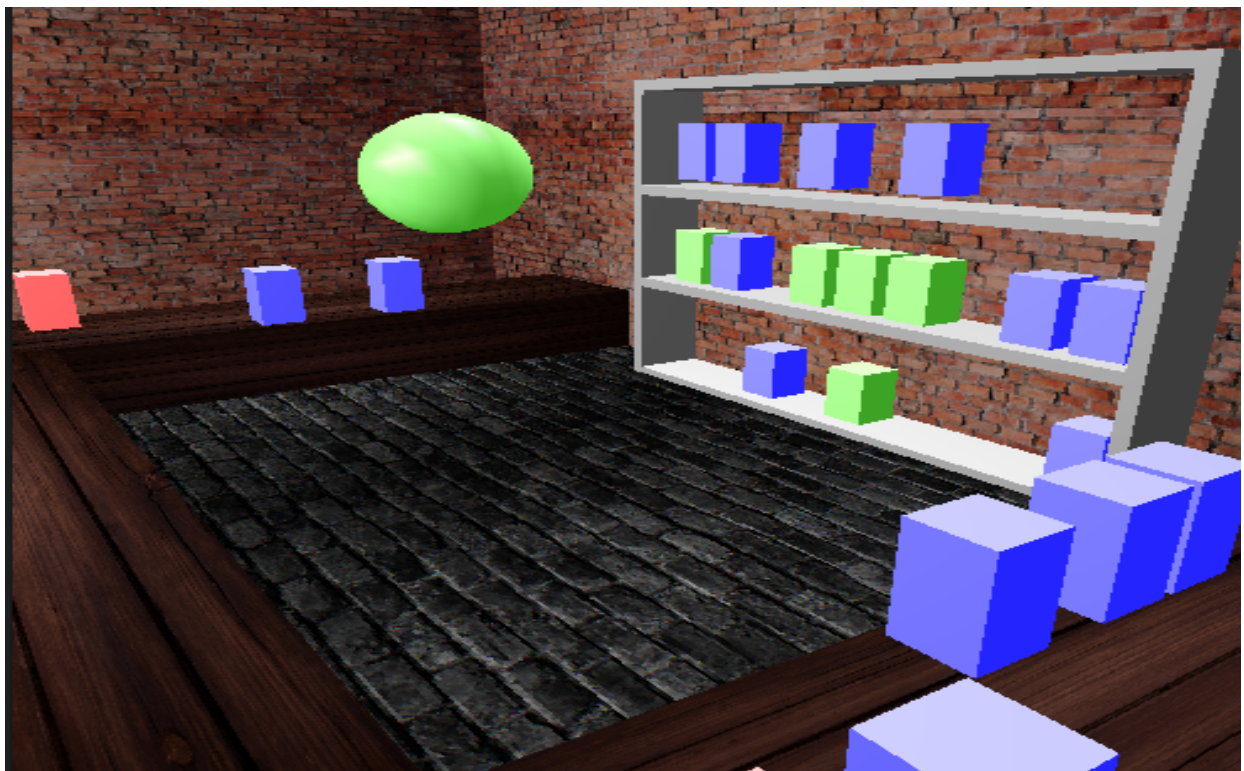


MANUAL DE USUARIO

PROYECTO FINAL:

ビリビリ(BIRI-BIRI) EL
ROMPELATAS



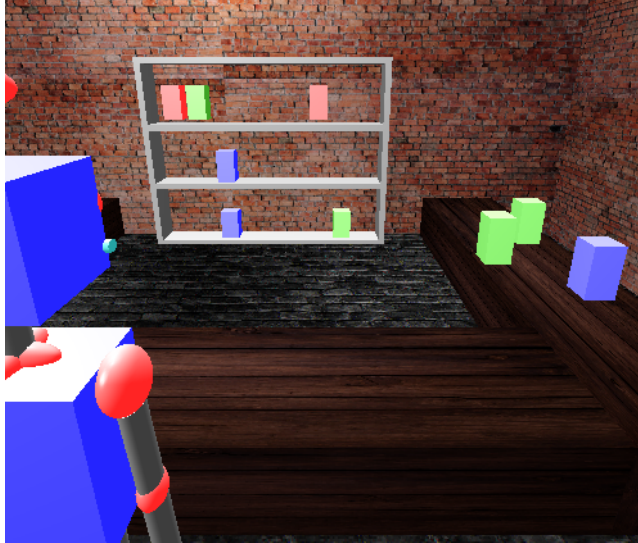
Menú del juego

El menú del juego representa las opciones posibles del programa que son las siguientes: **Jugar**(juego de las latas, es decir, la experiencia principal del juego), **Robot**(modo creativo del programa en el que el juego no funciona y el robot si se puede seleccionar y mover además de estar pensado para jugar con la cámara y demás opciones) y **Salir**(salida del programa).



