

NINEANDO CORP PRESENTA



HITO 1

IDEA GENERAL

- TOWER DEFENSE



MECÁNICAS

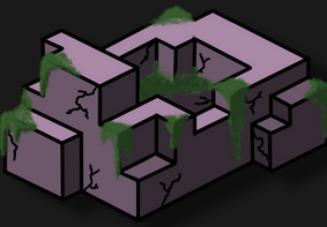
- PONER TORRES EN EL MAPA
- SELECCIÓN DE UBICACIÓN
- VENTA DE TORRES

DINÁMICA



CARACTERÍSTICAS:

- Estrategia Defensiva
- Progresión al derrotar Enemigos
- Efectividad contra Enemigos
- Diferentes Relieve y Rutas en Mapa



OBJETIVO:

- Completar Niveles
- Defenderse de las oleadas Enemigas
- Mecánicas de Torretas y Enemigos



ESTÉTICA

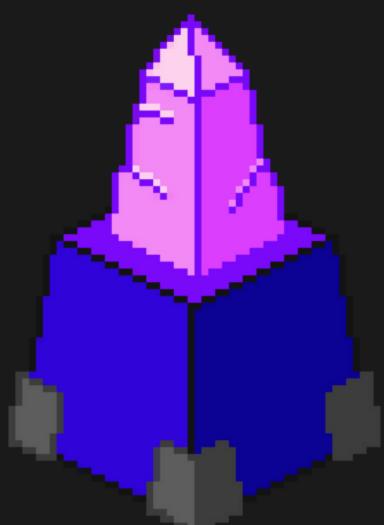


QUÉ HEMOS HECHO

- MAPA ISOMÉTRICO
- CÁMARA MANEJABLE
- TORRES
- ENEMIGOS
- MENÚ

TORRES

- DISPARO



- MECÁNICAS



- ANIMACIONES

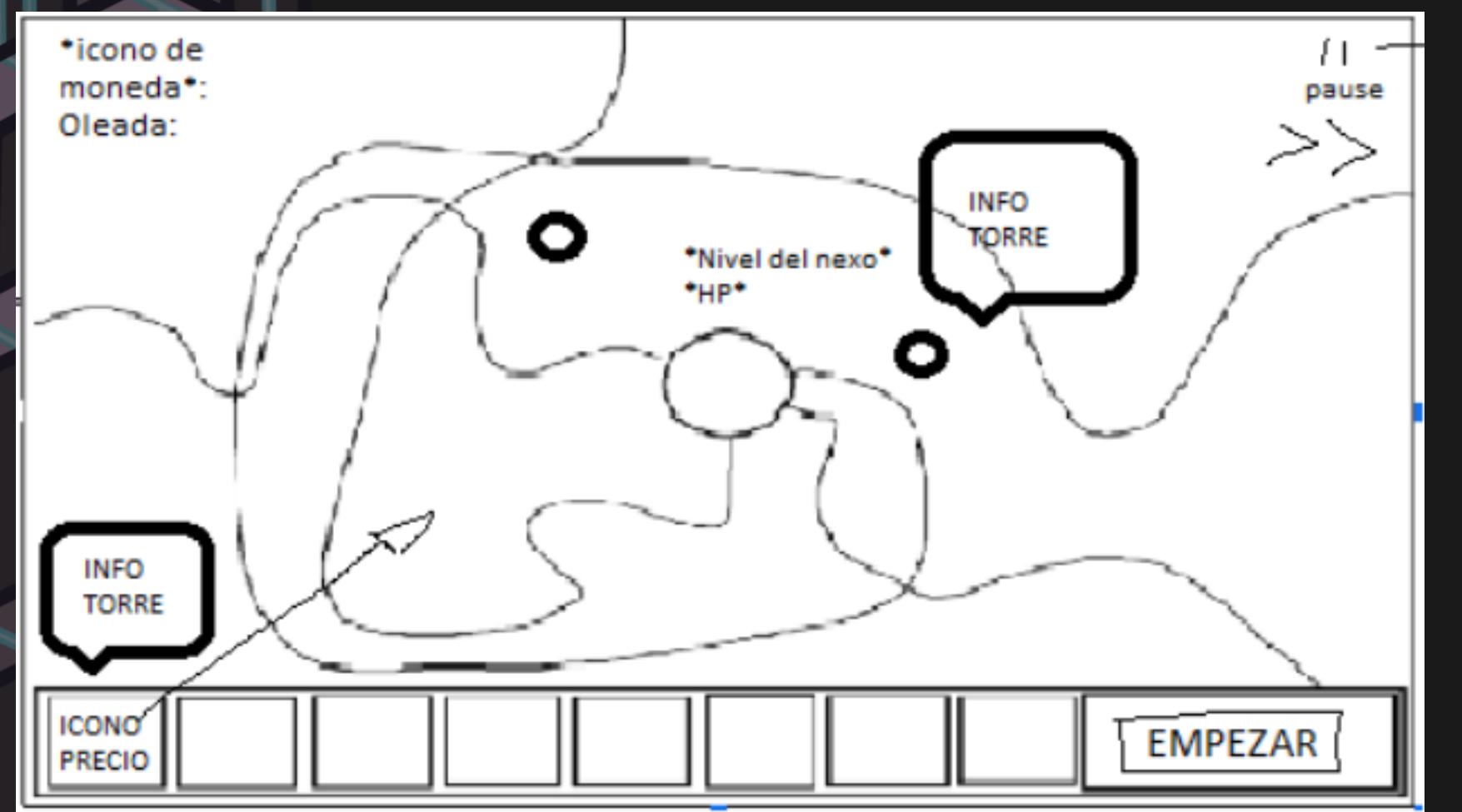


ENEMIGOS

- MOVIMIENTO
- RUTAS
- ATAQUE



INTERFAZ



PARTIDA



MENÚ

UML

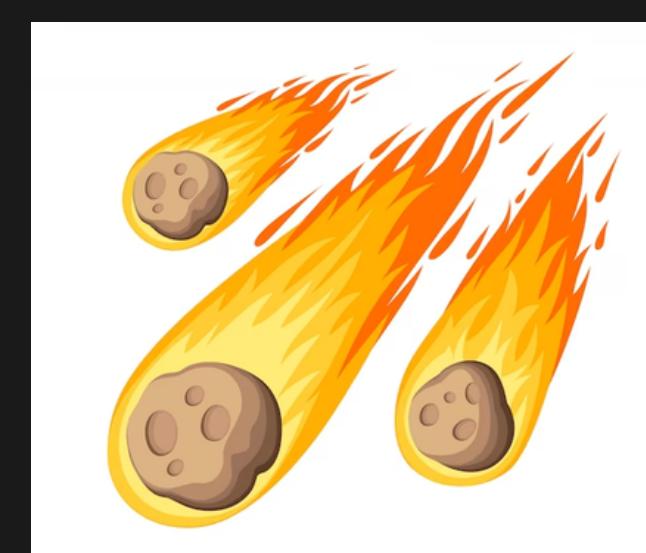
GAME

COMPONENTES

ENTIDADES

**ESTADOS
(GAMESTATEMACHINE)**

NUEVAS IMPLEMENTACIONES



