
KERO QUEST

Por Antonio Cardona Costa y David Pérez Cogolludo.

Público Objetivo:

Chicos y chicas jóvenes. Principalmente aquellos sin tiempo para dedicar a un juego más complejo o niños que buscan entretenerse en juegos de navegador (Casual Player).

Calificación de edad:

Para todos los Públicos (T).

Historia

Termina el invierno y a las puertas de primavera, nuestro protagonista Kero junto a sus amigos se aventuran en la migración estacional para encontrar un buen lugar de freza. Este viaje conlleva una serie de riesgos. ¿Llegarán los pequeños anfibios a su destino?

Objetivos

El objetivo del juego es ayudar a las pequeñas ranas a llegar a su destino. Para ello el jugador deberá dominar el salto, desarrollar sus reflejos para esquivar las adversidades que se encuentren por el camino e investigar el escenario en busca de nuevos caminos o nuevas zonas que puedan permitirle continuar su viaje o simplemente le ayuden a cruzar sin riesgos.

Como jugar

Kero Quest es un juego de plataformas clásico, que se juega con el teclado, orientado alrededor de la mecánica del salto. Ésta es algo diferente a la habitual, en vez de ser directo, se “carga” (como el salto de una rana) manteniendo pulsado el botón ESPACIO. Cuanto más tiempo se mantenga pulsado, más alto saltará nuestra rana al soltar el botón ¿Podrás controlar el salto para llegar a tu destino?. Podremos desplazarnos con las teclas direccionales.

Al principio del nivel podremos elegir con qué personaje queremos iniciar la aventura, cada uno de ellos tendrá unas características diferentes que pueden adaptarse mejor al nivel en el que estemos o simplemente a nuestro gusto. (más potencia de salto, más velocidad, mas vida...).

Por el escenario encontraremos corazones que nos incrementarán la vida al recogerlos, llaves, que nos permitirán acceder a zonas del mapa cerradas o cambiar de nivel, y zonas secretas a las que el jugador sólo podrá acceder si es capaz de encontrarlas.

Podremos acceder al menú de pausa pulsando la tecla ESCAPE.

¿Por qué jugar a Kero Quest?

Nuestro juego presenta un nuevo reto de habilidad poco explorado en el mundo de las plataformas, sus dinámicas nos traen un entretenido juego de acción y aventura, que divertirá a cualquier jugador sin importar su edad. El estilo clásico de diseño, junto a los elementos novedosos, harán que nos perdamos en su simple pero encantador gameplay.

Referencias Utilizadas:

Super Mario Bros (Nintendo, 1985): Nivel 3 del juego es un clon del nivel 1 del SMB.

www.sprites-resource.com: Encontramos sprites que nos gustaron para las ranas protagonistas en esta web, que nos permite su uso para proyectos personales sin ánimo de lucro. El resto de sprites son propios. La música es libre también (<http://www.indiegamemusic.com/index.php>) y los fx son de la página <http://www.flashkit.com/soundfx/> también uso libre.