En el menú te puedes manejar mediante las teclas '<', '>'(tecla al lado del shift izquierdo) y seleccionas la opción escogida con la tecla ENTER. La última opción de "salir" te sacará del programa. Una vez dentro de una opción/escena puedes volver al menú pulsando la tecla RETROCESO.

Modo de juego de disparar latas

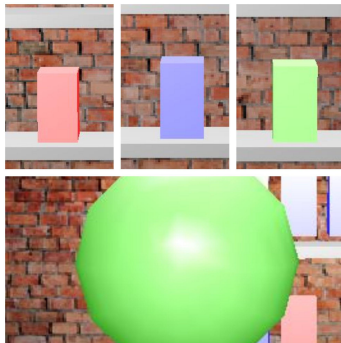


Este modo de juego es la primera opción y consiste en derribar latas en un tiempo límite y alcanzar la puntuación máxima. Las latas son seleccionadas con el click izquierdo del ratón y el robot disparará hacia la seleccionada sumándose su puntuación correspondiente. El juego busca un look atractivo además de recordar que es arcade y por lo tanto su jugabilidad también lo es.

Al seleccionar una lata puedes cambiar de objetivo durante su trayectoria de modo que se premia la reacción rápida. ¡Aprovecha los coloridos colores de las latas para poder reaccionar rápidamente ante su aparición!

Puntuación

La puntuación obtenida tras tirar una lata depende de su color y forma. Nos encontramos con 4 tipos de objetos que derribar. El jugador posee la puntuación como interfaz durante la partida.



Existen latas rojas(150 puntos), latas azules(50 puntos) y latas verdes(100 puntos). Por otro lado está la pelota especial que proporciona 1000 puntos al ser derribada.

Asegúrate de obtener puntuación en base a estos criterios.

Pelota especial

La pelota especial proporciona una mecánica única y es que necesita de 16 lanzamientos para ser derribada y ofrecerte esos jugosos 1000 puntos.

Esta pelota aporta un elemento del que no te puedes olvidar dado que perder 2500 puntos sería un desperdicio con ese tiempo límite de partida de 100 segundos.

La pelota especial aparece en una nueva posición tras cada golpe recibido de modo que tendrás que buscarla o cambiar de cámara para poder quitártela del medio.

Su tamaño molestará a la hora de elegir latas a las que tirar dado que las más valiosas desaparecerán antes.



Tiempo límite de las latas

Los 3 distintos tipos de latas tienen un tiempo límite tras el que desaparecerán de la escena siendo sustituidas por una nueva lata generada aleatoriamente siendo las rojas las más rápidas en desaparecer teniendo entre 12 y 15 segundos de tiempo posible de desaparición.

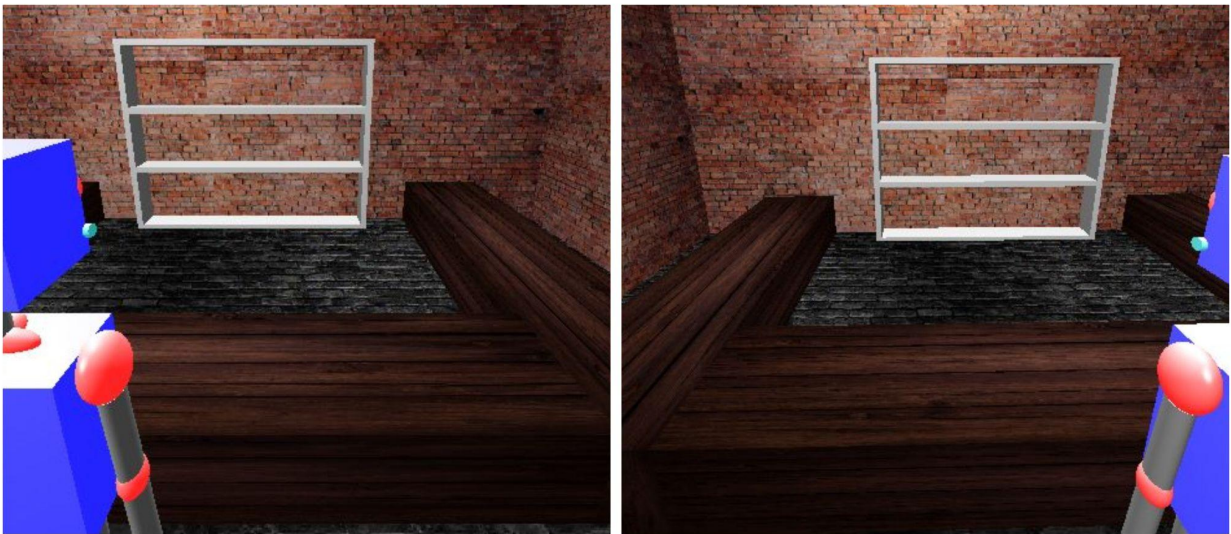
¡Ten en cuenta el tiempo límite y acaba con todas esas latas rojas!

