**Tecnología de los videojuegos.**

**Diseño.**

**Grupo techno team:**

* Guzmán Bernaldo de Quirós Fernández.
* Ricardo Zambrana Zuñiga.
* José Andrés Gómez Suarez.
* Miguel Herraez.

A lo largo de el proceso nos surgieron problemas como es inevitable: el principal problema fue que tras añadir los portales si había zonas de colisión cerca el personaje no cambiaba de mapa; pero tras ajustar el tamaño de las zonas de colisión cercanas conseguimos solventarlo.

Con la fecha de entrega cada vez más próxima nos dimos cuenta que quizás nuestro proyecto inicial era demasiado ambicioso ya que el planteamiento de utilizar un grupo de personajes suponía una cantidad de trabajo desmesurada para el tiempo del que disponíamos por lo que tuvimos que reducirlo a un único personaje jugable. Para los combates con los enemigos nos basamos en Pokémon ya que este tipo de combates son fáciles de aprender y no necesitan una explicación previa; de manera que el jugador avanza por el mapa encontrándose con enemigos y tras derrotarlos podrá usar los portales implementados para cambiar de mapa.