

LOST RIVER

Autor: David Ventas Sánchez

Tutor: Dr. Raúl Montoliu Colás

**Diseño y desarrollo de videojuegos, Universidad
Jaume I, Castellón de la Plana, España.**

Junio 2022

ÍNDICE

1 Controles	1
2 Como se juega	2
3 Interacciones y mecánicas	3
3.1 Eventos extra	3
4 Sonidos	4

1 Controles

Los controles de este juego van a ser muy sencillos. Para iniciar el juego bastará con pulsar la A, esta tecla la volveremos a utilizar en caso de que termine la partida para volver a jugar (figura 1) sin reiniciar el videojuego totalmente.



Figura 1: Indicación para rejugar

Además, antes de jugar podremos par la tecla B que hará lo mismo que la A, pero a una dificultad mayor, por ejemplo, el tiempo de inicio será menor, la velocidad de los objetos será algo mayor, etc. Para poder jugar sin problemas y en caso de que la partida se alargue o sea tan frenética que necesites un descanso la B también se podrá pulsar durante el juego para pausarlo (figura 2) y para reanudar solo tendremos que volver a pulsarlo.

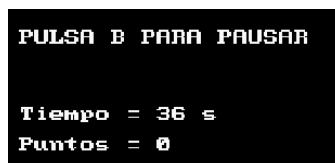


Figura 2: Pausa

Durante la partida controlaremos a nuestro personaje mediante las flechas derecha e izquierda para que se mueva en la dirección que queramos, este lo hará solo sobre el eje x (figura 3) por lo que no utilizaremos las flechas de arriba o abajo.



Figura 3: Movimiento del personaje

2 Como se juega

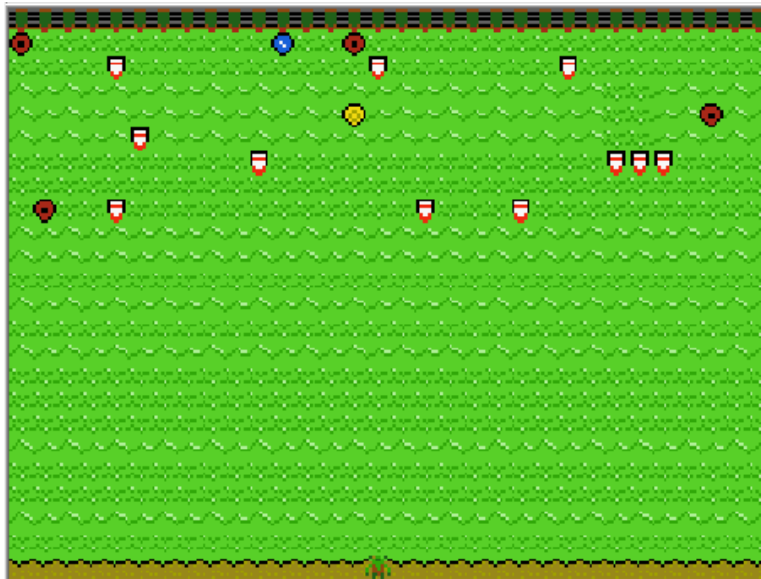


Figura 4: mapa de juego

En el juego nos mostrará un rio, arriba tendremos cañones que disparan hacia el otro lado donde se encuentra un ogro, al que nosotros controlaremos (figura 4). La idea es esquivar los misiles enemigos, mientras recogemos monedas que nos aportarán diferentes recompensas (figura 5). El objetivo del juego es conseguir el mayor número de puntos, ahora bien, el tiempo comienza hacia atrás por lo que el juego tiene dos formas de terminar, siendo alcanzado por un misil o que este agote el tiempo, en este aspecto las monedas son clave ya que tenemos hasta 3 tipos:

- Moneda roja: Moneda común que nos dará muchos puntos, pero sumará pocos segundos al reloj.
- Moneda azul: Moneda común que nos dará bastantes segundos, pero pocos puntos al marcador total.
- Moneda amarilla: Moneda rara que nos dará una gran cantidad tanto de puntos como de segundos para el reloj.



Figura 5: distintos objetos cayendo

3 Interacciones y mecánicas

Como ya hemos visto la mecánica más interesante será en la que el jugador debe decidir que monedas recoger en cada momento teniendo en cuenta que si va a por las de mayor puntuación no tendrá mucho tiempo para llevarse monedas en cambio si va a por las azules podrá jugar más tiempo, pero su puntuación subirá muy poco a poco, la idea es que el jugador encuentre un equilibrio entre estas mientras esquivando los misiles.

Hablando de misiles, estos acabaran con nosotros si entramos en contacto con ellos por lo que no es aconsejable a menos que quieras terminar el juego de inmediato, la interacción con las monedas es exactamente igual, si queremos obtenerlas bastará con colocarnos donde estén.

Destacar por último que cuando haya pasado un tiempo de juego x los objetos comenzarán a caer más rápido para incrementar la dificultad.

3.1 Eventos extra

El juego tendrá dos eventos extra:

- **Pájaro:** Si el jugador consigue aguantar mas de un tiempo x, para complicar más que avance ira lanzando periódicamente pájaros (figura 6) que arrojaran muchas piedras al jugador lo cual hará que aumente la dificultad drásticamente.



Figura 6: Pájaro

- **Avión de ayuda:** Si el tiempo se va a acabar y hemos recolectado una cantidad de puntos relativamente baja se enviará un avión de ayuda (figura 7) que nos lanzará muchas monedas amarillas para poder tener una mejor partida.

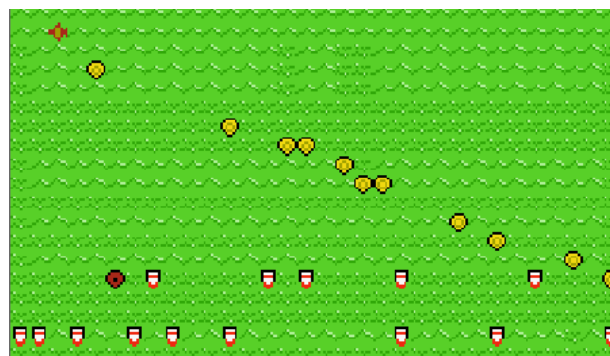


Figura 7: Avión de ayuda

4 Sonidos

El primer sonido que escucharemos será el de la canción de inicio, que se reproducirá siempre que no estemos jugando, una vez pulsemos la A esta canción cambiará a otra algo más dinámica.

También tendremos sonidos para cuando el personaje camine o recoja una moneda, por último, cada vez que perdamos tendremos un efecto y en caso de que superemos el récord, tendremos simultáneamente otro de “victoria”, este será el único caso ya que en este juego no podemos conseguir un objetivo como tal que nos haga ganar.