

MANUAL DE USUARIO Y DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos – 2018/2019 – URJC
Denis Gudiña Nuñez

Práctica Obligatoria
de Programación
Avanzada:

BubbleTrouble

Manual de Usuario

En este documento se pretende explicar cómo conseguir que el juego funcione en cualquier ordenador a través de unas instrucciones previas a la ejecución del programa.

Inclusión de librerías

Las librerías de OpenGL necesarias están dentro de la carpeta “OpenGL” incluida en la carpeta del proyecto. Lo único que se debe hacer es indicar correctamente la dirección de inclusión.

- Abrimos el proyecto en Visual Studio, hacemos click derecho sobre la solución y seleccionamos “Propiedades”.
- Dentro de la ventana que se abre accedemos a la pestaña “C/C++”, y seleccionamos el apartado “General”.
- Dentro de “Directorios de inclusión adicionales” hemos de introducir la dirección de las carpetas “include” de las librerías de manera que debe quedar algo así:
 - “localización donde esté guardada la carpeta del proyecto”\Practica_Final_Denis_Gudiña_Nuñez\OpenGL\freeglut\include
 - “localización donde esté guardada la carpeta del proyecto”\Practica_Final_Denis_Gudiña_Nuñez\OpenGL\glew-2.1.0\include
- A continuación, vamos a la pestaña “Vinculador” de la ventana, y dentro de la pestaña accedemos a la sección “General”.
- Dentro de “Directorios de bibliotecas adicionales” hemos de introducir la dirección de las librerías de manera que debe quedar algo así:
 - “localización donde esté guardada la carpeta del proyecto”\Practica_Final_Denis_Gudiña_Nuñez\OpenGL\freeglut\lib
 - “localización donde esté guardada la carpeta del proyecto”\Practica_Final_Denis_Gudiña_Nuñez\OpenGL\glew-2.1.0\lib\Release\Win32
- Por último, se han de indicar los archivos de librería, así que nos dirigimos a la sección “Entrada” dentro de la pestaña “Vinculador”.
- Dentro de la sección “Dependencias adicionales” hemos de introducir el nombre de los siguientes archivos:
 - freeglut.lib
 - glew32.lib
- Después de esto hacemos click en “Aplicar” y luego en “Aceptar”, cerrando la ventana de “Propiedades”.

A partir de aquí el proyecto está preparado para ser ejecutado.

Controles

Los controles son sencillos:

- Tecla “A” para movernos hacia la izquierda. Un click mueve una posición pequeña de manera precisa. Si se mantiene pulsado mueve una distancia más amplia rápidamente, pero de manera más imprecisa.
- Tecla “D” para movernos hacia la izquierda. Un click mueve una posición pequeña de manera precisa. Si se mantiene pulsado mueve una distancia más amplia rápidamente, pero de manera más imprecisa.
- Barra espaciadora para disparar una bala.
- Tecla “P” para pausar el juego. Si se vuelve a pulsar se continúa con las partidas.
- Tecla “ESC” para salir del juego.
- Tecla “T” para la cámara hacia adelante. Un click mueve una posición pequeña de manera precisa. Si se mantiene pulsado mueve una distancia más amplia rápidamente, pero de manera más imprecisa.
- Tecla “G” para la cámara hacia atrás. Un click mueve una posición pequeña de manera precisa. Si se mantiene pulsado mueve una distancia más amplia rápidamente, pero de manera más imprecisa.
- Mantener pulsado click izquierdo y mover el ratón rota el ángulo al que mira la cámara.

Nota: La configuración de cámara predefinida es óptima para el juego. Se puede cambiar con motivo de comprobar el funcionamiento de los controles, pero se recomienda la predefinida para jugar una partida.

Descripción del juego

En esta parte del documento se pretende explicar brevemente el juego, sus reglas y funcionamiento de este.

Objetivos y base del juego

El juego está basado en diversos juegos de la década de los noventa, basados en la destrucción de burbujas que van rebotando por el entorno de juego, las cuales el

jugador debe eliminar para ganar. De esa base nace BubbleTrouble, una “actualización” en 3D de estos juegos.

El objetivo principal es simple: eliminar todas las pelotas para superar el nivel.

Guía de juego y secuencia de juego

Al iniciar el juego nos encontraremos con un menú de texto que nos mostrará tanto los modos de juego, como los controles. Hay 5 niveles de dificultad: tutorial, fácil, medio, difícil y pesadilla. Desde este menú tenemos también la opción de consultar las puntuaciones de las partidas realizadas, que se guardan después de cada partida en un fichero, independientemente de si ganas o pierdes.

Al elegir un modo de juego tenemos que completar el objetivo del juego con los controles dados. Si somos golpeados por una pelota morimos y se acaba la partida. Si por el contrario eliminamos todas las pelotas terminaremos el nivel.