

 **FOX BURGLAR** 

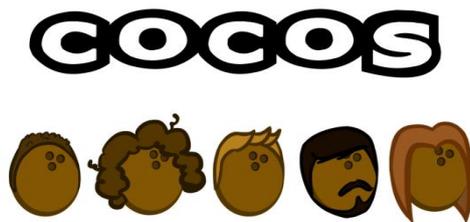


Introducción

Este mini-proyecto trata sobre la creación de un videojuego "retro" para la plataforma Amstrad CPC 464. El videojuego creado se presentará al concurso "Retroconsolas Alicante 2013" el día 28 de Septiembre de 2012.

La temática del juego es "Ladrones" y durante el desarrollo del mismo se ha intentado acercarse lo máximo posible a ello.

El grupo



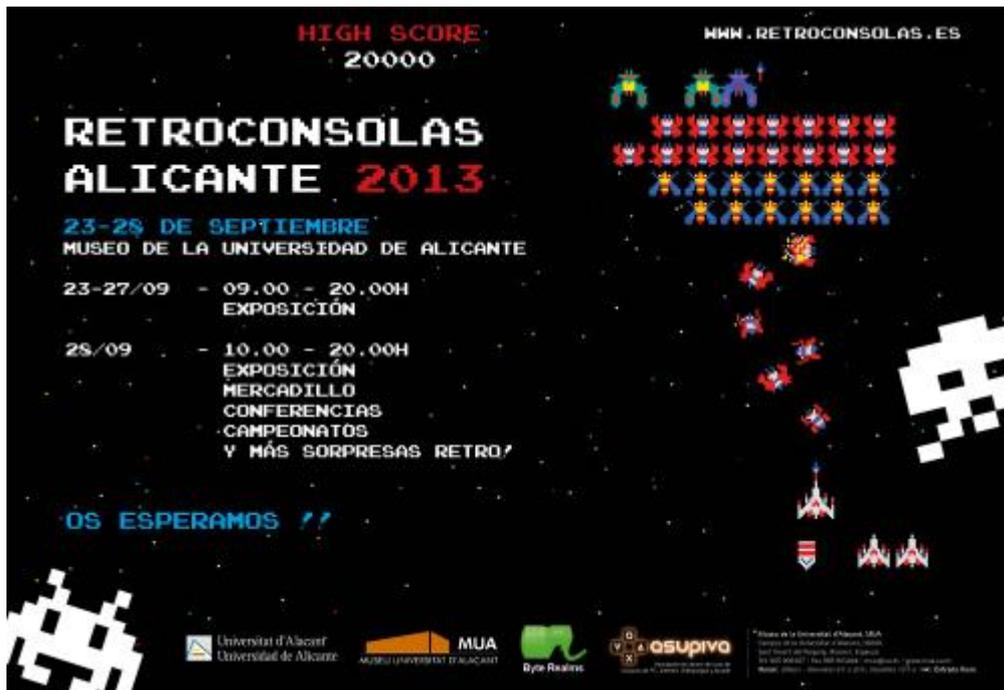
El grupo que ha realizado el proyecto está formado por:

- Ángel José González Redondo
- Jorge Torregrosa Lloret
- Tomás Alemañ Baeza
- Rómulo Espinosa Montoya
- Dulce Isis Segarra López

El concurso

Con motivo de la celebración del evento Retroconsolas Alicante 2013, se convoca el 1er concurso de programación de videojuegos retro de la Universidad de Alicante. Se trata de un concurso abierto a todo el mundo que quiera disfrutar del reto de desarrollar un videojuego original en una plataforma tecnológicamente limitada. El objetivo del concurso es descubrir y desarrollar el talento de los creadores de videojuegos españoles, pudiendo mostrarlo en pantalla grande con videojuegos innovadores. Bienvenidos al concurso de desarrollo de videojuegos retro más actual.





El videojuego

La idea

Se quería desarrollar un videojuego multijugador en el que se fomentara la competitividad entre los diferentes jugadores y existiera un grado de tensión.

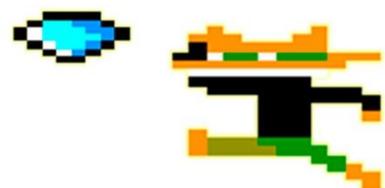
La historia

El museo Oesum ha abierto sus puertas y va a realizar una exposición para celebrar este hecho. En la exposición se podrán ver algunas de las gemas y joyas más valiosas del mundo, convirtiéndose en el lugar donde se concentrará una de las mayores fortunas existentes.

