

SIGGAMES

PACOMONKEY

MECÀNIQUES DE MOVIMENT



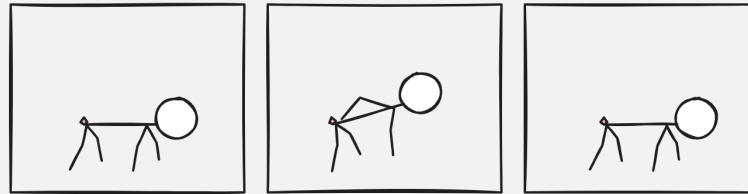
MECÀNIQUES DE MOVIMENT

- QUIET (IDLE)
- CÓRRER (RUN)
- CAMINAR (WALK)
- AJUPIR-SE (CROUCH)
- AMUNT (UP)
- SALTAR (JUMP)
- DOBLE SALT (DOUBLE JUMP)
- AGUANTAR-SE (HOLD)

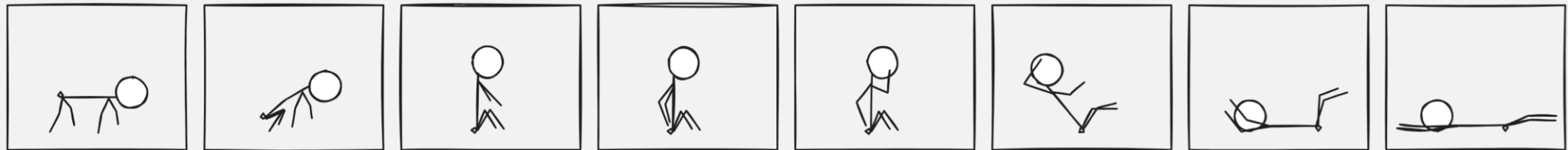
QUIET (IDLE)

Activat quan el personatge està parat (no pressiona cap tecla) durant 5.0s.

L'animació curta es repeteix 2 cops (cada 5s).

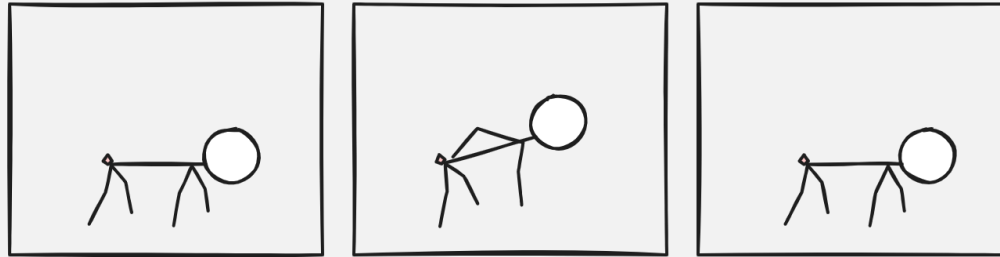


L'animació llarga s'activa als 15.0s i es manté així fins que el personatge es mou.



QUIET (IDLE)

Mira ràpidament a dreta i esquerra, es rasca el cul, i torna a la posició inicial.



Seu, es rasca el cul, s'olora la mà, es mareja de la pudor i cau desmaiat.



CÓRRER (RUN)

Desplaçament per defecte del jugador en sentit dreta o esquerra.

Pressionar i soltar ràpidament la tecla no desplaça al jugador si estava encarat en el sentit contrari, només el gira.

Si ja es troba encarat, el moviment s'activa al pressionar la tecla per córrer, però quan es deixa de pressionar el jugador para de moure's quasi a l'instant.

Cal fer proves per determinar la velocitat de moviment.


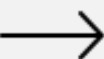

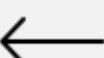
CÓRRER (RUN)

	TECLAT		MANDO
RUN (RIGHT)			
RUN (LEFT)			

CAMINAR (WALK)

Es manté pressionada la tecla constantment fins que es vol deixar de caminar.

