

MANUAL DE USUARIO

RESUMEN GENERAL

MagicWorld consiste en un videojuego en tercera persona en el que el usuario debe derrotar a todos los enemigos de las salas que va a recorrer dentro de un nivel, disparando sus proyectiles mágicos hacia ellos. Sin embargo, estos enemigos también tienen trucos preparados y el jugador tendrá que evitarlos todos para mantenerse a salvo y no morir en el intento. Y, una vez se venza al Boss de la última sala, el jugador habrá dado por completado ese nivel.

MENU PRINCIPAL

Una vez se accede al juego, aparece la siguiente pantalla inicial. Esta posee las opciones de “START” para entrar a jugar, “SETTINGS” para poder cambiar algunas opciones configurables del juego como el sonido o los controles, aunque también se pueden reiniciar los datos del videojuego; y “BACK” para salirse del videojuego.



CONTROLES Y SONIDO

Como bien se ha dicho antes, en “SETTINGS” se accede al apartado de configuración del juego, donde podremos elegir si modificar los controles del teclado (los de mando no se pueden modificar), el volumen de la música o de los efectos de sonido, o simplemente reiniciar la partida del videojuego.



Si decidimos modificar los controles en “GAME CONTROLS”, aparecerá la siguiente pantalla donde se nos permite ver cuales son las teclas actualmente asignadas a cada acción del jugador. Y, si pulsamos sobre un botón y pulsamos posteriormente una tecla del teclado, esta se asignará a la acción elegida. Por lo que las teclas del teclado son todas configurables a elección del jugador (sólo movimiento, disparos y objetos). Pero por defecto son las siguientes, con su equivalente en mando (como referencia hemos usado uno de PS3):

Direcciones Movimiento →	W-A-S-D	△-□-○-X
Direcciones Disparos →	↑-↓-←-→	Joystick izquierdo
Usar Primer/Segundo Objeto →	C/V	L2/R2
Coger Objeto →	Ponerse encima con el fantasma	
Pausar Partida →	Escape	Start
Reanudar Partida →	Enter/Escape	Start
Avanzar Diálogos →	Enter	X
Regresar A Pantalla Anterior →	Escape	□



Si se elige configurar el sonido en “SOUND SETTINGS”, el jugador puede elegir el nivel del volumen de la música de las historias y los niveles, o el nivel del volumen de los efectos de sonido y los proyectiles. Es recomendable mantener estos dos volúmenes bajos para una mejor experiencia (por defecto a 10), ya que las ondas sonoras de los clips de audio son intensas.



Si se pulsa en “RESTART GAME”, simplemente se borran los datos actuales del juego, para volver a poder jugar desde el principio.

HISTORIAS

Con toda la configuración en mente, ya se puede entrar a jugar de la manera que se explicó al inicio.

La primera vez que se acceda a jugar se introducirá al jugador una historia con diálogos e imágenes para construir la base de la trama del juego. Y, por cada nivel al que se juegue, aparecerá al principio y tras pasarse el nivel una parte de la historia. Por lo que el jugador verá como avanza y evoluciona la trama del videojuego a medida que se pasa los niveles.

Para pasar al siguiente diálogo dentro de las historias el jugador puede o pulsar Enter, como se ha dicho, o presionar el botón de la flecha en la esquina inferior derecha. Un ejemplo de pantalla de historia sería la siguiente:



MAPA

Una vez se lee la historia inicial, o cada vez que se entre a jugar tras este momento, aparecerá la pantalla del mapa. En esta pantalla se podrá elegir el nivel que se quiera jugar, pulsando sobre una de las X que haya en el mapa, indicando que está disponible ese nivel para jugarlo.

También, hay un cuadrado correspondiente al modo invencible de juego, que si el jugador lo rellena entonces este no recibirá daño al recibir proyectiles dentro del nivel. Este modo puede ser bueno para practicar o usar en caso de no poder avanzar de forma limpia, aunque también permite avanzar en la historia y desbloquear los siguientes niveles.

Si pulsas “Enter” se accede al último nivel desbloqueado.



