

GLACIER SCAPE

(ICE CLIMBER)

Documento de diseño - Versión final

Enero 2018

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 verduras. Éstas 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.

Durante el nivel el protagonista deberá evitar que los enemigos que aparecen en este le maten, podrá esquivarlos o atacarlos. Si no también perderá una vida.

Al final de cada nivel hay una zona de bonus en la que se podrán recoger berenjenas que aportarán puntos extras al jugador. Para pasar al siguiente nivel o terminar el juego en el caso de que esté en el último, el jugador deberá saltar y alcanzar al pterodáctilo que se encuentra volando un poco más arriba.

Descripción de la partida

El jugador empieza al pie de una 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 mantendrá al protagonista, Popo, en el centro de la cámara. Cuando ascienda un nivel al posarse sobre el suelo la cámara se moverá gradualmente hasta que vuelva a estar en el centro.

En los distintos pisos aparecerán yetis que habrá que esquivar o golpear con el martillo, haciendo esto último se retirarán. Si los yetis encuentran algún agujero en el suelo irán corriendo al extremo de la pantalla de juego y volverán, cuando llegen de nuevo al hueco se reconstruirá. Otro de los enemigos que aparece es un pájaro, que se moverá aleatoriamente por la pantalla. Si le golpeamos con el martillo muere. El último enemigo es un oso que aparece si Popo está 30 segundos sin moverse y el cual muere de la misma manera que los dos anteriores.

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 tendrá la opción de volver a jugar o volver al menú principal.

Si consigue llegar a la parte superior pasará al siguiente nivel. En total habrá tres. Cuando se haya conquistado la cima de la última montaña terminará el juego.

Menús y controles

Menú principal: es distinto al menú principal original en este se muestran dos opciones: Jugar y créditos. Con la primera opción se empieza la partida en el nivel 1. Y en la segunda aparecen los nombres de los desarrolladores, la asignatura y la universidad.

El jugador controlará al personaje con los cursores, las flechas horizontales para moverse hacia un lado u otro, la flecha hacia arriba para saltar y para atacar hacia abajo.

En el menú principal y en el de fin de partida se cambiará de opción con los cursores de arriba y abajo y se seleccionará con *Enter*. Durante la partida al pulsar *Esc* aparecerá el menú de pausa con tres opciones: continuar (*esc*), reiniciar (*r*) y menú principal (*s*)

Personajes

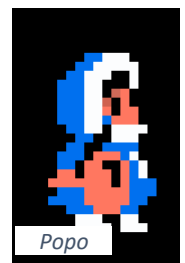
El protagonista es Popo, un niño esquimal.

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 para cerrarlo.

El oso es similar al yeti aunque aparece solo si Popo lleva mucho rato sin moverse.

El pájaro se mueve de manera aleatoria por la pantalla

Si el personaje colisiona con alguno de los enemigos pierde una vida. Por el contrario el jugador puede golpear al enemigo con el martillo y así matarlo.



Enemigos: yeti, oso y pájaro

Objetos

Las berenjenas son objetos que se encuentran en la parte superior de los niveles, hay tres en cada uno y al recogerlas sumarán 20 puntos.



