

TP 10

2942

El CEO de **Cachuflito Games Inc.** es una persona muy pero muy inteligente. Ha tenido la excelente idea de hacer un **juego 2D** que cree que puede hacer mucho dinero. Nos ha prometido que, si bien la empresa no está en situación de pagar horas extra, si el juego promete, él podría considerar ascendernos a Lead Programmer, título que se verá muy lindo en nuestro curriculum...

El CEO es un nostálgico y siempre quiso hacer un clon del legendario juego **1942**

<https://www.youtube.com/watch?v=zKAe-Y579g0>

Aún así cree que la estética del juego está un poco desactualizada. Por esto decidió aumentarle 1000 años y hacer todo en el futuro.

El juego tendrá como nombre entonces:

2942

Ultimate Mega Turbo Power Battle for the Space and Earth and Stuff

Nos ha compartido un poco de arte que encontró en internet que dice que nos podría servir:

[OpenGameArt](#)

Juego Básico

Los features principales que le interesan ver al CEO en el juego son:

Pantallas Básicas

Pantalla Inicial: Logo del juego, logo de la empresa y botón para empezar el juego.

Pantalla de Juego: el juego propiamente dicho. Al presionar escape se pausa el juego (hay un botón ingame para esto mismo también). El estado de pausa tiene un menu para continuar la partida o salir.

Pantalla Final: esta pantalla mostrará datos de puntaje e información pertinente dependiendo de cada feature implementado (cantidad de enemigos destruidos, puntaje, etc)

Nave

Se mueve con las flechas y dispara con alguna tecla (esta tecla debe estar explicada de alguna manera dentro del juego).

Al apretar la barra espaciadora la nave "lanza una especie de bomba que mata todos los enemigos que están en la pantalla" (palabras textuales del CEO).

La nave no tiene vidas sino energía, cuando esta llega a cero el juego termina.

La nave no se debe poder ir de la pantalla.

Enemigos (FSM)

Dos tipos de enemigos similares a los que se puede ver en el juego original.

Uno de estos enemigos es del tipo que se mueven en grupo.

Items

Son droppeados por los enemigos al morir:

Energía: este ítem recarga la energía de la nave.

Poder: disparo más grande.

Ingame UI

Muestra la energía del player, el puntaje y cantidad de bombas. Usar íconos.

Niveles

Un mínimo de 2 niveles.

Un nivel termina cuando llego al final de este.

Background

El fondo del nivel debe ir moviéndose de alguna manera a medida que avanza nuestra nave.

Cada nivel debe tener su background.

Adicionales

Además, nuestro CEO ha estado como loco viendo varios videos de Youtube y se lo ha escuchado gritar desde su oficina varias palabras y frases que suponemos querrá ver implementadas en el juego:

1 - "... screenshake..."

2 - "... dispersion en las balas..."

3 - "... el enemy/player se pone blanco por unos frames cuando recibe daño..."

- 4 - "... explosiones por todos lados..."
- 5 - "... sonido..."
- 6 - "... animaciones por todos lados..."
- 7 - "... muchas balas (pero tampoco tantas como para bajar los fps)..."
- 8 - "... efectos de partículas, efectos de partículas, efectos de partículas..." (El CEO parece ser un fanático de los efectos de partículas)
- 9 - "... varias armas diferentes..."
- 10 - "... misiles teledirigidos!"
- 11 - "... más enemigos..."
- 12 - "... bullet time, como en matrix..."
- 13 - "... explosiones de algunos enemigos pueden matar otros enemigos..."
- 14 - "... más items..."
- 15 - "... pantalla entre niveles..."

Hemos podido acceder al historial de videos que ha visto el CEO:

<https://www.youtube.com/watch?v=Fy0aCDmgnxg>

<https://www.youtube.com/watch?v=AJdEqssNZ-U>

<https://www.youtube.com/watch?v=WfwRBwNz2bq>

<https://www.youtube.com/watch?v=GtEYjuaOzSY&t=186s>

El juego debe entregarse el próximo Domingo 17 hs.