JUGADOR

El jugador tomará el control del protagonista del juego, que es un humano transformado en un fantasma. Por lo que el fantasma podrá desplazarse por las salas de los niveles flotando sin ser afectado por la gravedad, en todas las direcciones (arriba, abajo, izquierda y derecha). La velocidad de movimiento base del jugador es de 10, y no varía a lo largo del juego.

En cuanto a la vida, el jugador poseerá una cantidad variable dependiendo del nivel en el que se encuentre. Es decir, en el nivel 1 contará con 3 corazones; en el nivel 2 contará con 4 corazones; y en el último nivel contará con 7 corazones. Si el jugador pierde todos sus corazones, el nivel se dará por perdido y tendrá que volver a comenzar ese nivel. El área de daño recibido del jugador es circular y rodea toda su cabeza, dejando fuera de contacto la cola y la parte superior del sombrero.

Además, este podrá lanzar sus proyectiles mágicos en ambos ejes de dirección (arriba, abajo, izquierda y derecha). Estos proyectiles poseen un alcance limitado dentro de la sala, afectado por el tiempo de vida del proyectil desde que se lanza, que es de 1.5 segundos.

Los proyectiles del jugador realizan un daño de 10 a los enemigos y jefes del juego, y poseen una velocidad base de 15.



OBJETOS

En el juego existen tres tipos de objetos que el jugador podrá utilizar dentro de cada uno de los niveles (dos como mucho) y que actúan de distinta manera:

- **Bomba.** Este objeto actúa como un proyectil que se lanza siempre hacia arriba en línea recta y que detona al cabo de un tiempo o al colisionar, y aplica daño a los enemigos que se encuentren dentro del área de explosión. Este daño aplicado es de 30 y no afecta al jugador.
- **Poción.** Este objeto regenera de manera instantánea vida del jugador, si este ha perdido alguna. Como mucho, la poción puede restaurar 3 corazones perdidos del jugador.
- **Barrera.** Este objeto actúa como una barrera protectora del jugador, situándose sobre él e impidiendo a los proyectiles enemigos dañarle. Su efecto dura 10 segundos en total y no se puede quitar una vez puesta hasta que pase el tiempo indicado.



NIVEL 1

Este nivel es el primero al que el jugador tendrá que hacer frente. En total, posee 4 salas que tendrá que recorrer hacia la derecha.

Las salas contienen lo siguiente:

- **Sala 1.** Cinco enemigos Hada, situando tres en la parte superior y las otras dos a los lados inferiores de la sala.
- **Sala 2.** Tres enemigos Elfo, situados en forma de triángulo.
- **Sala 3.** Dos enemigos Fantasma del Bosque, situados en la parte superior, y dos enemigos Hada situados en la parte inferior.
- **Sala 4.** Pelea contra el Boss Guardiana del Bosque, con 145 segundos de tiempo.

