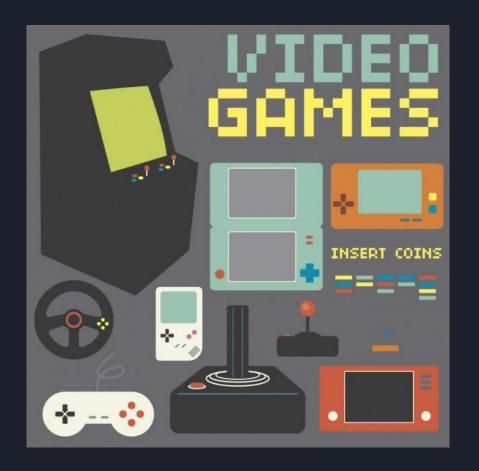
# TEAM ROCKET

Carlos Sánchez Álvarez Joel García Aparicio

## <u>Índice</u>

- 1- Implementación
- 2- Diseño
- 3- Planificación
- 4- Arte
- 5- Comunicación



#### <u>Implementación - Lo que tenemos</u>

El personaje puede moverse por todo el mapa, respetando colisiones.

Configuración con escenas en game.html.

Menú con diversas configuraciones.

Nombre personalizado de jugador.



#### Implementación - Lo que nos queda

Enemigos.

Evoluciones.

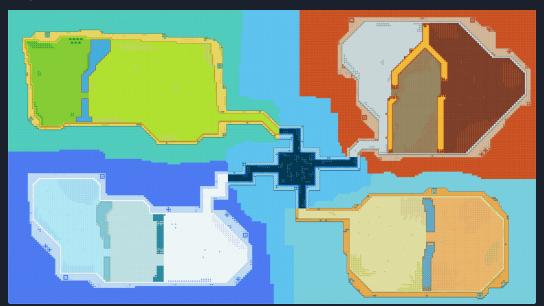
Puntuaciones.



#### Diseño - Lo que tenemos

Mapa agrandado y con mayor detalle.

Historia y contexto en vídeo de inicio.



#### Diseño - Lo que nos queda

Una escena nueva para el guardián de cada isla.

Una escena para el jefe final.

Gemas/monedas.

Llaves de los guardianes.



#### <u>Planificación</u>

Hemos ordenado por prioridad las HU que nos quedan:

- 1) Enemigos
- 2) Gemas
- 3) Escenas de jefes
- 4) Puntuaciones
- 5) Mejores gráficos de vida y puntuación
- 6) Evoluciones



Trello: <a href="https://trello.com/b/O1DbqJG0/videojuego">https://trello.com/b/O1DbqJG0/videojuego</a>

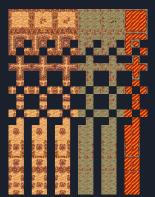
#### <u>Arte</u>

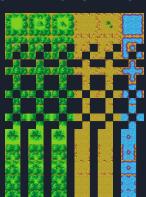
Mapa compuesto por Tiles de Pokemon Mundo Misterioso.

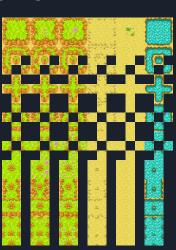
Música en 8-bit: Una música en mapa principal y otras para cada jefe.

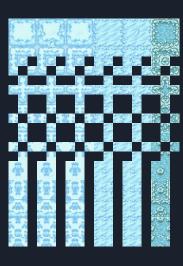
Menú de colores vivos, acordes al juego.

Pondremos efectos de sonido.









### Comunicación

Web en <a href="https://carsanchezalv.github.io/teamrocket/">https://carsanchezalv.github.io/teamrocket/</a>