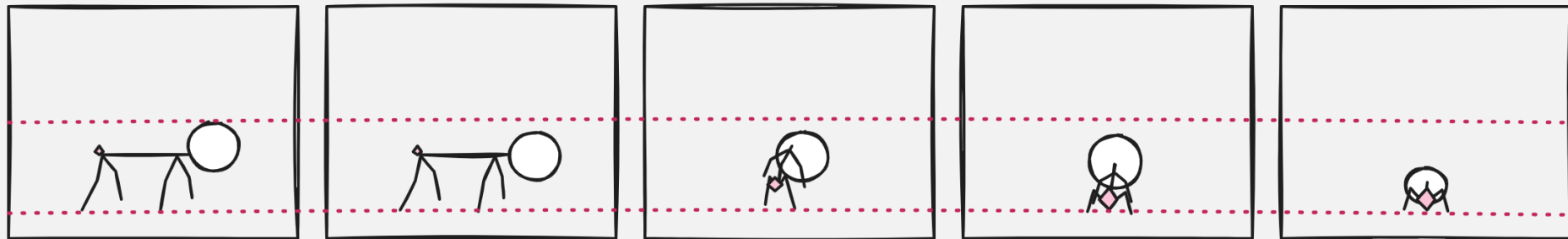
El desplaçament funciona igual que en "run" però la velocitat de moviment es redueix a 1/3 de la de "run".

	TECLAT		MANDO
WALK (RIGHT)	 	 	PRESS  
WALK (LEFT)	 	 	PRESS  

AJUPIR-SE (CROUCH)

Es manté la tecla pressionada mentre es vulgui seguir ajupit.

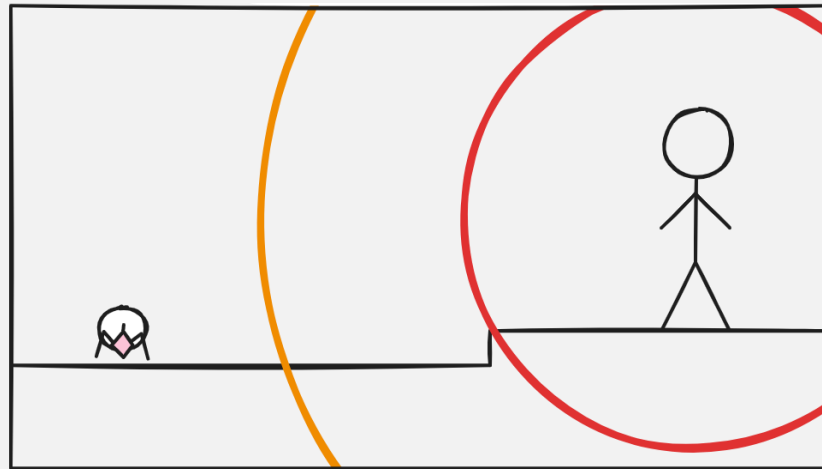
En ajupir-se es redueix la mida del personatge a la meitat (i per tant la seva *hit-box*) i la càmera baixa lleugerament.



AJUPIR-SE (CROUCH)

Mentre es manté ajupit, entra en "sigil" i té un 50% de possibilitats que el rang de detecció dels enemics es redueixi a la meitat.

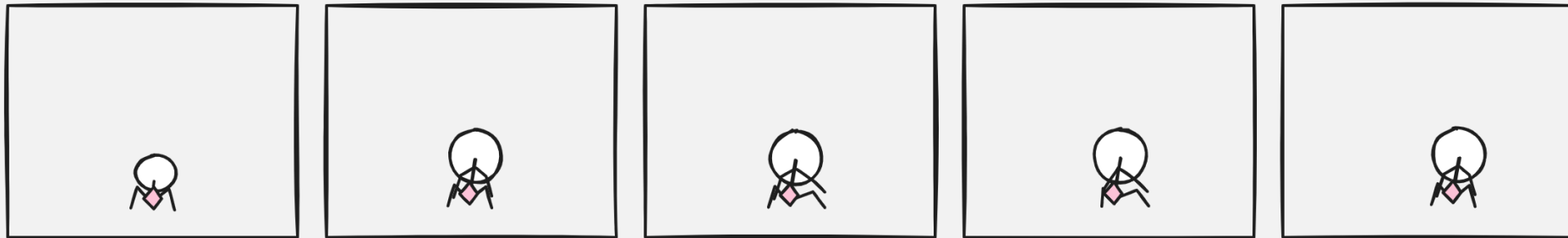
Si el jugador està corrent i activa "crouch", les possibilitats es redueixen al 10%.