JEFES FINALES



PLAN DE FUTURO

MARZO (HASTA HITO 2)

- MENU PRINCIPAL
- HUD
- DRAG AND DROP
- OLEADAS DE ENEMIGOS
- TORRES
- FENOMENOS METEOROLOGICOS
- HABILIDADES
- JEFES
- TIENDA Y MONEDAS

ABRIL(HASTA HITO 3)

- SONIDOS
- CONFIGURACIÓN
- TESTEO Y BALANCEO
- CARGA Y GUARDADO

IDEALIZADO
(DE LOS SUEÑOS TAMBIÉN SE VIVE)

ANÁLISIS DE HITOS

COSAS BUENAS

- EFICIENCIA
- AUTONOMÍA
- TODOS HACEN SU PARTE
- POCOS ERRORES Y CONTRATIEMPOS

TODO ESTA ARREGLADO

COSAS MALAS

- GDD NO ERA SOLIDO
- VISIÓN DE TÚNEL
- EMPEZAR LA CASA POR EL TEJADO

DEMO DEL JUEGO

[HTTPS://YOUTU.BE/B8EAKL6P-28](https://youtu.be/B8EAKL6P-28)

CRÉDITOS

NICOLÁS BESTEIRO

JAVIER BRAVO

ADRIÁN CASTELLANOS

MIGUEL ÁNGEL LÓPEZ

DANIEL MORENO

MARCOS PANTOJA

MARCOS PÉREZ

SERGIO PÉREZ

DAVID RUBIO

PEDRO SÁNCHEZ

JAVIER TIRADO

DUDAS
PREGUNTAS E
INQUIETUDES



@nineandocorp



@nineandocorp