

Mecánicas de acción

Videojuegos II

Skyscrapers

Nerea Castellanos Rodríguez
Catherine Castrillo González
Sandra Fraile Infante
Stoycho Ivanov Atanasov
Julia Martínez Valera
Gaspar Rodríguez Valero

Al ejecutar el juego que se encuentra en la carpeta EJECUTABLE, se verán diferentes cubos con diferentes texturas con los que podemos interactuar. Las mecánicas de acción podemos resumirlas en:

1. **Desplazarse:** El jugador se mueve con las teclas A, W, S, D.
2. **Atacar cuerpo a cuerpo:** El player se acerca al enemigo (cubo de color naranja), y con el click izquierdo ataca (sale una bola de color negro que simula el ataque).
3. **Atacar a distancia:** Haciendo click izquierdo en el ratón, salen bolas negras que simulan las balas, y con la tecla TAB puedes cambiar de arma y volver a atacar.
4. **Romper fuentes:** El player tiene que coger la pala y una vez la coja va al cubo de la fuente para romperla (explicado en el readme de powerups).
5. **Coger objetos:** El player choca con los objetos y estos desaparecen porque se han cogido.
6. **Utilizar objetos:** Una vez el player coja objetos, para poder utilizarlos tiene que pulsar a la tecla "E" y cada uno hará su acción.
7. **Dar alarmas:** El player se acerca a la alarma y cuando esté chocando con ella, pulsa la tecla "E" y la alarma cambia a color rojo cuando se activa. Pasados unos segundos, se desactiva y vuelve a su textura original.
8. **Romper alarmas:** El player tiene que coger la pala y una vez la coja va al cubo de la alarma para romperla (explicado en el readme de powerups).
9. **Correr:** Mientras te mueves con A, W, S, D, si pulsas la tecla "K" el jugador correrá.