

Proyecto **X-Kating**

Grupo **WASTED HORCHATA**

"DOCUMENTO DE USO"

Hito: 1
Fecha entrega: 22-12-2017
Versión: 1

Componentes:

- Pablo López Iborra
- Laura Hernández Rielo
- Adrián Francés Lillo
- Luis González Aracil
- Alexei Jilinskiy

Contenido

Introducción	2
Objetivo	
Mecánicas	2
Básicas	
Especiales	
De ítem	
De la IA	
Controles	3
Acciones básicas	
Acciones generales	
Otros	

1. Introducción

1.1. Objetivo

El objetivo del juego es conseguir el primer puesto en la carrera. Esto se conseguirá a través de una serie de mecánicas de batalla y de movimiento, usadas tanto por el player como por la inteligencia artificial.

2. Mecánicas

2.1. Básicas

2.1.1. Controlables por el jugador:

- 2.1.1.1. **Avance:** El player avanza con un incremento de aceleración hasta alcanzar la velocidad máxima. La velocidad de avance en las rampas disminuye o aumenta en función de si la está subiendo o bajando.
- 2.1.1.2. **Frenado por rozamiento:** Si el player deja de avanzar, el rozamiento del terreno acaba frenando su movimiento. La rapidez del frenado depende de la velocidad que éste llevase.
- 2.1.1.3. **Frenado por tecla:** El player frena contrarrestando la aceleración en un intervalo de tiempo pequeño.
- 2.1.1.4. **Giro:** El player gira a derecha e izquierda con un incremento de ángulo.

2.1.2. No controlables por el jugador:

- 2.1.2.1. **Colisión elástica:** El player colisiona con objetos, límites del mapa y otros jugadores y su velocidad se reduce hasta frenarse. Se contemplan otras implementaciones físicas en un futuro.

2.2. Especiales

2.2.1. Controlables por el jugador

- 2.2.1.1. **Salto:** El player salta con una aceleración de salto y una aceleración de caída a causa de la fuerza gravitatoria. Puede saltar tanto en terrenos horizontales como en rampas.
- 2.2.1.2. **Derrape:** El player gira en un ángulo cerrado, de manera más brusca y con una aceleración extra durante un corto intervalo de tiempo.
- 2.2.1.3. **Recogida de cajas:** El player puede recoger cajas de ítems pasando por encima de ellas y éstas le darán un ítem de manera aleatoria si el player no tiene ninguno.
- 2.2.1.4. **Uso de ítems:** El player usa el ítem obtenido en una caja contra el resto de jugadores, para entorpecer su carrera y obtener ventaja.

2.2.2. No controlables por el jugador

2.2.2.1. **Ataque por ítem:** El player es atacado por otro jugador con los ítems recogidos en las cajas. Las mecánicas de cada ítem se explicarán en el siguiente apartado.

2.3. De ítem

2.3.1. Usados por el jugador

2.3.1.1. **Plátano:** El player coloca un obstáculo a su espalda en el terreno.

2.3.1.2. **Estrella:** El player obtiene un incremento de la velocidad máxima y una invulnerabilidad a los ítems usados en su contra.

2.3.1.3. **Caparazón rojo:** El player lanza un proyectil al jugador que tiene delante.

2.3.1.4. **Caparazón azul:** El player lanza un proyectil que impacta sobre el jugador que va en primer puesto.

2.3.1.5. **Seta:** El player obtiene un acelerón.

2.3.2. Usados sobre el jugador

2.3.2.1. **Plátano:** La velocidad del player se ralentiza cuando choca con uno.

2.3.2.2. **Caparazón rojo:** El player frena de golpe cuando recibe el impacto.

2.3.2.3. **Caparazón azul:** El player frena de golpe cuando recibe el impacto.

2.4. De Inteligencia Artificial

2.4.1. La inteligencia artificial cuenta con las mismas mecánicas generales, especiales y de ataque que el player y hará todo lo posible por ganar la carrera.

3. Control



3.1. Acciones básicas

- 3.1.1. **Tecla W:** Avance.
- 3.1.2. **Tecla S:** Frenado.
- 3.1.3. **Tecla A:** Giro a la izquierda.
- 3.1.4. **Tecla D:** Giro a la derecha.

3.2. Acciones especiales

- 3.2.1. **Tecla T:** Derrape.
- 3.2.2. **Tecla Espacio:** Salto.
- 3.2.3. **Tecla Q:** Uso de ítem.

3.3. Otros

- 3.3.1. **Tecla I:** Apagado del sonido de selección.
- 3.3.2. **Tecla O:** Apagado del sonido de la voz del personaje.
- 3.3.3. **Tecla J:** Aumentar flanger. (Inicialmente a 0).
- 3.3.4. **Tecla K:** Disminuir flanger.