**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

# Introducción

## 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.

# Mecánicas

## Básicas

* + 1. *Controlables por el jugador:*
       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. 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.
       3. Frenado por tecla: El player frena contrarrestando la aceleración en un intervalo de tiempo pequeño.
       4. Giro: El player gira a derecha e izquierda con un incremento de ángulo.
    2. *No controlables por el jugador:*
       1. Colisión elástica: El player colisiona con objetos, límites del mapa y otros jugadores y su velocidad se reduce hasta frenase. Se contemplan otras implementaciones físicas en un futuro.

## Especiales

* + 1. *Controlables por el jugador*
       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. Derrape: El player gira en un ángulo cerrado, de manera más brusca y con una aceleración extra durante un corto intervalo de tiempo.
       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.
       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. *No controlables por el jugador*
       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.

## De ítem

* + 1. *Usados por el jugador*
       1. Plátano: El player coloca un obstáculo a su espalda en el terreno.
       2. Estrella: El player obtiene un incremento de la velocidad máxima y una invulnerabilidad a los ítems usados en su contra.
       3. Caparazón rojo: El player lanza un proyectil al jugador que tiene delante.
       4. Caparazón azul: El player lanza un proyectil que impacta sobre el jugador que va en primer puesto.
       5. Seta: El player obtiene un acelerón
    2. *Usados sobre el jugador*
       1. Plátano: La velocidad del player se ralentiza cuando choca con uno.
       2. Caparazón rojo: El player frena de golpe cuando recibe el impacto.
       3. Caparazón azul: El player frena de golpe cuando recibe el impacto.

## De Inteligencia Artificial

* + 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.

# Control

## Acciones básicas

* + 1. Tecla W: Avance.
    2. Tecla S: Frenado.
    3. Tecla A: Giro a la izquierda.
    4. Tecla D: Giro a la derecha.

## Acciones especiales

* + 1. Tecla T: Derrape.
    2. Tecla Espacio: Salto.
    3. Tecla Q: Uso de ítem.

## Otros

* + 1. Tecla I: Apagado del sonido de selección.
    2. Tecla O: Apagado del sonido de la voz del personaje.
    3. Teclas J y K: Variación de un efecto de flanger sobre el sonido de selección.