

### Requisitos final computación gráfica

Requisito	Porcentaje
1. Documento de requisitos del videojuego	20% (plazo domingo 26 de Noviembre de 2017)
2. Juego plataforma (posee gravedad)	70%
3. Video (gameplay) del juego	10% (debe estar en plataforma youtube antes de la fecha de sustentación)

### Requisitos del juego (70%)

Menú inicial	10%
Música y efectos de sonido	10%
Calidad de implementación	40%
Historia (prologo, interludio, epilogo, tutorial)	10%
2 Niveles	20% por nivel (total 40%)
Nivel final	10%

### Calidad de implementación.

El sprite debe poseer animación.

La animación debe ser consonante con la acción, tanto para jugador como para rivales.

La animación debe ser limpia, sin errores de recorte.

El jugador debe poseer indicador visible del nivel de vida.

Se deben implementar dos modificadores de juego (elementos donde el jugador al entrar en contacto modifica sus cualidades o comportamiento).

Debe implementarse cronometro visible en la pantalla y debe cumplir con algún propósito.

Se debe adjuntar credits sobre musica, efectos de sonido y sprites.

Debe implementarse al menos 1 personaje no jugable.

### Historia.

Debe implementarse mostrar historia antes del inicio del juego, historia entre niveles e historia posterior al juego.

Es parte de esta especificación el tutorial visual de como jugar, debe estar incluido en el juego.

### Especificaciones sobre los nivel plataforma

1 tipo de enemigo estacionario	20%
1 tipo de enemigo con movimiento	20%
1 tipo de obstáculo que inflige daño	20%
Implementar abismo (Jugador cae de la plataforma)	10%
Nivel de jugabilidad	30%

Aclaraciones sobre el nivel:

Por tratarse de dos niveles, se debe implementar cuatro (4) tipos de enemigos distintos, dos (2) tipos por cada nivel, tanto en apariencia como en comportamiento. Cada tipo de enemigo debe aparecer al menos 3 veces en el nivel.

Un obstáculo que inflige daño es aquel que cuando el jugador entra en contacto su nivel de vida disminuye. Debe estar presente a lo largo de todo el nivel. Se debe implementar uno distinto en cada nivel.

El abismo es la implementación de la caída del jugador fuera de la pantalla o escenario de juego. Esto debe reducir completamente el nivel de salud del jugador.

El nivel de jugabilidad es la velocidad de desplazamiento del jugador y de los enemigos en el escenario. Un juego lento implica fallas en diseño o en la implementación.

La jugabilidad también implica un numero equilibrio en el numero de rivales en escena.

Nivel Final.

Se debe implementar un enemigo Jefe, claramente diferenciable de los enemigos implementados anteriormente, tanto en la apariencia como en las acciones que emprende.

En el nivel del jefe, deben aparecer todos los enemigos o rivales generados en los niveles anteriores.

El Jefe debe tener y mostrar en pantalla la linea de salud.

### Excepción 1 (Juegos 1 vs 1)

Los juegos de tipo uno contra uno (tales como mortal combat o street fighter) tendrán los siguientes requerimientos alternativos:



1) Al no poseer niveles, deberán implementar selección de jugador y deberá estar disponible al menos cuatro tipos de personajes.

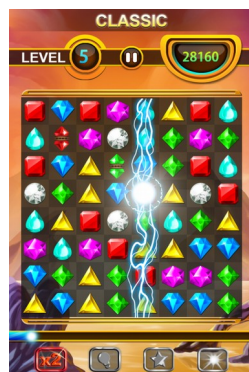
2) Para cada personaje deberá implementarse puño y patada débil, medio y fuerte.

- 3) Dos habilidades especiales distintas por cada personaje seleccionable.
- 4) Línea de salud para cada jugador en combate.
- 5) Combate a tres rondas (gana quien venza primero en dos de tres).
- 6) Debe mostrar cronómetro regresivo.
- 7) Condición de victoria basada en K.O. y en caso de empate vence quien tenga más salud.
- 8) Debe adicionarse escena de bonificación en sustitución de nivel de jefe.

Los demás requerimientos son iguales.

### Excepción 2 (Juegos arrastrar y soltar)

En los juegos de arrastrar y soltar, es decir aquellos donde se emplea el ratón como medio de interacción con el usuario las condiciones alternativas son las siguientes:



- 1) En caso de no implementar rivales deberá indicarse cual es la equivalencia en el documento de requisitos.
- 2) En caso de no implementar obstáculo deberá indicarse cual es la equivalencia en el documento de requisitos.
- 3) Si no se posee jefe deberá implementarse nivel de bonificación.

Los demás requerimientos permanecen iguales.

### Excepción 3 (Juegos RPG)

Este tipo de juegos al no tener la idea de nivel equiparable al de plataforma deberá contener:



- 1) Pantalla contextual de hoja de puntaje de jugador
- 2) Aumento de nivel basado en puntos de experiencia
- 3) Mapa de interacción



- 4) Pantalla de accion/combate. Debe ser visible la linea de vida de todos los personajes en pantalla.



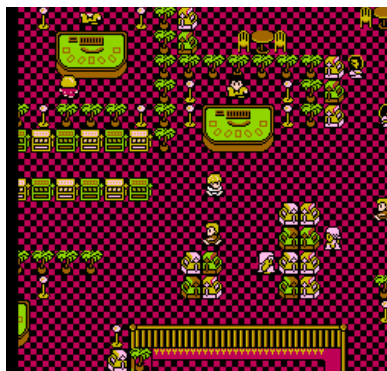
Los demás requerimientos permanecen iguales.

#### Excepcion 4 (Juegos de azar)

Son juegos que pueden interpretarse como rpg, pero debido a las características de interacción con la maquina y las reglas de los juegos deben realizarse las siguientes aclaraciones:



- 1) Deben implementarse al menos dos juegos de azar.
- 2) El equivalente a la linea de vida será el dinero que posee el jugador
- 3) Este tipo de juego no contará con nivel de bonificación por lo que el porcentaje se repartirá entre los juegos de azar implementados.
- 4) Cada juego implementado será equivalente a un nivel. Uno de los juegos deberá ser de cartas.
- 5) Deberá contar con mapa de acción.



#### Notas finales.

Los documentos deberán ser enviados al correo electrónico [asrael@utp.edu.co](mailto:asrael@utp.edu.co)

El video debe contener la siguiente información:

- 1) Integrantes del equipo de desarrollo

- 2) Escudo de la Universidad Tecnológica de Pereira
- 3) Escudo del programa de Ingeniería de Sistemas y computación.
- 4) Datos del docente y la asignaturas