

Gonzalo Sanz Lastra

Diego Mateos Arlanzón

Diego Baratto Valdivia

Jorge Rodríguez García

Juan Barea Gallego

Lluis Cañellas Salesa

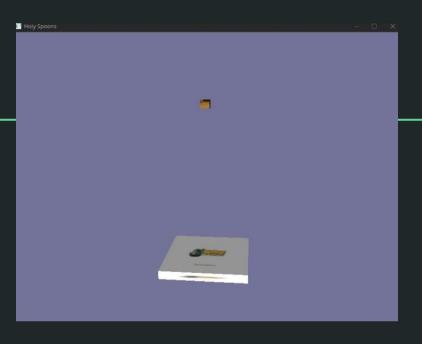
Nap Time Studio z^{zz}

Introducción: Hito 3



Introducción:

Hito 1





Hito 2

Introducción: Menús también en el hito 3



Planificación (cumplida?)

1^{er} Hito: Desarrollo de la arquitectura / motor de juego +70 commits

2^{do} Hito: Acabar la arquitectura + desarrollo del juego +100 commits

3^{er} Hito: Acabar desarrollo del juego + contenido y arte +250 commits

Planificación (cumplida?)

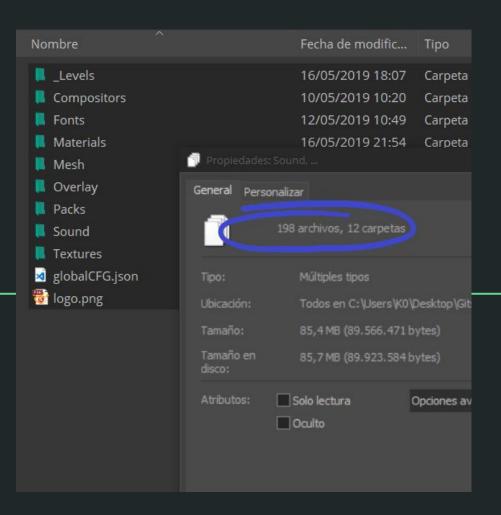
- Estados de inicio, pausa, etc (hecho)
- Componentes y desarrollar contenido:
 - Diseñar enemigos, mapa, etc (hecho)
 - Buscar / desarrollar recursos (hecho)
 - Escribir lógicas (hecho)
 - Hud (hecho)
 - (hecho)

Planificación (extras? principalmente)

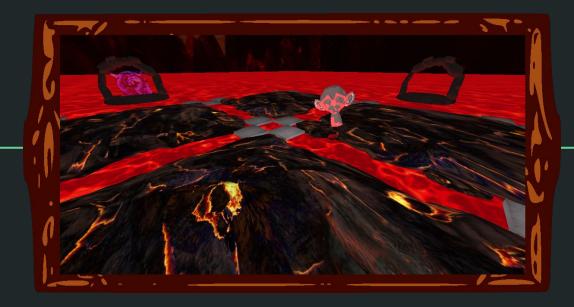
- Resolver bugs + añadir mejoras que necesitábamos
 - Resolver bugs de las mejoras nuevas
- PlayerController
- Config.json accesible por el usuario
- Compositors
- Leaderboard
- Web, video, presentaciones...
- ...

Contenido:

Casi 200 assets



Contenido: Niveles



Nivel Lava



Nivel Hielo



Nivel Cielo

Contenido: Enemigos









Contenido: Armas

GunSpoon: arma disponible inicialmente, gran cadencia, poco daño y dispersión media.

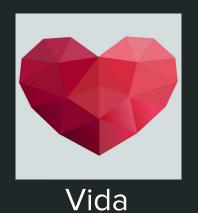
SniperSpoon: arma desbloqueable, lenta pero con gran
precisión y daño.

ShotSpoon: arma desbloqueable, muy lenta y poca precisión pero dispara una gran cantidad de balas siendo muy efectiva a corta distancia.

Contenido: Power ups





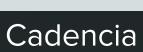


Armas:



Daño







Cantidad de balas

¿Preguntas?



Gonzalo Sanz Lastra

Diego Mateos Arlanzón

Diego Baratto Valdivia

Jorge Rodríguez García

Juan Barea Gallego

Lluis Cañellas Salesa

Nap Time Studios ss