Yooka- laylee

Apuntes de juego

# 16 – III – 19

Tiempo hasta empezar a jugar: 5’ 14’’

Mundo tutorial: Arroyo Naufragio

Objetivo:

* Seguir el libro hacia el Capital B
* Reunir 5 plumas para Trowzer de diez posibles
* Continuar hacia “La colmena del saber”

Sistema de desbloqueo de movimientos

Llamada a la aventura: El libro que se estaba usando de posavasos a sido aspirado por una máquina, el Novelizador 64.

Villano: Capital B

Muchos diálogos rompiendo la 4º pared

Voces de los personajes -> golpes de voz aleatorios. Parece que el sonido siguiente interrumpe el sonido actual

Cuando el jugador toma el control, la cámara se sitúa mirando hacia una fábrica grande, y el camino que se debe seguir.

Movimiento desbloqueado: Coletazo. Al hablar con Trowzer. Ataque básico.

Las sirven para comprar movimientos

Hay 200 por mundo

Doblesalto

Tutorial de controles básicos obligatorio. Líneas de diálogo que no interrumpen el juego. Salto, doblesalto, agacharse, nadar, bucear, indicador aire, atacar a enemigos, barra de vida

Elementos para más tarde: Rampa deslizante, Blasto

Comer mariposas recupera salud

Recoger mariposas recupera poder

Enemigo corre hacia jugador tiempo X, se para para descansar, repetir.

Enemigo se derrota de un golpe

Entrada a Colmena del Saber

Continua tutorial

Obtener la primera “Pagie” encima de la estatua de la entrada

Cinemática enseña el camino hasta la hoja

Obstáculo: plataforma ascensor. Permanece estática, y se activa al subirse encima. Si se pone de color verde sube, si continua roja baja. No hay diferencias mientras visuales mientras la plataforma está parada. Al dejar de pisar una plataforma, se desactiva y regresa hacia su lugar de origen.

El libro robado es un libro mágico que contiene el poder de reescribir el universo. Las páginas han huido para que el libro no se pueda usar.

Trowzer enseña un nuevo movimiento por cada nuevo tomo desbloqueado.

Los NPC’s no se desplazan por el mundo.

Cuando se puede hablar con un NPC, aparece un icono de bocadillo encima del personaje y se enciende una luz.

Movimiento desbloqueado: Rodar. Sirve para subir por cuestas. Usa poder.

Elementos para más tarde: Botón de piedra al lado de una puerta cerrada, Pagie enjaulado

1º gran tomo a mundo “Tropical Tribalto”. Desbloqueable con 1 Pagie.

Es necesario subir dos cuestas resbaladizas para llegar al tomo.

# 17 – III – 19

Tropical Tribalto -> TT

Entrada a TT es un área pequeña. No se ve mucho del mundo desde aquí. Hay que subir por una cuesta resbaladiza al área principal.

Temática: Selva

Al subir la cuesta, se el weenie: un templo grande con arcos. Aunque no haya ningún bloqueo, no hay ninguna guía hacia el weenie.

El camino se bifurca hacia un coliseo y un pilar con un fantasma encima. Mirando hacia el pilar, hay otra estructura interesante, un templo más bajo.

Pagie 2

Misión: Ayudar a un esqueleto a salvarlo de sus captores.

Objetivo: Sobrevivir oleadas de enemigos. Primera oleada: 5 enemigos comunes. Segunda oleada: 9 enemigos comunes (6 enemigos comunes, ¿error?)

La arena es demasiado amplia.

Los enemigos spawnean de unas puertas grandes. No hay ninguna animación específica de spawnear.

Hay 4 mariposas y cajas para romper donde puede haber más mariposas.

Comportamiento de enemigos: el grupo ataca en rondas. En cada ronda, un número aleatorio de enemigos del grupo ataca. El enemigo que ataca, grita para avisar. El ataque es correr hacia el jugador.

Hay un camino a la derecha de la arena. Se corta inmediatamente.

El esqueleto dice volver tras expandir el mundo.

Desde el camino se ve un área circular grande con algo verde brillante.

Es un fantasma que huye del jugador dentro del círculo.

Fantasma escritor: Hay cinco por mundo. Al cogerlos todos, recibes una recompensa.

Trowser avisa cuando tienes plumas suficientes para comprar un movimiento.

Hay un puente que pequeño que se dirige hacia el weenie. El puente estaba tapado por unas rocas si se mira desde la bifurcación anterior.

La parte delantera del templo tiene una entrada.

Pagie 3

Misión: Ayudar al aristócrata

Objetivo:

* Abrir las ventanas del piso superior del templo
* Regresar al templo
* Completar desafío de disparos

Lugar: Interior del templo

Requisitos previos: habilidad salto bomba, absorber poderes

Hay que subir a la parte superior y romper 4 baldosas blancas.

Al romper las baldosas, una cinemática muestra la entrada del templo. ¿Se puede comenzar la misión sin hablar con el aristócrata primero, y rompiendo directamente la primera baldosa?

Para subir al templo, se puede subir por dos cuestas a los laterales

Movimientos de Trowzer en TT:

Coste de movimientos: 30 plumas

* Disparo Sónar -> Ataque disparo
* Tiro Tragón -> Absorber poderes por tiempo limitado
* Porrazo en Pareja -> Salto Bomba

He comprado salto bomba.

Al lado de donde se adquiere, ya hay lugares donde utilizarlo -> baldosas blancas con grietas

Pagie 4

Misión: Recolección

Objetivo: Buscar en una zona de selva tres fragmentos de pagie y traerlos al pedazo de pagie con cara

Los trozos hacen ruido

* Entre unos arbustos fuera del camino
* Dentro de un barril rompible
* En una plataforma superior

Pagie 5

Misión: Recolección

Objetivo: Buscar a los 3 caballeros perdidos y el tesoro

El caballero que da la misión da pistas de la ubicación de uno de los caballeros perdidos en forma de adivinanza.

Vendi

Sistema de cheats de juego (aumentar dificultad, poner pantalones)