

Elementos

Player

Objeto que controlará el jugador. El jugador tiene la capacidad de hacer que el Player se mueva, salte y pegue acelerones.

El Player se puede morir en caso de que colisione con un objeto que reduzca su vida a 0. El Player tendrá solo 1 punto de vida y cuando colisiones con un objeto que lo “dañe”, su vida se reducirá a 0 y morirá. Cuando el Player muera reaparecerá en un punto de reaparición establecido en la escena.

Enemigos

Escenario

- Suelo.
- Pared.
- Zonas de muerte.
- Zonas de victoria.

Mecánicas

Portal

Portal que teletransporta a los objetos que entren manteniendo la dirección del movimiento del objeto.

Creador de impulso

El objeto afectado recibe un impulso en una dirección.

- Partícula de impulso: objeto que se encuentra en el escenario. Cuando el un objeto toca esa partícula recibe un impulso en la dirección asignada a la partícula.
- Amplificador de impulso: parecido a la partícula de impulso pero escalando el impulso que lleva el objeto.

Tiempo bala

Capacidad de “ralentizar o acelerar el tiempo” influyendo en la velocidad a la que afecta al uno o varios objetos que se ven afectados. Esta mecánica se manifiesta escalando las físicas de los objetos afectados.

Acelerón

El jugador realiza un acelerón en la dirección establecida.

Modificadores de gravedad

Objetos que afectan a como la gravedad influye sobre ellos.

Controles

Mando

Los controles del mando se registrarán por los controles de PlayStation.



Movimiento: Stick izquierdo.

Salto: botón X (Joystick button 1)

Acelerón: botón O

Ratón

Movimiento: flecha izquierda para ir a la izquierda y flecha derecha para ir a la derecha.

Salto: espacio

Acelerón: tecla S

Pantallas

Pantalla de prueba de mecánicas básicas (todas las referentes al Player menos el acelerón).

