

Desarrollo de Videojuegos I

Trabajo Práctico N° 3

Desarrolle desde cero un clon del mítico **Mega Man** (1986). El mismo usará especificaciones técnicas de SNES (una paleta máxima de 256 colores, y una resolución de juego de 256x240). Deberá entregar en el plazo de 3 (tres) semanas el código fuente en la plataforma virtual de Image Campus sin la carpeta “export”. El trabajo es grupal, con cantidad de miembros de dos a tres por cada grupo.

Para la realización de este trabajo, las consignas se encuentran divididas en una serie de features a implementar, que a su vez están jerarquizadas por *tiers*. No se corregirán features de *tiers* superiores si todos los features de los anteriores no fueron implementados.

Tenga en cuenta que se restará un punto por cada bug que rompa el juego o indique una mala implementación de alguno de los puntos ofrecidos. También se restarán puntos por cada feature que haya hecho copy-paste de código hecho por el docente. Todo el arte (imágenes y sonidos) deberán ser hechos por el equipo, y no deberán copiar los diseños originales.

Bronze tier (4 puntos):

- Hay un personaje que se **mueve lateralmente** y puede **saltar**.
- El personaje puede **disparar en ambas direcciones**.
- Hay **un nivel completo hecho en Ogmo** con diferentes situaciones de platforming para sortear.
- Hay un tipo de **enemigo** en el mapa. Pueden dañar y ser dañados por el jugador.

Silver tier (3 puntos):

- Hay diversos tipos de **obstáculos**: cintas transportadoras, plataformas que desaparecen y reaparecen, map hazards, etc.
- Hay **tres tipos más de enemigos**, inspirados en los juegos originales.
- Hay un diseño de **nivel completo final**.

Gold tier (3 puntos):

- Hay un **boss fight**. El mismo tiene **3 patrones** de ataque que se repiten.
- Hay **interfaz de usuario** con vida para el personaje y el boss.
- Hay **música y sonidos**.