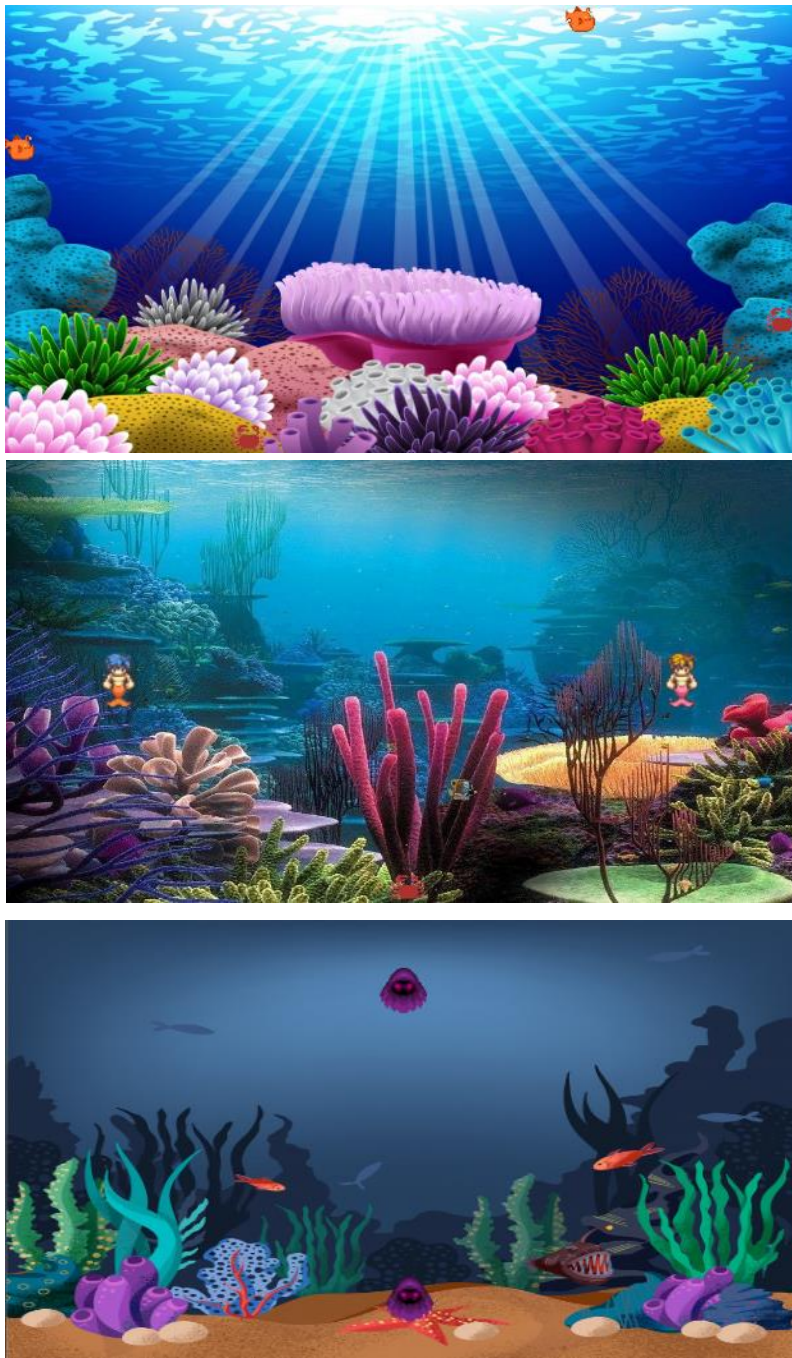


NIVEL 2

Este nivel es el segundo al que el jugador tendrá que hacer frente. En total, posee 4 salas que tendrá que recorrer hacia la abajo.

Las salas contienen lo siguiente:

- **Sala 1.** Dos enemigos Cangrejo y dos enemigos Pez Naranja, situados en forma de rectángulo rotado.
- **Sala 2.** Dos enemigos Sireno Guardián situados a ambos lados de la sala y en el centro un enemigo Cangrejo.
- **Sala 3.** Dos enemigos Fantasma Marino situados en la parte inferior y superior de la sala.
- **Sala 4.** Pelea contra los dos Bosses Reyes Sirenos, con 230 segundos de tiempo.





NIVEL 5

Este nivel es el último al que el jugador tendrá que hacer frente (los niveles 3 y 4 no se implementaron, por lo que sería equivalente al tercer nivel). En total, posee 6 salas que tendrá que recorrer hacia la derecha.

Las salas contienen lo siguiente:

- **Sala 1.** Tres enemigos Fantasmillas de Hielo situados en forma de L invertida.
- **Sala 2.** Tres enemigos Fantasma de Hielo situados en la parte superior de la sala.
- **Sala 3.** Tres enemigos Magos situados en forma de triángulo.
- **Sala 4.** Cuatro enemigos Magos Oscuros situados en forma de rombo.
- **Sala 5.** Cuatro enemigos distintos de todos los anteriores nombrados situados de manera desigual.
- **Sala 6.** Pelea contra el Boss Mago Maligno, con 240 segundos de tiempo.



