Projecte Final

Tipus: Banana Kong Game

# Objectius:

## Dia 1

1. Buscar temàtica i ambientació del joc 🡪 fet
2. Escollir personatges d’OpenGameArt 🡪 fet
3. Escollir Background del d’OpenGameArt 🡪 fet
4. Crear un personatge
5. Crear un Background finit
6. Objectes i obstacles amb interaccions amb el personatge principal (quants, quins, què faran?...)

## Dia 2

1. Tenir acabat el primer mapa finit

# Explicació del joc

El nostre joc tracta d’una adaptació del Banana Kong Game i d’altres del mateix estil. Pretenem que el joc sigui infinit i vagi augmentant la dificultat a mesura que vas avançant en la partida. Per tal de tenir una experiència més personalitzable, buscarem que l’usuari pugui escollir d’entre diferents opcions de personatge, ambientació etc...

1. Versió base (simple)
2. Versions millorades a partir de la versió base

# Objectius llunyans:

Guardar informació sobre la distància recorreguda i “monedes recol·lectades”

Fer un boost que faci que vagi més ràpid i que passi per sobre de tots els obstacles (el boost es carrega a partir de les monedes que s’agafen)

Crear 3 nivells de joc (inframon, mon i copes d’arbres)

# Primera versió:

1. Fer un mapa (tileMap)
2. Personatge funcional
3. Estils de mort del personatge (com reacciona, amb què reacciona...)
4. Sense boosters
5. Comptador de temps