

GLACIER SCAPE

(ICE CLIMBER)

Documento de diseño - Versión inicial

Noviembre 2017

Gonzalo Alba Durán
gonalba@ucm.es

Celia Castaños Bornaechea
celica02@ucm.es

<https://github.com/Gonalba/IceClimbers>

Resumen

Ice Climber es un videojuego arcade de plataformas desarrollado por Nintendo en 1984 y lanzado para NES en 1985. Trata de uno o dos niños inuit, según si juegan uno o dos jugadores, que tienen que romper el hielo del piso superior y subir a este hasta llegar a la cima de la montaña en la que se encuentran. Durante la ascensión deberán evitar o acabar con los yetis, osos y pájaros para que no les maten. En la parte superior de la montaña hay una zona con una cuenta atrás y unas berenjenas. Las berenjenas aportarán un bonus de puntos y antes de que acabe el tiempo del cronómetro el /los jugador/es deberán colgarse del pterodáctilo que se encuentra volando de lado a lado en la parte superior para finalizar el nivel.

Aspectos generales

Es un juego de *scroll* vertical en el que el jugador controla a un niño inuk hasta la cima de una montaña. Tendrá que ir subiendo piso a piso y la cámara le irá siguiendo en el avance, tendrá que tener cuidado ya que los pisos inferiores desaparecerán y si cae perderá una vida, de las cuales habrá 3 en total.

Durante el nivel los protagonistas deberán evitar que los enemigos que aparecen en este les maten, podrán esquivarlos o atacarlos. Si son alcanzados también perderán una vida. Habrá contenido desbloqueable a lo largo del juego tales como vestimentas, martillos y montañas. Y al final de cada nivel una zona de bonus en la que se podrán recoger objetos que aportarán puntos extras al jugador. En esta zona tan solo se podrá estar durante 40 segundos, los cuales se le indicarán al usuario en pantalla en una cuenta atrás. Antes de que estos terminen el jugador deberá alcanzar al pterodáctilo que se encuentra volando un poco más arriba.

Podrán jugar tanto uno como dos jugadores y los controles dependerán de esto, ya que serán distintos en cada uno de los dos modos de juego.

Descripción de la partida

El jugador empieza al pie de la montaña y de ahí tendrá que saltar para romper los trozos de hielo que forman el suelo del piso superior, una vez abierto un agujero deberá saltar a través de él y caer en el suelo de ese piso.

La cámara siempre mostrará cuatro pisos, cuando consiga llegar al más alto de estos cuatro avanzará mostrando el piso en el que nos encontramos y uno superior.

En los distintos pisos aparecerán yetis que habrá que esquivar o golpear con el martillo, haciendo esto último se retirarán. Si los yetis encuentras algún agujero irán corriendo a la cueva en el extremo de la pantalla de juego y volverán desde ahí con un bloque de hielo para reconstruir el suelo y poder pasar. Otro de los enemigos que aparecerán será un pájaro, al cual si golpeamos caerá y desaparecerá de la pantalla. El último enemigo posible es un osos que aparece aleatoriamente cada cierto tiempo. Se le matará de la misma forma que los otros dos.

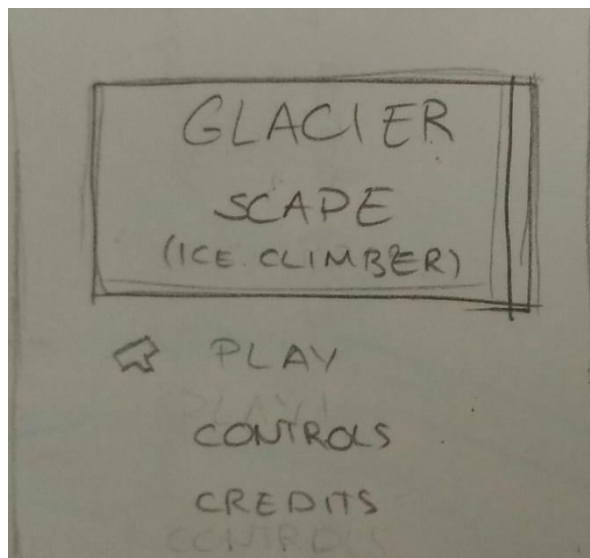
El jugador tendrá cuatro oportunidades de jugar. Cada vez que pierda desaparecerá una de las vidas que se muestran en la parte superior izquierda de la pantalla. Cuando haya perdido la última, o sea que no se indiquen vidas en la pantalla, será su última oportunidad. Si vuelve a morir se terminará la partida y se mostrarán los puntos obtenidos. Tras esto se volverá al menú principal.

