

Power-ups y elementos adicionales

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, se verán algunos cubos con diferentes texturas. Cada textura representa la función del cubo (fuente, alarma, piedra, puerta, comida...). Los power-ups los podemos resumir en:

1. **Pala:** Nos sirve para romper una alarma (para que los npcs no puedan dar esa alarma rota y avisar a sus compañeros de que estás cerca) y romper una fuente para que los npcs no puedan ir a beber a esa fuente y no aumente su salud. **Para poder probar esta acción:**
 1. Tienes que moverte con el player (A, W, S, D) y chocarte con el cubo que tiene la textura de una pala.
 2. Una vez choques con ella desaparecerá y dispondrás de ella como arma, entonces tendrás que cambiar con el TAB de arma hasta que llegar a la pala (hay que darle **3 veces** al TAB para llegar a la pala, ya que ahora la única forma de saber qué arma llevamos puesta es imprimiendo por pantalla).
 3. Una vez tengas la pala para usarla, tienes que chocar con el cubo de la ALARMA o de la FUENTE (en ambos sucede lo mismo), y cuando estés pegado a la alarma o a la fuente, pulsas el **click izquierdo** y desaparece la alarma o la fuente porque la has roto.
2. **Piedra:** Sirven para cogerlas y poder lanzarlas para hacer ruido y despistar al enemigo. Lo que tenemos ahora mismo es implemente poder coger la piedra del mapa, ya que el ruido todavía no está implementado. **Para poder probar esta acción:**
 1. Te mueves con el player (A, W, S, D) y cuando chocas con el cubo que tiene la textura de piedra, éste desaparece porque la has cogido.
3. **Monedas:** Disponemos de 3 monedas en el mapa para poder coger y activar nuestra habilidad especial. En el juego habrá 3 habilidades especiales diferentes dependiendo del jugador con el que estés, pero hemos implementado sólo la habilidad de poder ir más rápido ya que ahora mismo sólo disponemos de un jugador. **Para poder probar esta acción:**
 1. El jugador tiene que recoger las 3 monedas para poder activar la habilidad especial. Tienes que moverte con el player(A, W, S, D) y chocar con las 3 monedas.
 2. Una vez hayas chocado con ellas, verás que desaparecen porque las has cogido, y cuando quieras utilizar la habilidad especial sólo tienes que pulsar la tecla “**ctrl**” y verás cómo al moverte, vas más rápido de lo normal; y al pasar unos segundos, se desactivará la habilidad especial y volverás a moverte con normalidad.
4. **Llave:** Sirve para poder abrir una puerta. **Para poder probar esta acción:**
 1. Tienes que moverte con el player (A, W, S, D) y chocar con el cubo que tiene la textura de la llave.
 2. Una vez tengas la llave, desaparecerá porque ya la has cogido y tienes que ir al cubo de la puerta y mientras estas chocando con el cubo de la puerta, pulsas la tecla “**E**” y la puerta se abrirá, podrás verlo porque cambia a color rojo. Y cuando quieras cerrarla tienes que esperar unos segundos y volver a pulsar la tecla “**E**” y la puerta volverá a su textura original.