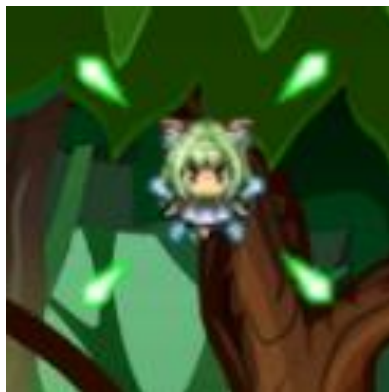




ENEMIGOS

En el juego existen 10 tipos distintos de enemigos, con las siguientes características y un consejo para su enfrentamiento:

- **Hada.** Enemigo pequeño del primer nivel. Posee 15 puntos de vida y una velocidad base de 15. Dispara cada 0.75 segundos y quita medio corazón al jugador. Sus proyectiles son como gotas verdes y posee dos tipos de patrones. En un patrón lanza los proyectiles en forma de X y en otro patrón lanza un proyectil recto hacia el jugador. Su movimiento consiste en un desplazamiento recto horizontal o vertical limitado. Tip: se vencen rápido pero no apartes la vista de las balas.



- **Fantasma del Bosque.** Enemigo mediano del primer nivel. Posee 25 puntos de vida y una velocidad base de 4. Dispara cada 0.7 segundos y quita medio corazón al jugador. Sus proyectiles son como estrellas verdes que rotan y posee un solo patrón, que consiste en disparar 5 proyectiles en un cuarto de círculo elegido. No se desplaza. Tip: los demás cuartos de círculo quedan libres.



- **Elfo.** Enemigo grande del primer nivel. Posee 50 puntos de vida y una velocidad base de 8. Dispara cada 1 segundo y quita medio corazón al jugador. Sus proyectiles son como bolas verdes mágicas y posee un solo patrón, que consiste en un disparo recto dirigido hacia el jugador. Posee un desplazamiento en forma semicircular, aunque también puede no moverse. Tip: muévete poco a poco hacia una dirección, justo antes de que te de su proyectil.



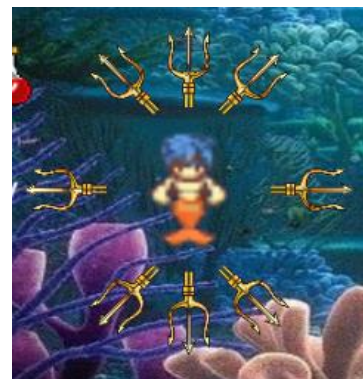
- **Pez.** Enemigo pequeño del segundo nivel, en forma de pez naranja o cangrejo. Posee 15 puntos de vida y una velocidad base de 10. Dispara cada 0.5 segundos y quita medio corazón al jugador. Sus proyectiles son como burbujas y posee dos tipos de patrones. Un patrón consiste en disparar los proyectiles en forma de V hacia el lado opuesto a su movimiento, y el otro en lanzar los proyectiles en forma de X. Su movimiento consiste en un desplazamiento vertical u horizontal, que cuando llega al límite de la sala vuelve a aparecer por el principio del recorrido. Tip: en sus ejes (+) no te pueden dar, a menos que disparen cuando se encuentren encima tuyo.



- **Fantasma Marino.** Enemigo mediano del segundo nivel. Posee 25 puntos de vida y una velocidad base de 4. Dispara cada 0.7 segundos y quita medio corazón al jugador. Sus proyectiles son como burbujas oscuras con pinchos y posee un patrón que consiste en un disparo recto dirigido hacia el jugador. Posee un solo movimiento que consiste en un desplazamiento circular. Tip: mismo comportamiento que con el Elfo.



- **Sireno Guardián.** Enemigo grande del segundo nivel, de pelo azul o rubio. Posee 50 puntos de vida y una velocidad base de 8. Dispara cada 1 segundo y quita medio corazón al jugador. Sus proyectiles son como tridentes y posee un patrón que consiste en disparar sus proyectiles de forma circular. No se deslaza. Tip: tu rango de proyectiles es mayor.



