

Sistemas Gráficos

Práctica 2: Desarrollo de un Sistema Gráfico -- Dash Crandicoot

Manual de Usuario

Objetivo

El objetivo del juego es llegar al final del nivel, sin caerse al vacío, destruyendo todas las cajas repartidas por el escenario y cogiendo el mayor número de frutas posible. No obstante, algunas cajas y plataformas del escenario pueden estar en una dimensión diferente. La dimensión actual la indica la luz que orbita alrededor del personaje. Dependiendo de su color, se estará en la dimensión azul/positiva o la dimensión roja/negativa. No se puede interactuar con los objetos en la dimensión opuesta a la actual, por lo que para poder romper esas cajas o mantenerse encima de esas plataformas será necesario cambiar primero de dimensión. Los objetos que están en otra dimensión se muestran en modo alambre y el color de dicho alambre indica a qué dimensión pertenecen.

Controles

Los controles de usuario, para jugar normalmente al juego, son

- WASD --> Para mover al personaje. W hacia adelante, S hacia atrás, A hacia la izquierda y D hacia la derecha
- Barra Espaciadora --> Saltar
- Q --> Cambiar Dimensión
- O --> Activa/Desactiva la vista en planta superior de la escena. Usa una cámara ortográfica que permite ver la escena en planta superior. Puede usarse para ver la posición actual del personaje con respecto a todo el nivel

Controles de Desarrollador

Estas opciones no están pensadas para los jugadores, sino que fueron incluidas para labores de debugging durante el desarrollo

- X --> Activa/Desactiva el modo debug. Mientras el modo debug esté activo, se muestra un contador de fps en la esquina superior izquierda (con la librería Stats) así como los ejes en la escena. También permite el acceso a las siguientes acciones
- G --> Activa/Desactiva el modo dios. Mientras esté activo, Blake no caerá al vacío y podrá caminar por donde desee
- P --> Activa/Desactiva la cámara libre. Esta cámara se implementa mediante la librería FlyControls, por lo que tiene los controles propios de dicha librería, y se puede usar para volar libremente por la escena e inspeccionar los diferentes

elementos de cerca. Se recomienda activar el modo dios para usar esta cámara
pues se mueve con WASD al igual que Blake