AJUPIR-SE (CROUCH)

Es pot realitzar l'acció en 3 estats:

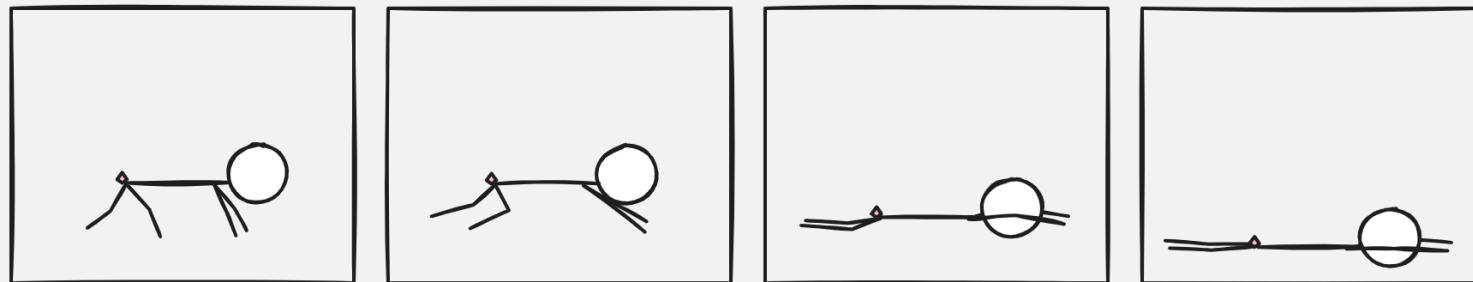
- **Idle:** si es troba sobre un element pel qual pot descendir, s'activarà.
- **Walk:** camina ajupit a una velocitat lleugerament inferior a la normal.


















AJUPIR-SE (CROUCH)

- **Run:** llisca mentre es manté ajupit durant uns 1s - 1.5s màxim, després torna a córrer normal.

Quan patina es va reduint la seva velocitat de "run" fins arribar a la meitat de la velocitat entre "run" i "walk".



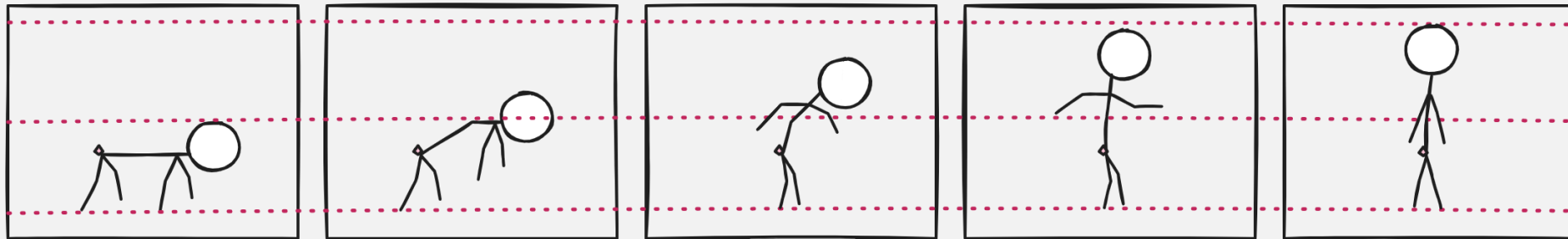
AJUPIR-SE (CROUCH)

	TECLAT		MANDO
CROUCH (IDLE)			 ↓
CROUCH (WALK)	  	  	PRESS  ↘
CROUCH (RUN)	 	 	 ↘

AMUNT (UP)