- **Fantasmita de Hielo.** Enemigo pequeño del último nivel. Posee 15 puntos de vida y una velocidad base de 12. Dispara cada 0.75 segundos y quita medio corazón al jugador. Sus proyectiles son como gotas azules y posee un patrón que consiste en disparar sus proyectiles en forma de V dirigidos hacia el jugador, con un ángulo determinado por la distancia hacia este. Posee un solo movimiento que consiste en un desplazamiento punto a punto, con ida y vuelta constante. Tip: no te pueden dar, a menos que te muevas mucho.



- **Fantasma de Hielo.** Enemigo mediano del último nivel. Posee 35 puntos de vida y una velocidad base de 4. Dispara cada 1 segundo, cuando no está en fase de teletransporte, y quita medio corazón al jugador. Sus proyectiles son como estrellas azules que rotan y posee un solo patrón, que consiste en disparar los proyectiles en forma de cruz (+). Su movimiento consiste en teletransportarse en un punto aleatorio de la sala cada 8 segundos. Tip: reaccionar rápido cuando se teletransporten.



- **Mago.** Enemigo grande del último nivel. Posee 50 puntos de vida y una velocidad base de 10. Dispara cada 2 segundos y quita medio corazón al jugador. Sus proyectiles son como bolas azules de energía y posee un solo patrón, que consiste en disparar un proyectil dirigido hacia el jugador, que le persigue durante 3 segundos y luego continua en línea recta. No se desplaza. Tip: muévete constantemente.



- **Mago Oscuro.** Enemigo grande del último nivel. Posee 65 puntos de vida y una velocidad de 8. Su disparo posee dos fases, en la primera apunta al objetivo siguiéndolo durante 3.5 segundos, y en la segunda dispara el proyectil a gran velocidad en línea recta hacia el punto del objetivo. Quita medio corazón al jugador. El proyectil es como una bola de magia oscura. No se desplaza. Tip: quédate quieto hasta que se fije el blanco.



JEFES

Los jefes o Bosses son los enemigos más fuertes de los niveles, y si se vencen el jugador completa el nivel. Estos, en general, poseen varias vidas, con un comportamiento significativo en cada una y más puntos de vida base. Los cuatro Bosses existentes, con algún consejo para sus fases, son:

- **Guardiana del Bosque.** Es el enemigo jefe del primer nivel. Posee 3 vidas en total, con 200 puntos de vida cada una y una velocidad base de 10. Por lo tanto, posee tres fases distintas: en su primera fase, su patrón consiste en lanzar proyectiles en forma de círculo cada 1.6 segundos, y no posee ningún movimiento; en su segunda fase, su patrón consiste en disparar proyectiles en forma de rombo cada 1 segundo, mientras se desplaza de manera circular sobre el centro de la sala; y en su última fase, su patrón consiste en una doble espiral de proyectiles flor cada 0.15 segundos, junto un proyectil gota dirigido al jugador cada 2 segundos, y no posee ningún desplazamiento. Todos sus proyectiles quitan medio corazón al jugador menos las flores del último patrón, que quitan un corazón completo.



Tip: busca algún punto desde donde puedas disparar sin preocupaciones.



Tip: síguela todo el rato vigilando bien sus proyectiles.

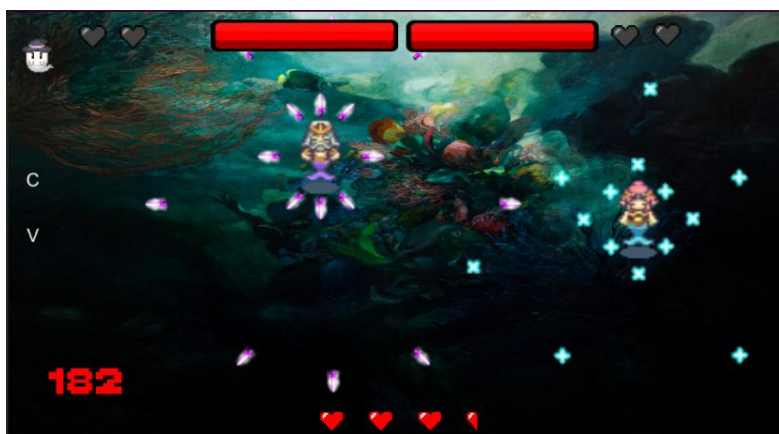


Tip: muévete en sentido de un reloj alrededor suyo mientras vigilas el proyectil dirigido.

