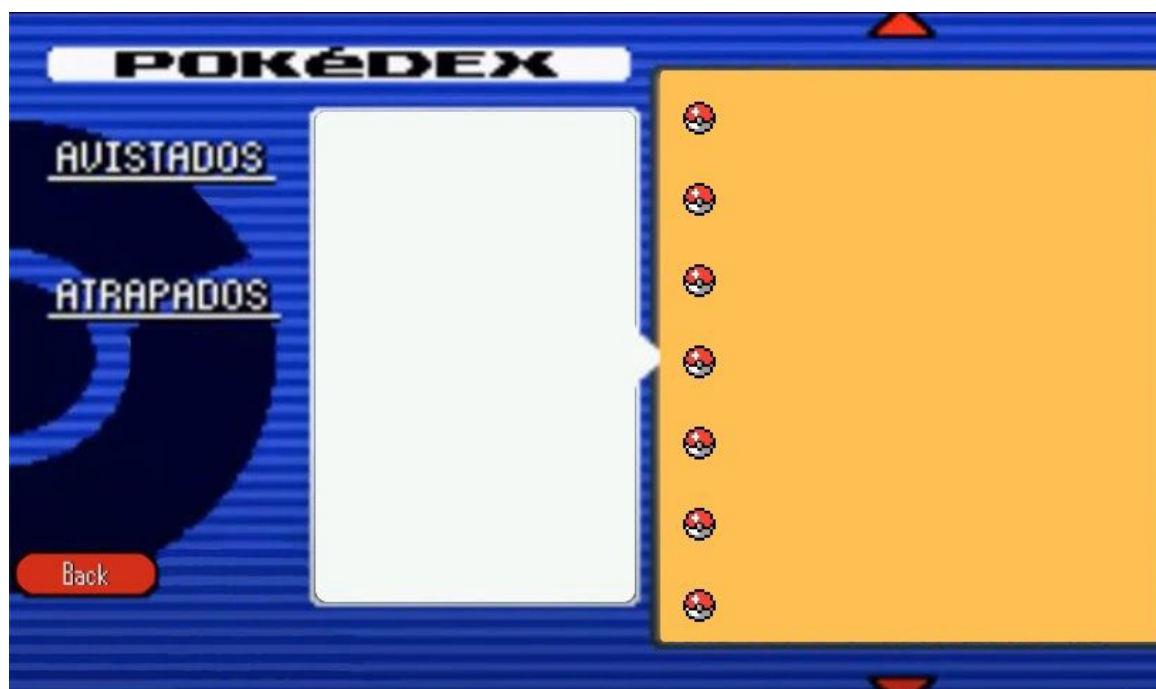
Pokemon



Pantalla peleas



Pantalla Pokedex



Miguel Olivares
Alejandro Valverde
Daniel Martinez

Pantalla historial usuarios

The mockup shows a user history screen with a dark blue background. A large light blue rounded rectangle contains a table with three columns: NickName, Fecha, and Pokemon. To the right of the table is a vertical orange sidebar with four buttons: 'ORDENAR', 'Por fecha', 'PorNickName', and a red 'Back' button at the bottom.

<u>NickName</u>	<u>Fecha</u>	<u>Pokemon</u>
-----------------	--------------	----------------

ORDENAR

Por fecha

PorNickName

Back