Si se muere cayendo a pisos inferiores directamente se pierde la partida.

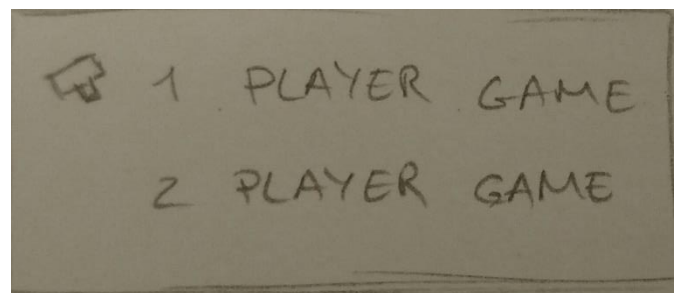
Menús

Menú principal: es distinto al menú principal original en este se muestran tres opciones: Jugar, controles y créditos.

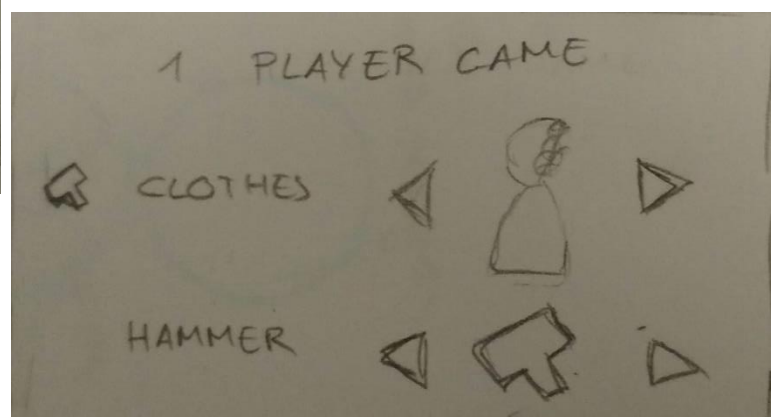
- Jugar: da lugar a varios menús: en el primero se elige el número de jugadores, una vez elegido aparece otro menú para elegir la vestimenta del/de los jugador/es y el martillo y a continuación se elige en qué montaña se quiere jugar. Una vez seleccionado esto comienza el juego.
- Controles: se explican las teclas con las que se controla al personaje.
- Créditos: aparecen los nombres de los desarrolladores, la asignatura y la universidad, todas las referencias a páginas de ayuda, origen de recursos e información y de Nintendo, desarrolladores de Ice Climber



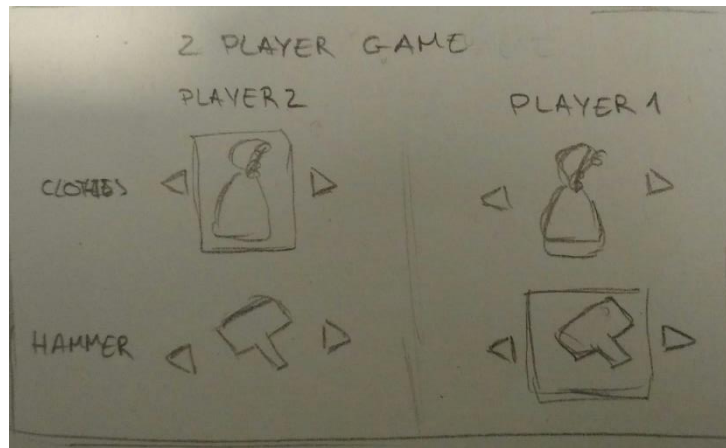
Menú principal



Número de jugadores



Ropa y martillo - Un jugador



Ropa y martillo - Dos jugadores

Controles

El jugador uno controlará a su personaje con las flechas del teclado, utilizará las horizontales para moverse hacia un lado u otro, la flecha hacia arriba para saltar y para atacar la de hacia abajo. Las mecánicas del jugador dos serán similares pero con letras, "A" y "D" serán para moverse lateralmente, "W" para saltar y "S" para atacar.

