

El siguiente documento se crea para recoger la documentación necesaria de cada uno de los minijuegos que componen TimeSpin, en este caso son el tiempo o rondas por cada minijuego y el sistema de puntuaciones.

## **SISTEMA DE PUNTUACIÓN EN LOS MINIJUEGOS**

**Prehistoria:** Este minijuego tiene la duración de un minuto y en él, aparecen de forma aleatoria 3 tipos de dinosaurios distintos, un dinosaurio normal que al jugador que lo golpea se le otorga 1 punto, un velociraptor que es más difícil de golpear, otorga 2 puntos al jugador que lo hace y por último un T-Rex, un dinosaurio que necesita de dos golpes para otorgar 3 puntos al jugador que se los da. Al final del minijuego, se suman los puntos obtenidos a la clasificación general de cada jugador.

**Egipto:** La duración de este minijuego es de 2 minutos y consiste en sobrevivir lo máximo posible. El jugador que más tiempo sobrevive recibe 10 puntos, el segundo 8, el tercero 6 y el último recibe 3. Al final del minijuego, se suman los puntos obtenidos a la clasificación general de cada jugador.

**Medieval:** Para este minijuego se pone una duración de un minuto, durante el cuál los jugadores deben recoger y proteger el máximo número de espadas posibles. Dentro del tipo de espadas se tiene bronce, que otorga 1 punto a la clasificación final, plata que otorga 2 y oro que otorga 3. Al final del minijuego, se suman los puntos obtenidos a la clasificación general de cada jugador.

**Maya:** Este juego es una carrera, así que no hay ni tiempo ni rondas, la puntuación se otorga a los jugadores en base a su posición al entrar por la línea de meta tras dar dos vueltas completas. El jugador que primero llega a la meta obtiene 10 puntos, el segundo 8, el tercero 6 y el cuarto 3.

**Futurista:** Este juego trata de sobrevivir a la caída del suelo, por lo que el jugador que más tiempo sobrevive, recibe 10 puntos, el segundo 8, el tercero 6 y el último recibe 3. Al final del minijuego, se suman los puntos obtenidos a la clasificación general de cada jugador.

Una vez se juegan los 5 minijuegos y se hace el conteo total de puntos, al vencedor se le otorgan 15 puntos extra por ganar, al segundo 8, al tercero 5 y al cuarto jugador 0.

## **SISTEMA DE PUNTUACIÓN GENERAL**

Para añadir un ranking general que genere esa competitividad que se busca dentro un videojuego, se genera un ranking general de todas las partidas jugadas, es decir, si en una partida un jugador obtiene 52 puntos y en otra partida distinta el jugador obtiene 83, su ranking general de puntos es de 135 puntos. Además se generan rangos distintos en función de los puntos que tiene cada jugador. Menos de 250 puntos es rango chatarra, entre 250 y 600 es rango cobre, entre 600 y 1000 rango bronce, entre 1000 y 1500 rango plata, entre 1500 y 2000 rango oro, entre 2000 y 2500 platino, entre 2500 y 3000 rango diamante y +3000 puntos rango maestro. El nivel de los jugadores que se encuentra en cada partida depende de la puntuación del jugador, nunca se empareja con alguien de rango distinto o con una diferencia de más de 250 puntos.