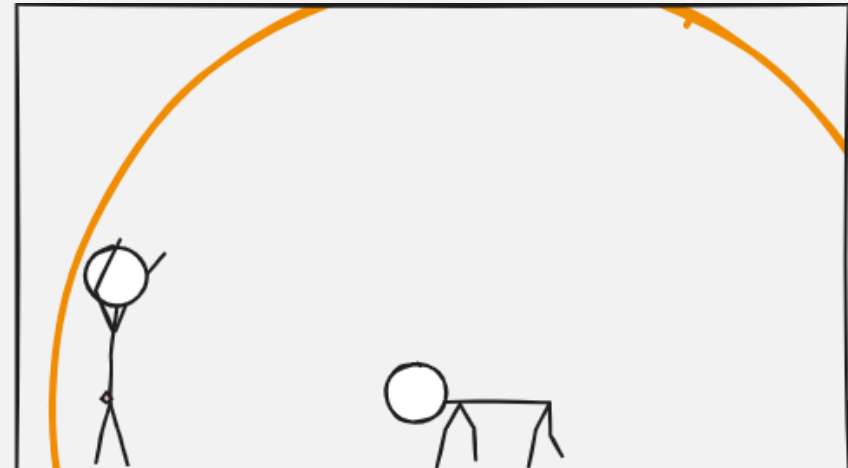
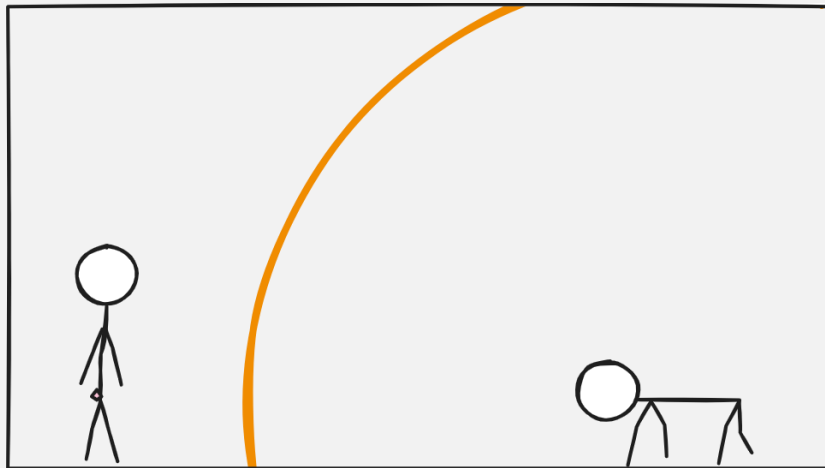
Es manté la tecla pressionada mentre es vulgui seguir amunt.

Quan fa l'acció "up" s'augmenta la mida del personatge al doble (i per tant la seva *hit-box*) i la càmera puja lleugerament.



AMUNT (UP)

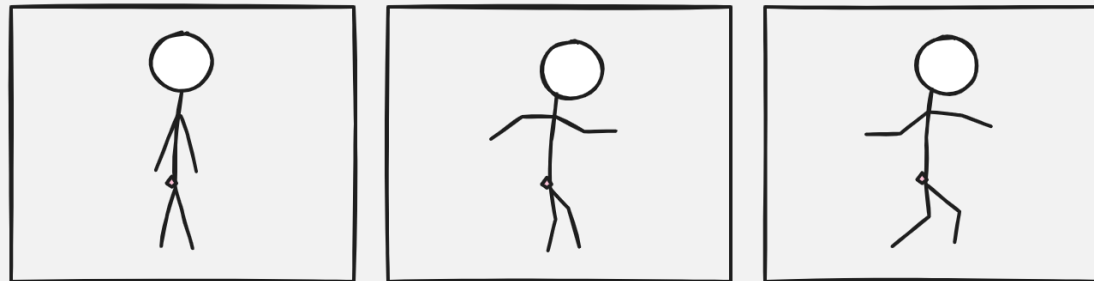
Mentre el jugador es manté en "up", entra en "intimidació" i té un 50% de possibilitats d'intimidar als enemics de la mateixa mida que ell o inferior, fent que aquest no l'ataqui i/o fugi (depenent de l'enemic).



AMUNT (UP)

Es pot realitzar l'acció en 3 estats:

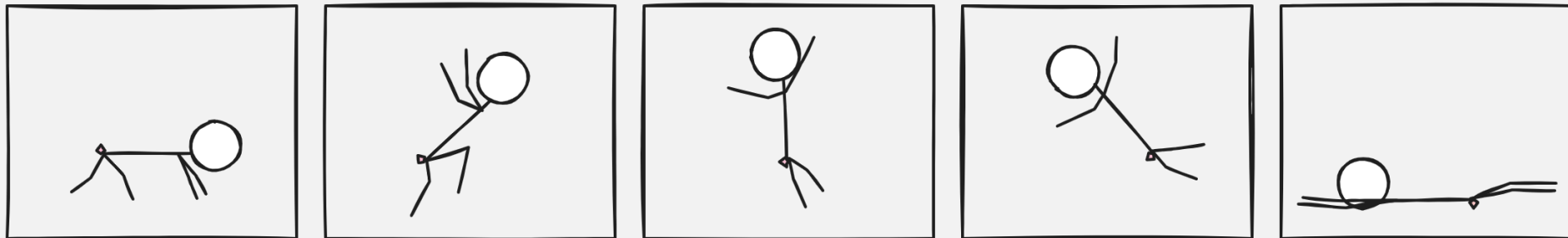
- **Idle:** si es troba sobre un element pel qual pot pujar, s'activarà.
- **Walk:** camina a una velocitat lleugerament inferior a la normal simulant inestabilitat.





















AMUNT (UP)

- **Run:** si s'activa "up" en aquest estat, el personatge ensopega, cau i triga 1.0 s a aixecar-se i tornar a córrer.

Per evitar que el jugador ensopegui constantment quan vol moure's en "up", si primer activa "up" abans que el moviment, estarà en estat "walk" fins que desactivi "up".



AMUNT (UP)

	TECLAT		MANDO
CROUCH (IDLE)			 
CROUCH (WALK)	  	  	PRESS  
CROUCH (RUN)	 	 	 

SALTAR (JUMP)

El salt iniciarà en el moment en que es pressiona la tecla, no quan es solta.

La llargada del salt depèn del temps que es mantingui presscionada la tecla de "jump", sent el temps de càrrega màxima de 1.0 s.

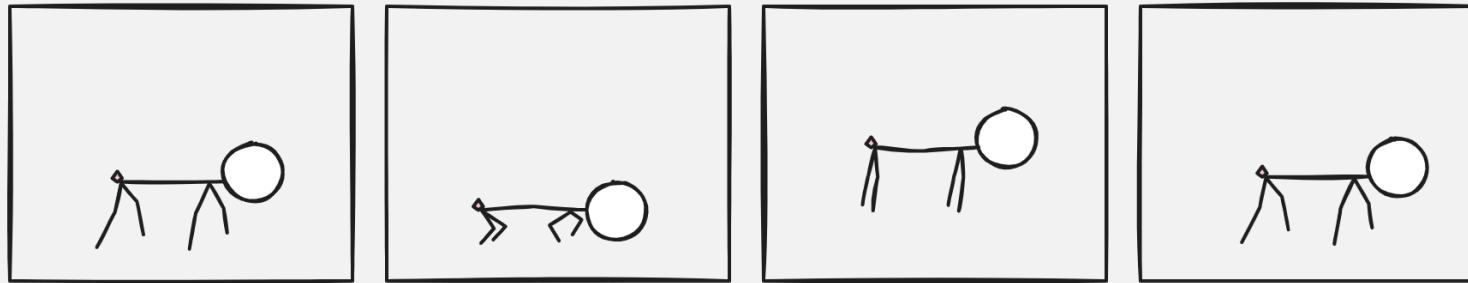
L'altura màxima del salt és 1.5 cops la del personatge en estat normal.

	TECLAT	MANDO
JUMP (IDLE)		

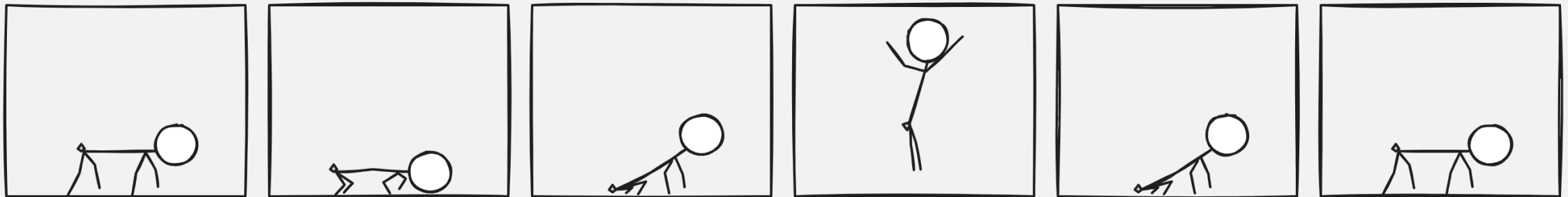
SALTAR (JUMP)