En el menú principal y para elegir el número de jugadores tan solo podrá interactuar el que sería el jugador 1, cambiando de opción con las flechas arriba y abajo y para seleccionarla pulsando "Enter" o el espacio. Para salir de una de las opciones al menú principal tendrá que pulsar "Esc".

Al elegir el atuendo y el martillo cada jugador utilizará los mismos controles que para mover al personaje. Cambiando arriba y abajo alternaremos entre elegir atuendo o martillo y con los cambios de derecha e izquierda se cambiará el atuendo entre los posibles o el martillo, según en qué opción nos encontremos.

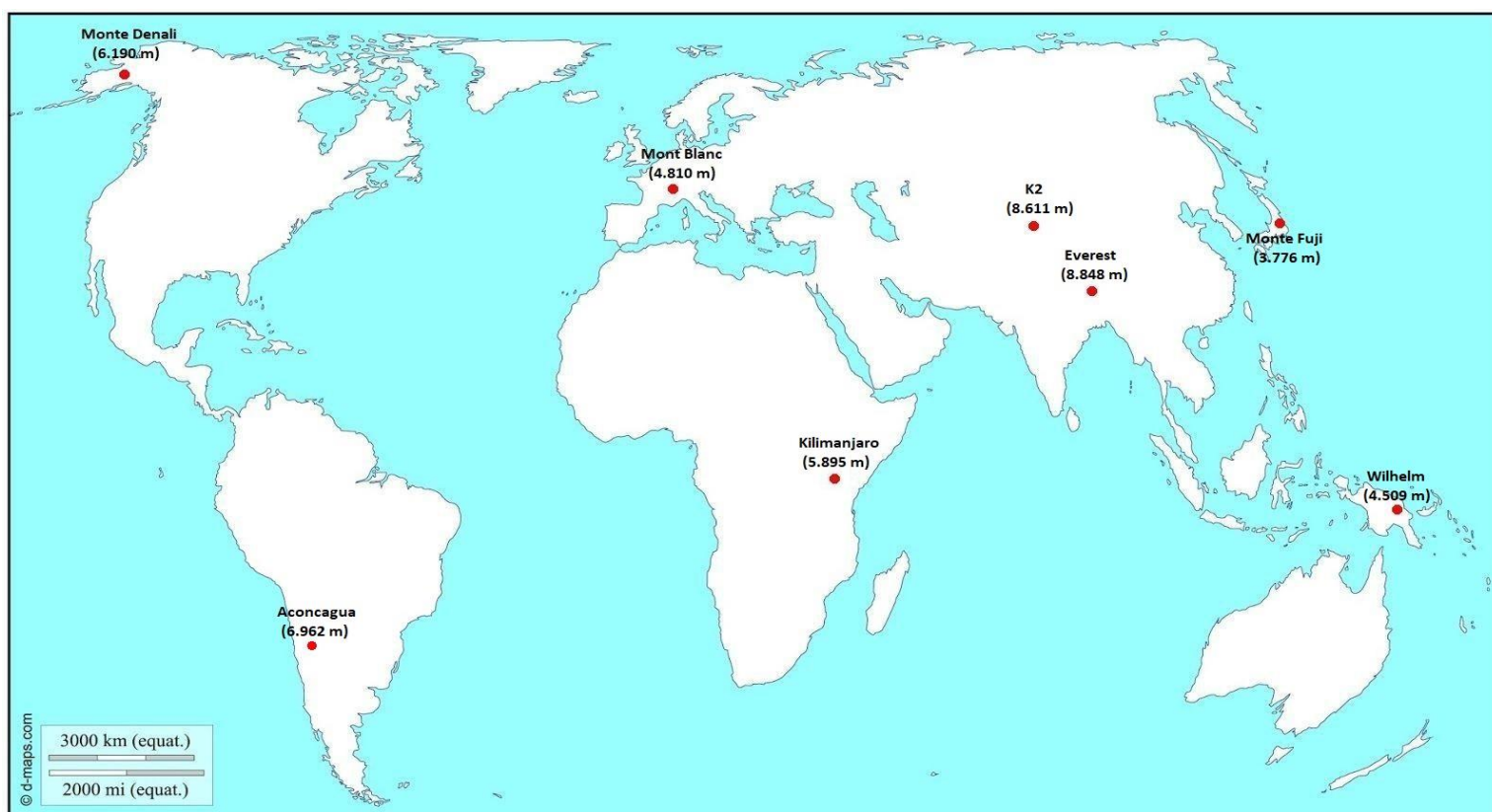


Montañas

No contaremos con 32 montañas como en el juego original, sino que tendremos 8 montañas, reales, con 3 partes cada una, más una de inicio.

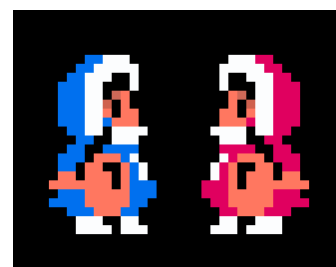
Será un mapamundi por el que iremos viajando y subiendo picos de distintos continentes. Solo cuando consigamos completar las tres partes de una montaña podremos viajar a la siguiente.

Si perdemos se guardarán las montañas que hayamos desbloqueado pero no en cuál de las tres partes se quedó el jugador. Y al volver a jugar habrá que volver a pasarse la montaña inicial. Una vez hecho esto se accederá al mapa y podrá continuar la aventura.



Personajes

Los personajes principales, los protagonistas, son Popo y Nana, dos niños esquimales. En el juego original, y al principio de este, antes de conseguir ningún atuendo, ambos visten un abrigo esquimal, siendo el de Popo azul y el de Nana rosa. Y ambos llevan el martillo original que es de madera muy sencillo.



