

FRUITS SAGA

Nuestro juego es una referencia al clásico juego de puzzles Candy Crush. Juego en el que se busca encadenar combinaciones con figuras de un mismo tipo para conseguir puntos y llegar a un objetivo en menos de un número predefinido de movimientos. Nosotros hemos ambientado nuestro juego en un atardecer en las playas del caribe, utilizando en vez caramelos, frutas.

Manuel de usuario

Interfaz del juego

Primero de todo aparecerá una interfaz en la que seleccionar el nivel de dificultad del juego.



Para seleccionar el nivel basta con hacer **click** en uno de los tres **botones** (nivel 1, nivel 2 o nivel 3), luego al esperar un poco aparecerá el juego.

La diferencia entre los tres niveles es el tamaño del cuadrado/matriz del juego mientras más nivel más pequeña es la matriz, el número de movimientos a realizar y el objetivo a conseguir.

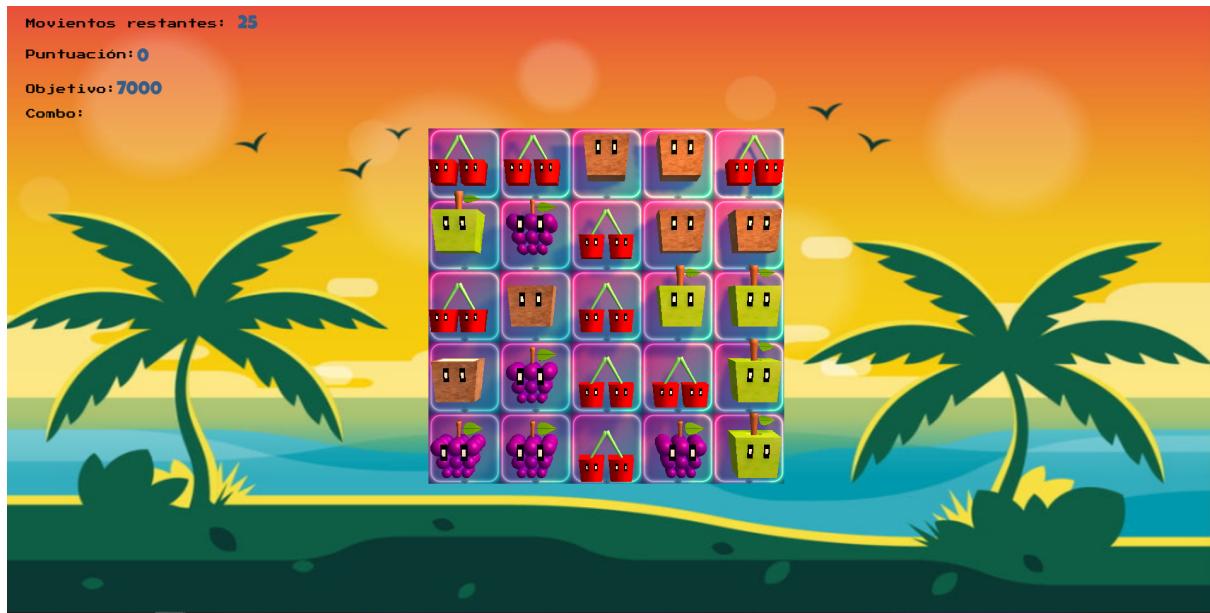
Nivel 1

Movimientos restantes: 25

Puntuación: 0

Objetivo: 7000

Combo:



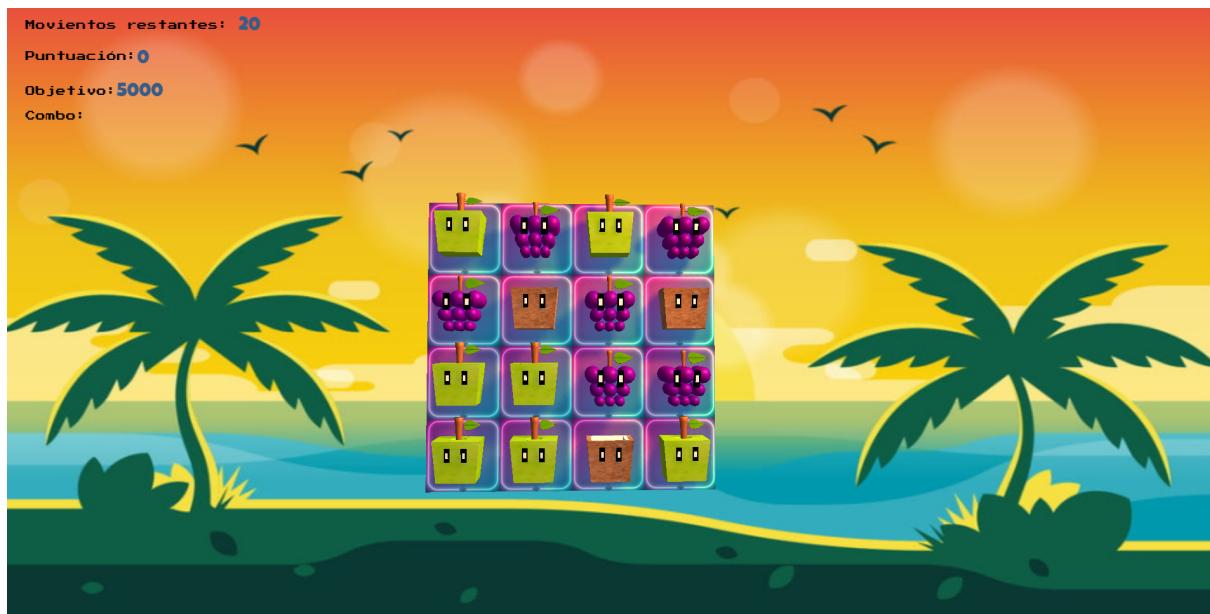
Nivel 2

Movimientos restantes: 20

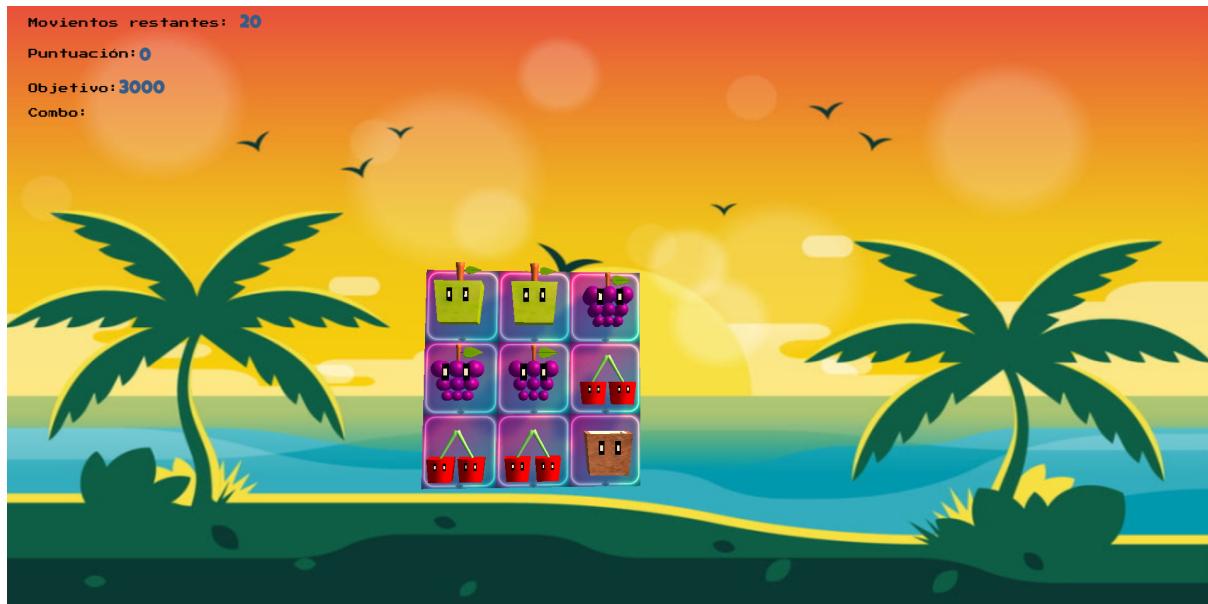
Puntuación: 0

Objetivo: 5000

Combo:



Nivel 3



Una vez cargado el juego se mostrará como en las fotos anteriores, según el nivel seleccionado, podemos observar la **información del juego** en la esquina superior izquierda en la que nos encontramos:

- Movimientos restantes según el nivel
- Puntuación actual del jugador
- Objetivo de puntos a conseguir en el nivel
- Combo que llevamos (cuando en un mismo movimiento se consiguen romper varias cadenas de frutas)



Cada vez que se **rompan** unas frutas aparece un **indicador en puntuación** de cuanto se ha sumado (imagen anterior el +75 que sale en blanco).

Frutas

El juego consta de un tablero y cuatro figuras, estas figuras son las siguientes:

- Coco:



- Manzana:



- Uvas:



- Cerezas:



Como jugar

Para **mover una fruta** tendremos que hacer **click** en una de las figuras del tablero, esta figura seleccionada **comenzará a girar** dando a entender que esta seleccionada, a continuación la siguiente fruta seleccionada intercambiara posición con la primera seleccionada. Si te **arrepientes de la selección** de la primera figura puedes **cancelar** el intercambio volviendo a pulsar en la misma figura (no resta movimiento).

El click de la primera figura no tiene restricción, en cambio el segundo click si tiene **dos restricciones**:

- Solo se puede mover la figura en sentido horizontal o vertical, **no en diagonal**.
- El intercambio de figuras puede tener un rango de una posición, es decir, **no podemos intercambiar** dos figuras que se encuentran **a más de una casilla** de diferencia tanto en vertical como en horizontal (si intentas hacer esto se notificará mediante un sonido de fallo).

El juego consiste en **agrupar** estas frutas, mediante dichos intercambios en cadenas horizontales o verticales de **3 o más frutas del mismo tipo**.

Combinación Vertical



Combinación Horizontal



Al conseguir **combinaciones** de este tipo las figuras **se romperán**, se **caerán** si tienen un **hueco** por debajo vacío y se **generarán figuras nuevas** en los huecos que quedan **libres**, después de esto si se han **generado nuevas combinaciones** estas se romperán **sin restar otro movimiento**, **aumentando el combo** en 1 por cada combinación nueva y por consiguiente consiguiendo más puntuación.

Si en algún momento parece que te has quedado **sin combinaciones posibles**, no pasa nada, ya que puedes **mover las figuras** sin necesidad de que estas hagan combo, eso si, restara un movimiento igualmente.

Solamente para el nivel 1, es probable que aparezcan combinaciones hechas pero sin romper, pero al realizar el primer movimiento estas se romperán (es un bonus de combinaciones que puedes conseguir al principio ya que es el nivel fácil).

¡IMPORTANTE!

Mientras se realizan los intercambios, las combinaciones, las caídas y la generación de nuevas figuras, **no hacer click en otras figuras** ya que se **perderá el combo** además de que aunque puedas intercambiar figuras puede llegar a buguearse el juego. **Se paciente** y espera a que acaben todas las combinaciones antes de realizar otro movimiento.

Final del juego

Al **llegar al objetivo** de puntos **sin que se agoten los movimientos**, nos aparecerá una ventana de victoria.



En caso contrario de **quedarse sin movimientos** y **no llegar al objetivo de puntos** aparecerá una pantalla de derrota.



En ambos casos, la **ventana** aparecerá al hacer **click** en cualquier lado, siempre que se cumplan las condiciones anteriores. Para volver a la página de inicio en ambas ventanas basta con pulsar **Intro/Enter** con el teclado.