

Instrucciones PRIM3

Durante el transcurso del juego aparecen diferentes tutoriales indicando las diferentes teclas a pulsar para realizar diferentes acciones, tanto para mando como para teclado.

Aun así, aquí mostramos una lista de los controles posibles en PRIM3:

Acción	Teclado	Mando
Abrir el tutorial	H	Select
Cerrar el tutorial	Espacio	B
Pasar páginas	WASD	LB / RB
Pausa	P	Start
Movimiento	Teclas de dirección	Stick izquierdo
Salto	Espacio	B
Dash	Shift izquierdo	A
Atacar	Z	X
Habilidad	C	Y
Cambiar de personaje	Q / E	LB / RB
Marcar objetivo	V	Stick derecho (pulsar)
Cambiar de objetivo	WASD	Stick derecho (mover)
Colocar marca de superhabilidad	F	RT
Quitar marca de superhabilidad	G	LT

Superhabilidad

Puesto que el uso de la habilidad es algo complejo, explicamos brevemente aquí su funcionamiento.

Al haber tres marcas colocadas en el suelo (una de cada personaje), se comprueba si se ejecuta la habilidad. La única superhabilidad implementada es la de tierra. Al ejecutarse la habilidad cae una gran roca del cielo que causa grandes daños en área. Esto permite destruir al Supergolem, la gran piedra que hay después del Supergolem y las piedras del último puzzle antes de que la biblioteca emerja del todo.

Para realizar esta habilidad, la marca de Mercury debe estar colocada debajo de las otras dos (respecto a la cámara) formando un triángulo.

Por ejemplo: arriba izquierda la marca de Salt, arriba derecha la de Sulphur y abajo en medio la de Mercury.

Cada superhabilidad (si se llegara a implementar) requeriría que la marca de Mercury estuviera abajo, izquierda, derecha o arriba de las otras dos.

Progreso de los niveles

Nivel 1

1. Saltar y moverse para llegar hasta la runa.
2. Mantenerse encima de la runa para activarla.
3. Derrotar a los dos golems.
4. Subir por las plataformas que aparecen (usando el escudo de Salt en caso de más de un jugador) y llegar a la zona alejada con el teletransporte de Mercury.
5. Activar la runa (en caso de más de un jugador) y disparar al tronco con Sulphur (tras marcarlo como objetivo).
6. Volver a bajar y pasar por el tronco.
7. Cruzar rápidamente el puente para no caerse.
8. Derrotar a los golems y entrar al portal.

Nivel 2

1. Saltar por las islitas y activar las runas.
2. Activar la runa de la isla que aparece protegiéndose de los golems o derrotándolos antes.
3. Volver hasta el inicio y pasar por donde se ha abierto el muro.
4. Cruzar rápidamente esta zona, ya que se viene abajo.
5. Derrotar a todos los golems de la zona (6 en total).
6. Derrotar al supergolem utilizando la superhabilidad.
7. Saltar por la nueva plataforma hasta la roca (o por el escudo de Salt en caso de más de un jugador y además destruir la roca para que Salt pueda pasar).
8. (Opcional) Derrotar a los golems de este pasillo.
9. Resolver el puzzle de los nenúfares. Hay dos objetivos: Activar la runa en la isleta central (visible al llegar a la mitad del puzzle) y tumbar el árbol igual que en el nivel 1 utilizando a Sulphur desde una posición elevada (uno de los últimos nenúfares).
10. Cruzar el árbol caído.
11. Buscar una runa oculta bajo una de las piedras, destruyéndolas con la superhabilidad. Algunas son golems ocultos. La piedra en que está la runa es aleatoria.
12. Activar la runa.
13. Derrotar a la horda final.
14. Fin del nivel.

Cambios en mecánicas

Escudo de Salt

Ahora el escudo de Salt al desactivarse crea una onda expansiva que empuja y daña a los enemigos cercanos.

Teleport de Mercury

Ahora el teleport de Mercury deja una estela por el camino que daña y ralentiza a los enemigos con un sistema de daño por tiempo.

Proyectil de Sulphur

Ahora el proyectil de Sulphur tiene un área y daño menores, y no lanza hacia atrás a los enemigos. Pero si el proyectil pasa por en medio de la estela que deja Mercury, este cambia de color, causa más daño, tiene más área y empuja a los enemigos.

Rodar → Dash

La mecánica de rodar ya no existe, y ahora es un dash. Esto implica que la mecánica de pasar por debajo de los troncos ya no existe, y el Dash hace la función de esquiva durante los combates.

Ataque en área de los golems

Ahora los golems pueden golpear el suelo para causar daño en área y hacer aparecer pedruscos del suelo, además de lanzar piedras y golpear (y embestir, otra nueva mecánica).

Embestida de los golems

Ahora los golems también embisten. Comienzan preparando la carga y luego se dirigen hacia su objetivo. Al golpear algo o sobrepasar al jugador se detienen, se enfadan y vuelven a su comportamiento habitual.

Explosión de los libros

Ahora los libros solo explotan si estás cerca de ellos y tienen menos de la mitad de vida.

Rayos de los libros

Ahora los libros crean relámpagos bastante dañinos en área. Cada libro genera múltiples áreas en la cual aparece, tras pocos segundos, un relámpago que causa daño.

Disparo de hielo de los libros

Los libros lanzan proyectiles de hielo que causan daño al impactar con los jugadores y además ralentizan sus movimientos y animaciones.

Consideraciones especiales

Si la hierba no está apareciendo en ninguno de los niveles pero no aparece ningún error, es posible que sea por la versión de DirectX. PRIM3 necesita DirectX 11 para funcionar correctamente, ya que la función que usamos de la hierba solo se puede ejecutar con esta versión.

Debido al peso de los lightmaps, cargar cada escena tarda notablemente más ahora. De cara a la entrega final introduciremos pantallas de carga para evitar esa sensación de “el juego se ha colgado”.

Trucos

Trucos por llamarlos de alguna manera. Una de nuestra herramientas para desarrollar es una consola de comandos con algunos comandos básicos pero extremadamente útiles como moverse a punto concreto del nivel o hacerse invencible.

Para realizar el comando de invencibilidad, útil para testear el juego sin preocupaciones, es necesario abrir la consola de comandos pulsando “`~`” en el teclado (a la izquierda del 1) y escribiendo a continuación “`godmode`”. Este efecto dura hasta que algún elemento de la lógica lo retira (como pueden ser las cinemáticas o deshacer el escudo de Salt).