Popo y Nana

Por otro lado están los enemigos: el yeti, el oso y el pájaro. El primero se mueve de un lado a otro por el piso en el que se encuentre, si en el trayecto se topa con un agujero en el suelo vuelve al lateral del que proviene y vuelve a ir hasta el hueco con un bloque de hielo para cerrarlo. El oso es similar al yeti aunque no se encuentra en todos los pisos si no que aparece en uno aleatoriamente y tampoco arrastra bloques de hielo para cerrar los agujeros. El pájaro se mueve de manera parabólica por la pantalla, aunque suele mantenerse cerca del personaje.

Si el personaje choca contra alguno de los enemigos o el bloque de hielo que el yeti transporta pierde una vida. Por el contrario el jugador puede golpear al enemigo con el martillo y así matarlo.



Enemigos: yeti, oso y pájaro

Objetos

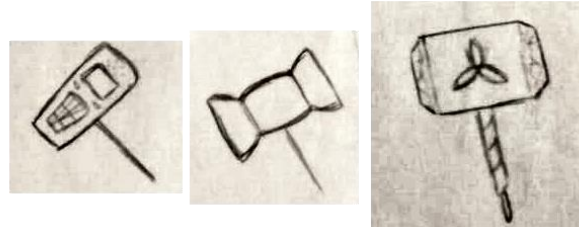
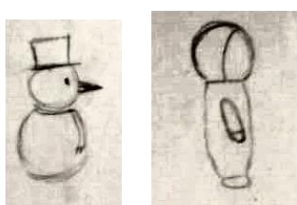
Hay dos objetos que el personaje puede coger: las berenjenas y los copos de nieve. Las primeras aportan puntos de bonus al jugador. Los segundos además de esto también desbloquean un martillo o un atuendo aleatorios, puede ocurrir que el martillo o la vestimenta que salga ya se tenga desbloqueada, en este caso simplemente aportaría los puntos de bonificación



Atuendos		Martillos	
Ned Stark	Link	Thor	Piolet
Superman	Chewaka	Carpintero	Nokia
Frozen	Pingüino	Juguete	Juez
Cruella de Vil	Muñeco de nieve	Nintendo Golden hammer	Scull Hammer (Zelda)
Astronauta	Hawaiano	King Dedede	Martillo de Amy (Sonic)



Ejemplos de trajes



Ejemplos de martillos