

# Desarrollo de Videojuegos I

## Trabajo Práctico N° 3

Desarrolle desde cero un clon del mítico **Castlevania** (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 2 (dos) semanas el código fuente en la plataforma virtual de Image Campus:

- En Aula Virtual: link al repositorio y itch.io del alumno
- En GitHub: todo código y assets del proyecto, listo para compilar
- En itch.io: el juego ya compilado, corriendo en plataforma web

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 **golpea cuerpo a cuerpo** en ambas direcciones (left, right) y cuando salta.
- Hay **un nivel completo hecho en Ogmo** con layout básico de platforming para sortear. El personaje colisiona con el nivel.
- Hay un tipo de **enemigo** en el mapa que ataca al jugador y puede morir por sus golpes.

#### Silver tier (3 puntos):

- Hay al menos **cinco tipos de obstáculos** (como cintas transportadoras, plataformas que desaparecen y reaparecen, precipicios, etc.).
- Hay **tres tipos más de enemigos**, inspirados en los juegos originales. Pueden matar al jugador y el jugador puede matarlos (aunque es posible algún enemigo invulnerable).
- Hay un sistema de pickups de **items**. Entre ellos debe estar el item que recupera **vida**, **tres armas secundarias** y **munición** para la mismas. El juego debe tener una manera para obtener estos elementos en el nivel.

#### Gold tier (3 puntos):

- Hay un **boss fight**. El mismo tiene **al menos 3 patrones** de ataque que se repiten.
- Hay **interfaz de usuario** con barra de vida para el personaje y el boss. También deben estar señalizados los elementos como munición, arma secundaria actual.
- Hay **música y sonidos**. Hay un **menú principal** y un **splash screen**.