

Primer Parcial

Hacer un clon del videojuego Bomberman original de NES:

<https://www.youtube.com/watch?v=CZ9Pu9Usk5o>

Fecha de entrega: Lunes 21 de Mayo.

El proyecto debe entregarse de alguna de las siguientes formas:

- Link a repositorio Git
- Link a archivo .rar para descargar

Además, en itch.io el juego ya buildeado, para plataforma PC

El proyecto no debe contener errores de Unity al compilar, correr en editor o buildear.

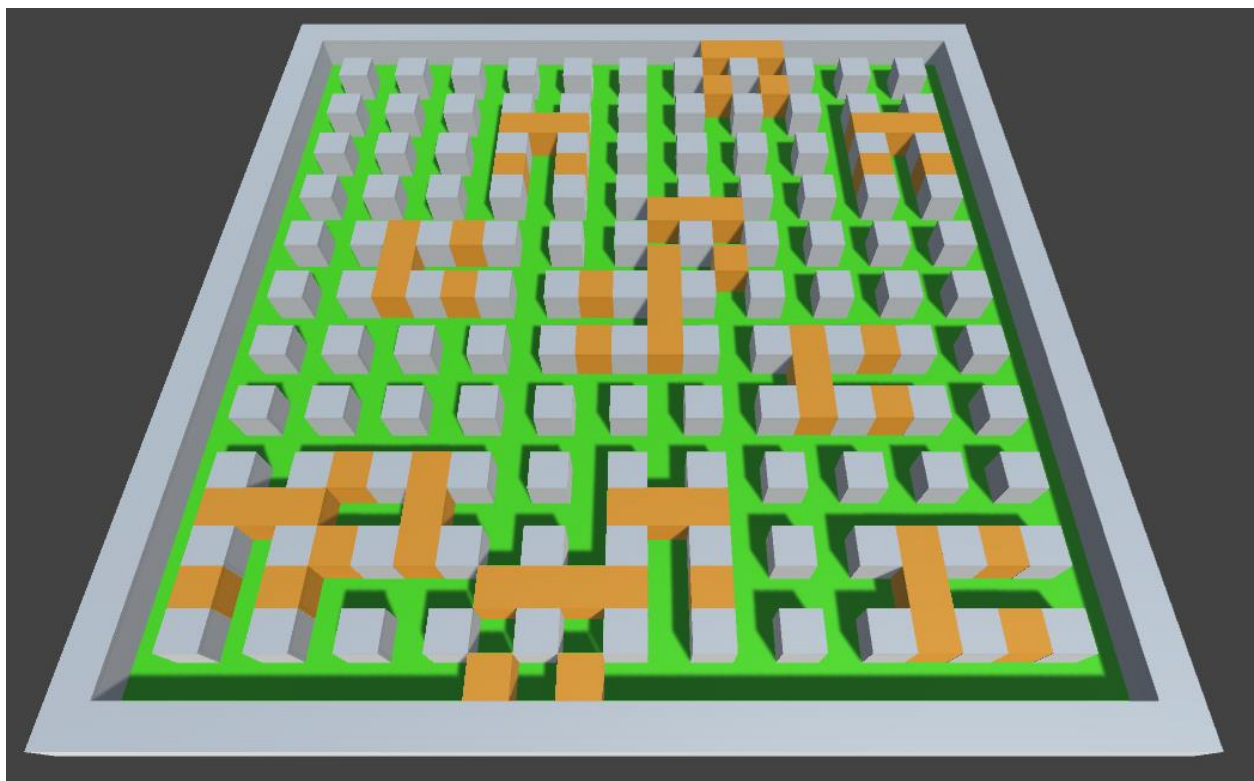
Juego Básico (4 puntos)

El juego debe tener los siguientes puntos para estar aprobado :

Generación del nivel

El nivel tiene una estructura previa generada desde el editor de Unity. Esto es: el piso, los bordes y las columnas principales (lo gris y verde en la imagen).

Deben generarse columnas destruibles (en marrón) randomicamente (al azar) en el nivel. Estas deben situarse entre las columnas no destruibles.



Player

El jugador debe moverse con las flechas del teclado en el eje X y Z.

El jugador puede poner bombas con la barra espaciadora o click izquierdo del mouse (solo puede haber una bomba a la vez).

El player tiene 2 vidas. Al ser tocado por un enemigo o la explosión de una bomba este muere y aparece al inicio del nivel.

Cámara

La cámara debe seguir al player a una distancia y rotación configurable desde el editor de Unity.



Bombas

El player pone la bomba en la posición en la que está, la bomba se centra en la cuadrilla. Una vez que el player se alejó de la bomba este ya no puede atravesarla.

Las bombas tienen X tiempo de vida hasta que explotan. Explotan en cruz como se puede ver en el juego original.

La explosión de la bomba destruye las columnas destruibles, mata al jugador o a cualquier enemigo.

Enemigos

El juego empieza con una cantidad de enemigos fijada desde el editor previo a correr el juego.

Estos enemigos (rojos) se moverán randomicamente.

No atraviesan columnas.

Tocan al player y lo matan.

Al chocar con otro enemigo se dirigen en dirección opuesta a donde se dirigían.

Condición de victoria y fin de juego

El juego termina cuando muere el player y no tiene más vidas o cuando el player sale por la puerta de la salida del nivel.

La puerta de salida del nivel se encuentra escondida en una columna destruible. Al hacerla explotar aparece la puerta.

La puerta permanece cerrada mientras haya enemigos vivos en el nivel.

Pantallas del juego

- Pantalla Inicial: Logo del juego, logo de la empresa (Cachuflito Games Inc.) y botón para empezar el juego.
- Pantalla de Juego: el juego propiamente dicho.
- Pantalla Final: esta pantalla mostrará datos de puntaje e información pertinente dependiendo de cada feature implementado.

Juego Normal (3 puntos)

UI

El juego tiene una UI completa. Cada número con su ícono.

La UI debe mostrar, durante y al finalizar la partida:

- Cantidad de vidas
- Puntaje
- Enemigos destruidos
- Tiempo de juego
- Cantidad de bombas simultáneas.
- Distancia de la explosión de las bombas.

FPS

Apretando los botones 1 y 2 del teclado la cámara del juego pasa del juego original a cámara de un FPS, respectivamente. En modo FPS el movimiento y controles del jugador son los esperados en un juego FPS. La mecánica básica del juego se mantiene. El jugador no puede saltar.

Power Ups

Las columnas destruibles tienen chance de dejar un ítem de power up en el piso.

- **Explosión más grande:** este ítem incrementa en 1 la distancia de la explosión de la bomba.
- **Bombas simultáneas:** este ítem incrementa en 1 la cantidad de bombas que se pueden tener en todo momento (la explosión de una bomba hará explotar otra bomba si la toca)
- **Vida:** este ítem nos incrementa en 1 la cantidad de vidas.

Juego Superior (3 puntos)

Mas enemigos

Además del enemigo rojo están los enemigos violeta y amarillo:

- **Violeta:** Este enemigo puede atravesar columnas destruibles y bombas.
- **Amarillo:** Este enemigo tendrá alguna funcionalidad **especial** decidido por el alumno.

Código

Se tendrá en estricta consideración la estructura del código, su legibilidad, nombre de scripts, variables y métodos.

Se deberán tener en cuenta los warnings de Unity.

Pulido

Se tendrá en cuenta:

Cualquier cosa que no haya sido especificada en este documento que sume a la experiencia del juego.

La decisión de arte del juego. Libre a interpretación. Se recomienda hacer algo simple pero pulido (minimalista) debido a la limitación de tiempo.

Estructura de carpetas en Unity.

Movimiento fluido de las entidades y la cámara.

Aspect ratio.

Etc.

Detalle general: los colores especificados son una sugerencia, pueden o no usarlos.