- **Rey Sireno.** Es un enemigo jefe del segundo nivel. Posee 3 vidas en total, con 150 puntos de vida cada una y una velocidad base de 10. Por lo tanto, posee tres fases distintas: en su primera fase, su patrón consiste en lanzar proyectiles en una doble espiral cada 0.7 segundos y un proyectil recto hacia el jugador cada 2 segundos, y no se desplaza; en su segunda fase, se desplaza circularmente mientras lanza proyectiles en forma circular cada 1 segundo; y en su última fase, su patrón consiste en disparar tres proyectiles burbuja en forma de V cada 0.5 segundos y se desplaza entre tres puntos de la sala. Todos sus proyectiles quitan media vida al jugador.
- **Reina Sirena.** Es un enemigo jefe del segundo nivel. Posee 3 vidas en total, con 150 puntos de vida cada una y una velocidad base de 10. Por lo tanto, posee tres fases distintas: en su primera fase, su patrón consiste en lanzar proyectiles en una doble espiral cada 0.7 segundos y un proyectil recto hacia el jugador cada 2 segundos, y no se desplaza; en su segunda fase, se desplaza circularmente mientras lanza proyectiles en forma de rombo cada 1 segundo; y en su última fase, su patrón consiste en disparar un proyectil recto hacia el jugador cada 0.7 segundos y se desplaza entre tres puntos de la sala. Todos sus proyectiles quitan media vida al jugador.



Tip: muévete en sentido de un reloj por la sala, prestando atención a ambos a la vez.



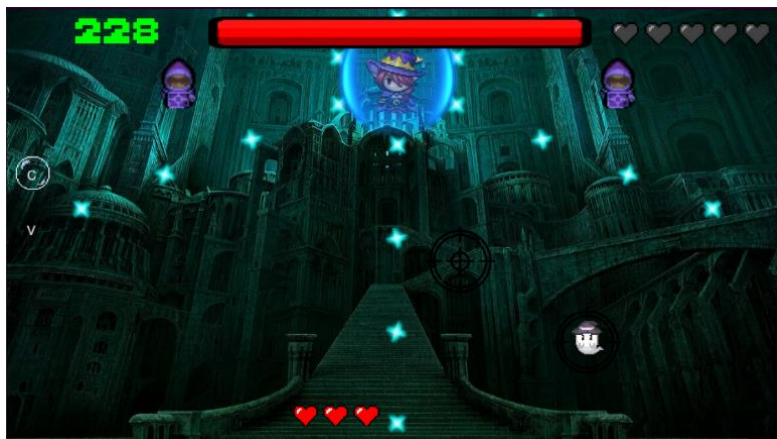
Tip: no te acerques mucho y vigila tus alrededores por si hay proyectiles.



Tip: céntrate primero en uno, sin dejar de prestar atención al otro.

- **Mago Maligno.** Es el enemigo jefe del último nivel. Posee 5 vidas en total, con 200 puntos de vida en las cuatro primeras y 300 puntos de vida en la última. Por lo tanto, posee cinco fases distintas: en su primera fase, su patrón consiste en invocar dos enemigos magos oscuros, que hasta que no son derrotados no se libera la protección del mago, y disparar proyectiles en forma de estrella cada 0.75 segundos, y no se desplaza; en su segunda fase, su patrón consiste en disparar un rayo mágico, desplazándolo por la sala en orientación de reloj, mientras dispara proyectiles en forma de rombo cada 0.8 segundos, y no se desplaza; en su tercera fase, su patrón consiste en disparar proyectiles circulares en forma de círculo cada 1 segundo tras teletransportarse en uno de los cuatro puntos de la sala aleatoriamente cada 8 segundos; en su cuarta fase, su patrón consiste en crear tres proyectiles grandes que rebotarán por la sala dirigiéndose hacia el jugador siempre y disparar proyectiles desde arriba cada 0.2 segundos, y no se mueve; y en la última fase, el patrón consiste en desplazarse de izquierda a derecha mientras dispara proyectiles en forma de 6 espirales cada 0.2 segundos hasta 0.05 segundos a medida que pierde vida.

