

Arte conceptual

El diseño de nuestro videojuego está inspirado en los clásicos gráficos de Pokemon con una vista Top-Down.

Con diferentes ambientes: bosques, desiertos, castillos.

Durante todo el juego aparecerán objetos como árboles, edificios, ríos, lagunas...



Los sprites usados son de los juegos:

-Guardian of Paradise



De este juego principalmente extraemos los sprites de objetos y animales.

-Across Age II



De este juego extraemos los sprites de nuestro protagonista y los enemigos, es decir, de los personajes.

Para la realización de los mapas hemos usado tiled map editor.

Esto son unos ejemplos de los ambientes de nuestro juego:



