

VJ Honors

IIC1005

Instrucciones

Puedes implementar todas las features que quieras.

- 11+ features \rightarrow 6 Coins
- 6-10 features \rightarrow 4 Coins
- 3-5 features \rightarrow 2 Coin
- 1-2 features \rightarrow 1 Coin

Las features con una ★ valen por dos features.

Features

■ PowerUps:

Introduce potenciadores que el jugador puede recoger para obtener habilidades temporales, como invulnerabilidad, aumento de velocidad, achicar el personaje, un escudo que puede absorber un golpe de un enemigo, etc (al menos 2 PowerUps). Si quieres puedes cambiar esto por PowerDowns, que son objetos que perjudican al jugador, como disminuir la velocidad, invertir los controles, etc.

■ Habilidades especiales del jugador:

Implementa habilidades especiales que el jugador puede usar para ayudar a evadir a los enemigos. Por ejemplo, otra forma de disparo más potente o poder teletransportarse al lugar del cursor. Incluir también algún tipo de habilidad especial con cooldown o mana, es decir una habilidad que se puede usar solo cada cierto tiempo o que consume un recurso especial (al menos una habilidad simple y una habilidad avanzada)

■ Nueva mecánica:

Introduce una nueva mecánica que cambie o complemente la forma en que el jugador interactúa con el juego y el objetivo de este. Por ejemplo, en las slides Jorge debe recoger el agua para evitar que su casa se inunde. No es necesario siempre utilizarla, puede ser para cierto nivel, tras hacer alguna

acción, etc. (al menos una mecánica nueva que cambie la forma en que el jugador interactúa con el juego y el objetivo de este)

- **Menu de inicio y pausa:**

Implementa un menú de inicio que se muestra cuando el juego se inicia, y un menú de pausa que se muestra cuando el jugador pausa el juego. El menú de inicio debería incluir un botón para comenzar el juego y un botón para salir del juego. El menú de pausa debería incluir un botón para reanudar el juego y un botón para salir del juego.

- **Música y Sonido:**

Añade música y efectos de sonido al juego. La música debería cambiar dependiendo de la situación del juego (menú, jugando, pausa, nuevo nivel, etc). Los efectos de sonido deberían incluir sonidos para el movimiento del jugador, disparos, enemigos, PowerUps, etc. (al menos 2 efectos de sonido y 1 canción de fondo)

- **Sistema de Puntuación:**

Implementa un sistema de puntuación basado en cuánto tiempo el jugador puede evitar a los enemigos, cuantos enemigos elimina, cuántos PowerUps recoge, etc. Muestra la puntuación actual en la pantalla del juego.

- **Vidas del Jugador:**

En lugar de un solo golpe para terminar el juego, dale al jugador un cierto número de vidas. Muestra cuántas vidas le quedan al jugador en la pantalla.

- **Pantalla de muerte:**

Implementa una pantalla de muerte que se muestra cuando el jugador pierde. Esto podría incluir una pantalla de estadísticas, y un botón para reiniciar el juego. (al menos una pantalla con dos botones para salir y jugar de nuevo más alguna estadística como puntuación, tiempo jugado, enemigos eliminados, etc)

- **Progresión de Niveles: ★**

Implementa un sistema de niveles donde la dificultad y el número de enemigos aumentan a medida que el jugador avanza. Esto también podría incluir nuevos entornos o fondos para cada nivel. (al menos 2 niveles nuevos, incluir un menu de selección de nivel)

- **Nuevos Enemigos:**

Añade variedad al juego introduciendo diferentes tipos de enemigos, cada uno con patrones de movimiento o habilidades únicas. (al menos 2 tipos de enemigos nuevos)

- **Boss fight: ★**

Introduce un enemigo jefe que aparece al final de tu nivel (después de cierta puntuación, después de cierto tiempo, antes de pasar al siguiente nivel, etc). Este enemigo debería ser más difícil de derrotar que los enemigos normales y con patrones de ataque más complejos. La forma de ganarle queda a tú criterio (usando las habilidades, PowerUps, después de cierto tiempo, elementos del entorno, etc) (al menos 1 jefe con una barra de vida que se muestre en pantalla y tres patrones de ataque diferentes)

- **Logros:**

Implementa un sistema de logros para recompensar a los jugadores por alcanzar ciertos hitos o completar desafíos específicos. (al menos 3 logros diferentes con una notificación en pantalla cuando se desbloquean)

- **Personalización del Jugador:**

Permite a los jugadores personalizar la apariencia de su personaje. Esto podría ser puramente cosmético, o estar vinculado a elementos de juego como diferentes trajes que proporcionan diferentes habilidades. (al menos un menu de personalización con 2 elementos diferentes que se puedan cambiar, como color de la ropa, forma del personaje, sombrero, arma, etc)

- **Entorno Interactivo:**

Haz que el entorno del juego sea interactivo. Los jugadores podrían usar partes del entorno para esconderse o atrapar a los enemigos. También pueden ser elementos del entorno que dificulten el avance del jugador, como trampas, obstáculos, etc. (al menos 2 elementos)

- **Modo de juego cooperativo: ★**

Implementa un modo de juego cooperativo donde dos jugadores pueden jugar juntos al mismo tiempo. Los jugadores pueden trabajar juntos para derrotar a los enemigos y completar el nivel. Esto podría incluir la capacidad de revivir al otro jugador si uno de ellos pierde todas sus vidas. También podrías implementar mecánicas de juego cooperativas únicas, como habilidades que solo se pueden usar cuando ambos jugadores trabajan juntos. (al menos 2 jugadores en pantalla, con la posibilidad de revivir al otro jugador y una mecánica cooperativa única)