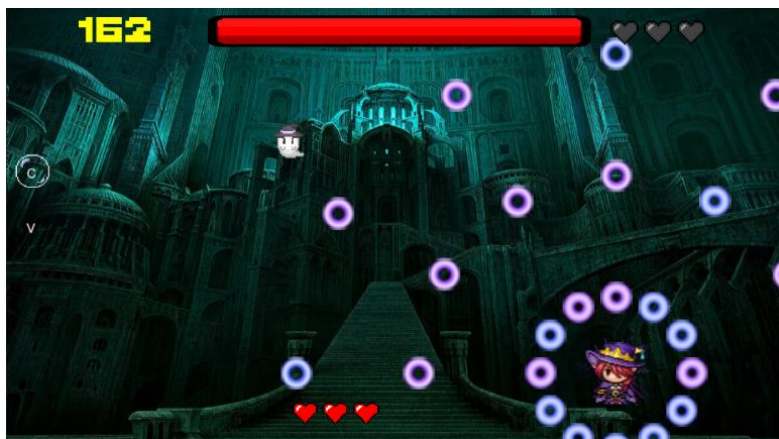
Todos sus proyectiles quitan media vida al jugador, menos el rayo mágico y las bolas grandes mágicas que quitan un corazón completo.



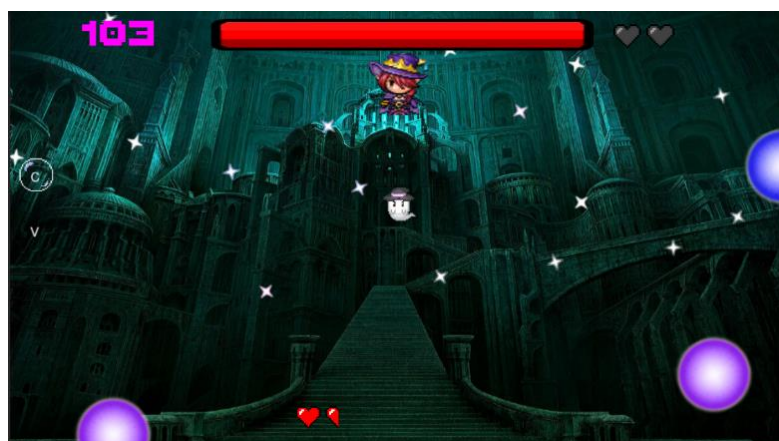
Tip: derrota a los magos oscuros primero.



Tip: muévete en el sentido de un reloj por la sala alrededor de él y vigila los otros proyectiles. Cuidado que la barrera no te protege del rayo.



Tip: sé rápido cuando se teletransporte y estudia la velocidad de sus proyectiles.



Tip: presta atención en todo momento a las bolas grandes mágicas, y cuidado que la barrera no te protege de ellas.



Tip: muévete a la vez que él, esquivando sus proyectiles.

INTERFAZ

Por último, la interfaz dentro de los niveles es la siguiente (como ya se ha podido observar). A la izquierda se muestran los objetos que posee el jugador en ese momento y que no ha utilizado aún (como máximo dos objetos). Abajo se indican las vidas restantes del jugador en forma de corazones rojos. Arriba, cuando el jugador se encuentre en la sala del Boss, aparecerá la barra de vida indicando los puntos restantes de la vida actual del jefe. Y, a ambos lados, aparecerán el contador en cuenta atrás para poder vencer al Boss (si se acaba antes, el jugador pierde el nivel), y los corazones negros que indican las vidas restantes del Boss.



Documento realizado por el equipo de desarrollo de MagicWorld, compuesto por:

- **Laura Sánchez Herrera**
- **Daniel Mateo Moreno**

Dentro del grupo de la asignatura:

- **1462**

A día:

- **12/01/2021**