Atraídos por este acontecimiento, los zorros ladrones y rivales, Greenfur y Redfur, tratarán de hacerse con las preciadas piezas de la exposición, dejando al otro sin nada.

Características

Se trata de un juego de plataformas cuya temática es la de "ladrones". El objetivo del juego es el de reunir el máximo número de gemas, pudiendo además golpear al jugador rival para despojarlo de sus gemas.



Cuando un jugador es despojado de sus gemas gana automáticamente un estado de invulnerabilidad en el que no puede volver a ser dañado, pero no podrá golpear mientras se encuentre en este estado.

El juego puede ser jugado por uno o dos jugadores, en el caso de seleccionar el modo de un jugador, el otro jugador será controlado por el computador.

Algunas acciones poseen efectos de sonido asociados. También se dispone de música continua de fondo.

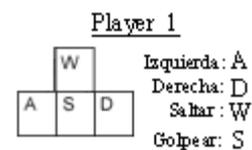
Controles

Fox Burglar es un juego para uno y dos jugadores, que emplea el teclado para jugar.

Las teclas asignadas por defecto son:

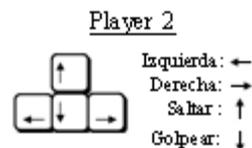
Jugador 1

Efecto	Tecla
Moverse a la izquierda	A
Moverse a la derecha	D
Saltar	W
Golpear	S



Jugador 2

Efecto	Tecla
Moverse a la izquierda	←
Moverse a la derecha	→
Saltar	↑
Golpear	↓



Para moverse por el menú principal se harán uso de los números presentes en el teclado, apareciendo al lado de cada opción el número correspondiente.

Apartado técnico

Para conseguir la meta de no sobrepasar los 48Kb en disco y 64Kb en memoria, se han llevado a cabo las siguientes tareas:

- Compresión de fondos mediante Exomizer 2.
- Retraso del inicio de la sección de código todo lo posible.
- Repintado de sprites en ejecución para lograr dos jugadores.

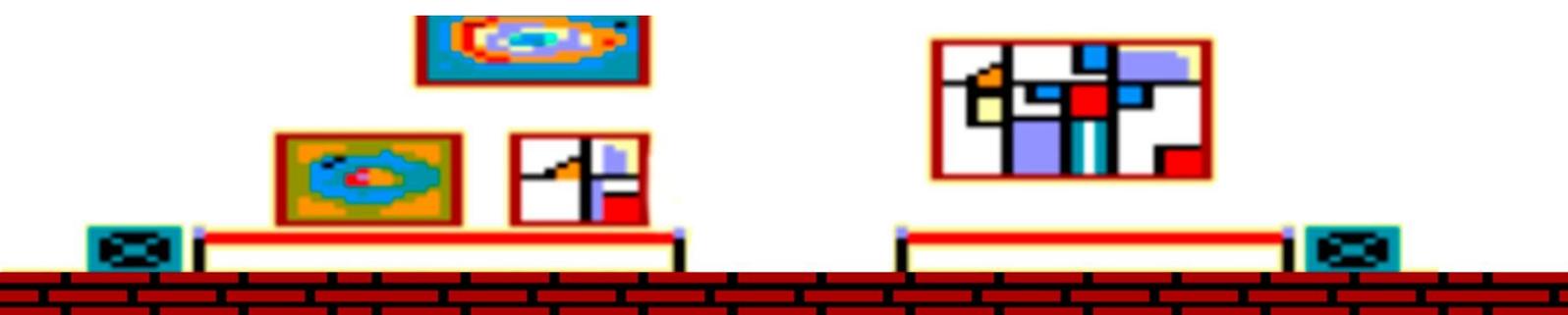


Lenguaje

Para la realización del videojuego se ha empleado C junto con rutinas en ensamblador. La elección de este lenguaje es el de enfrentarse de manera más directa al desafío que supone crear un videojuego para un sistema como es Amstrad CPC 464.

Soporte

Se proporcionará un archivo .dsk como imagen compilada del juego junto con todo el código fuente correspondiente. El juego podrá ser jugado en el propio ordenador con emuladores de Amstrad CPC tipo WinAPE o WinCPC por nombrar algunos de ellos.





*YOU HAVE JUST
BEEN ROBBED BY
THE SINDO
FOX BURGLAR*