Tiempo límite de la partida

La partida consta de un tiempo límite de 100 segundos por lo que debes tener cuidado con el tiempo y debes asegurarte de derribar la Pelota Especial de 1000 puntos.

Cámaras del juego

El juego consiste de dos cámaras principales que dejan una parte del mostrador sin revelar forzando el cambio entre estas. Cambiar de cámaras se hace entre las teclas 'z' y 'x'.



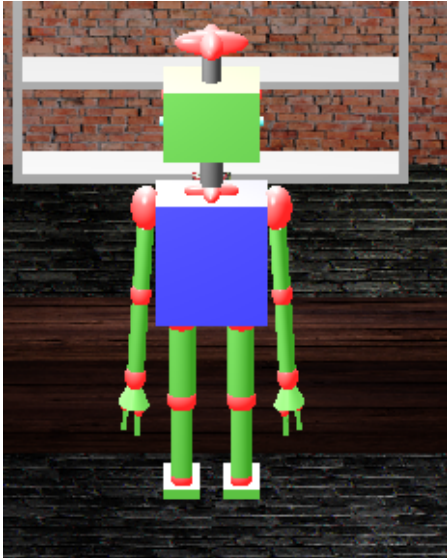
Lo importante es cambiar entre las dos cámaras continuamente para poder ver todo espacio en el que puedan aparecer las latas. ¡Recuerda, lo importante es obtener la máxima puntuación!

Menú desplegable

En este modo, el jugador tiene acceso a un menú desplegable accesible desde el click derecho en el cuál puede reiniciar la partida o terminarla a su gusto, también puede imprimir la puntuación máxima obtenida.

Modo de juego de robot/creativo

Este modo de juego es la segunda opción y consiste en el escenario del juego pero sin toda la mecánica de tirar latas y demás. El modo fue diseñado para poder jugar con las luces, con las cámaras y demás elementos parametrizados de la escena.



Dentro de este modo de juego la animación que hace el personaje es junto a una patada al final. Por otro lado, en este modo el robot es seleccionable y puede moverlo a su antojo respecto a sus extremidades. La lata de Coca Cola aparecerá para poder trastear con ella y por ejemplo, moverla arrastrando hacia los lados, o aumentarla de tamaño si se arrastra hacia arriba.

Atajos de teclado para el modo robot/creativo

- Tecla q/Q (Aumentar ángulo del foco o disminuirlo)
- Tecla e/E (Aumentar exponente/reducir exponente)
- Tecla r/R (Aumentar/disminuir G y B de reflexión difusa)
- Tecla t/T (Aumentar/disminuir G y B de reflexión especular)
- Tecla y/Y (Apagar/encender foco)
- Tecla d (Desplazar foco derecha)
- Tecla a (Desplazar foco izquierda)
- Tecla w (Desplazar foco arriba)
- Tecla s (Desplazar foco abajo)
- Tecla i (Activar animación del robot)
- Tecla o (Resetear animación)
- Tecla +/- (Zoom in/out)
- Tecla c/C (Incrementar/decrementar la distancia del plano cercano)
- Tecla v/V (Mover cámara en z positivo/negativo)
- Tecla x (Cámara hombro derecho)
- Tecla z (Cámara hombro izquierdo)
- Tecla b/B (Movimiento panorámica derecha/izquierda)
- Tecla n/N (Desplazar cámara en x/-x)
- Tecla m/M (Desplazar cámara en y/-y)
- Tecla h/H (Cabeceo hacia arriba/abajo)
- Tecla 1 (Cambia el tipo de proyección de paralela a perspectiva)
- Tecla 2 (Cambia el tipo de proyección de perspectiva a paralela)
- Tecla 3 (Vista cenital)
- Tecla 4 (Vista de perfil)
- Tecla </> (Moverse a la derecha/izquierda en el menú)
- Tecla ENTER (Tecla enter para seleccionar opción de menú)
- Tecla RETROCESO (Volver al menú principal)
- Tecla f (Intercambiar entre sombreado de Gourad y plano)
- Tecla g/G (Rotar el robot en eje positivo/negativo)

Teclas para controlar la velocidad del juego para ajustar la experiencia de juego entre distintos equipos.

- Tecla 8/9 (Aumentar/disminuir velocidad de la pelota)
- Tecla j/J (Aumentar/disminuir velocidad de animación del robot)