Segons la intensitat del salt existeixen dos tipus d'animacions:

SMALL JUMP



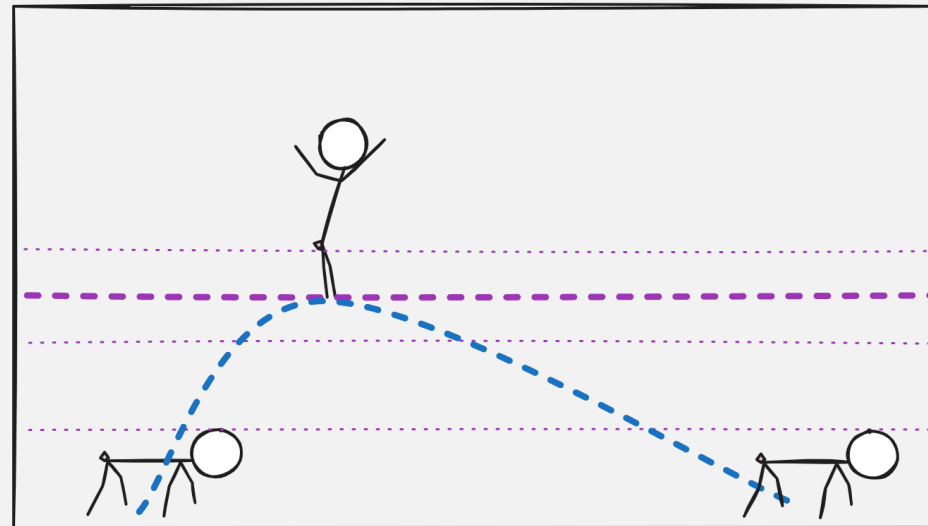
BIG JUMP



SALTAR (JUMP)

Com que en Paco és petit en aquesta part del videojoc, el salt ha de transmetre una sensació de lleugeresa i velocitat.

Moviment ràpid al pujar i lent per caure, gairebé planejant en el descens.





DOBLE SALT (DOUBLE JUMP)

El doble salt iniciarà quan es pressiona la tecla, no quan es solta.

La llargada del doble salt no depèn del temps que es mantingui pressionada la tecla, ja ve predefinit.

L'altura del doble salt és la meitat de la de "jump".

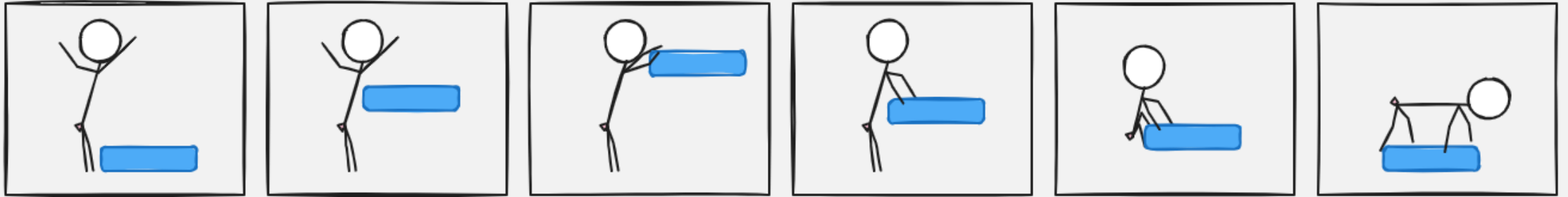
	TECLAT	MANDO
JUMP (IDLE)		

AGUANTAR-SE (HOLD)





















La mecànica "hold" és una passiva i s'activa sense pressionar cap tecla.

S'activa quan el personatge no arriba a la plataforma completament però el seu cos "xoca" contra aquesta i s'agafa.

Si després d'activar "hold" pressiona la tecla "up" pot pujar a la plataforma.



CONTROLS

	TECLAT	MANDO
IDLE		
RUN (RIGHT/LEFT)	   	 →  ←
WALK	 + "RUN"	PRESS  + "RUN"
CROUCH	 	 ↓
UP	 	 ↑
JUMP		
DOUBLE JUMP	 	 
HOLD		