

Xtremme Pinball

Manual de usuario

M. Besio

P. García

I. Scena

9 de febrero de 2009

1. Introducción

Xtremme Pinball es un juego de pinball que además de ofrecer las funcionalidades típicas de juegos de su naturaleza, ofrece un atractivo diseño 3D. El objetivo es sumar la mayor cantidad de puntos posible y evitar que la bola se pierda por entre los flippers o por las vías de escape laterales.

En las siguientes secciones se explican los controles del juego, sus reglas y los criterios utilizados para el otorgamiento del puntaje.

2. Nuevo juego

Para comenzar un nuevo juego, luego de ingresar al programa (doble click en **xtremme-pinball.bat** para plataforma Windows doble click en **xtremme-pinball.sh** para plataforma Linux), seleccionar del menú de ajustes los parámetros deseados para fullscreen, resolución de pantalla, frecuencia y profundidad de color. A continuación, seleccionar del menú inicial la opción *New Game* (ver figura 1). Luego aparecerá en pantalla el menú de selección de mesa de juego y nivel de dificultad (ver figura 2). El nivel de dificultad determina el ángulo en que está inclinada la mesa. A mayor nivel, mayor inclinación. El menor ángulo posible es 1 grado y el mayor 10 grados. Una vez elegidos los parámetros deseados, hacer click en el botón *Start* para comenzar a jugar.

3. Datos en pantalla

En la parte superior de la pantalla se muestran las vidas restantes, puntaje y un historial de 3 mensajes de usuario. Dichos mensajes contienen información útil para el usuario, ya que, entre otras cosas, van guiando paso a paso la forma de realizar misiones o secuencias cuyo cumplimiento otorga bonus al jugador. El mensaje inferior, que tiene mayor tamaño de fuente, es el más reciente, mientras que el superior (el más pequeño) es el mensaje más



Figura 1: *Menú principal*

antiguo de los 3 mostrados. Los datos mencionados pueden verse en la figura 3.

Cabe aclarar que el nombre dado a las vidas y a los puntos obtenidos puede variar según el theme o mesa elegida para jugar. Por ejemplo, si se elige el theme *Just Race!*, a las vidas o bolas restantes se le llama *fuel* y a los puntos obtenidos *distance*.

4. Controles

A continuación se detalla la funcionalidad de cada tecla y el momento del juego en el cual es válido el accionamiento de las mismas.

4.1. Durante el juego

- **mouse**: cambia la orientación de la cámara.
- **W**: mueve la cámara hacia adelante.
- **S**: mueve la cámara hacia atrás.
- **A**: mueve la cámara hacia la izquierda.
- **D**: mueve la cámara hacia la derecha.
- **Q**: mueve la cámara hacia arriba.
- **Z**: mueve la cámara hacia abajo.
- **C**: Acciona el flipper izquierdo superior e inferior.

Figura 2: *Menú de nuevo juego*Figura 3: *HUD de Xtremme Pinball*

- **M**: Acciona el flipper derecho.
- **INTRO**: Saque con el plunger (fuerza proporcional a la contracción).
- **SPACE**: tilt (mover la mesa).
- **HOME, 1**: ubican la cámara en la posición original (visual de toda la mesa).
- **2, 3, 4, 5**: cambia a cámaras ubicadas en diferentes posiciones.
- **F**: activa/desactiva el indicador de frames per second (FPS).
- **F1**: toma screenshot.
- **N**: Comienza nuevo juego. Válida únicamente luego de finalizar un juego.
- **O**: activa/desactiva el sistema de sonido.
- **ESC**: muestra el menú de juego con opciones para continuar, comenzar un nuevo juego o salir.

4.2. Modo debug

Si se entra al juego en modo debug (ejecutar en la consola **xtremme-pinball.bat debug** o **xtremme-pinball.sh debug** según la plataforma utilizada), se tendrá la posibilidad de utilizar teclas adicionales a las descriptas en la sección 4.1 durante el desarrollo de un juego.

- **P**: pausa de la física del juego. Permite mover la cámara en forma precisa para explorar los objetos de la escena.
- **F2**: muestra en la consola, el reporte de memoria.
- **F3**: activa/desactiva el debug de física (objetos físicos, fuerzas sobre cada uno, etc).
- **F4**: activa/desactiva las estadísticas (fps, promedio de objetos en escena, promedio de triángulos, etc). (depende de la placa de video)
- **F5**: activa/desactiva el modo wireframe para ver los bordes de los polígonos utilizados en la escena.
- **F6**: activa/desactiva luces.
- **F7**: activa/desactiva bounding boxes.
- **F8**: activa/desactiva normales.
- **F9**: imprime la posición y orientación de la cámara (tanto en pantalla como en consola).
- **F10**: activa/desactiva mostrar cursor del mouse.

4.3. En los menús

Si se está en el menú de juego (se presionó **ESC** durante una partida) y se vuelve a presionar **ESC**, se retorna al juego.

Si se está en el menú de selección de mesa y nivel de dificultad y se presiona **ESC**, se retorna al menú inicial.

Si se está en el menú inicial y se presiona **ESC**, se sale del juego.

5. Puntajes

5.1. Simple

A continuación se enumeran las acciones y los puntajes que otorgan en cada uno de los themes implementados.

5.1.1. Theme *Just Race!*

- Pasaje por rampa: 50 puntos.
- Rebote en un bumper (ya sea los honguitos o los triángulos inferiores): 10 puntos.
- Pasaje por spinner: 5 puntos.

5.1.2. Theme *The Prophecy*

- Rebote en un bumper (ya sea los honguitos o los triángulos inferiores): 10 puntos.
- Pasaje por spinner: 15 puntos.

5.2. Misiones**5.2.1. Theme *Just Race!***

Si se completa la secuencia: colisión contra bumpers superiores (una o más veces) → colisión o pasaje por spinners (una o más veces) → pasaje por rampa (una vez) sin perder vidas en el medio, se obtiene un bonus de 300 puntos.

5.2.2. Theme *The Prophecy*

Si se completa la secuencia colisión o pasaje por spinners (una o más veces) → colisión contra bumpers superiores (una o más veces) → colisión contra bumpers inferiores (una vez) sin perder vidas en el medio, se obtiene un bonus de 150 puntos.

6. Bonificaciones**6.1. Theme *Just Race!***

Cada vez que se sumen 500 puntos, se obtendrá una bola extra (saldrá por la rampa), siempre y cuando en la mesa haya menos de tres bolas al momento de sumar el puntaje requerido.

Cada 750 puntos obtenidos con la misma bola (sin perder vidas), se obtiene una vida extra.

6.2. Theme *The Prophecy*

Cada vez que se sumen 500 puntos, se obtendrá una bola extra, siempre y cuando en la mesa haya menos de tres bolas al momento de sumar el puntaje requerido.

Cada 800 puntos obtenidos con la misma bola (sin perder vidas), se obtiene una vida extra.

7. Otras reglas

7.1. Activación de imanes

7.1.1. Theme *Just Race!*

Cada 40 rebotes, sin perder vidas en el medio, contra bumpers de cualquier tipo (honguitos o triángulos), se activará el imán hasta que una bola se pierda.

Cada 3 pasajes por rampa, que no pertenezcan a la finalización de una secuencia (misión), se activarán los imanes hasta que una bola se pierda.

7.1.2. Theme *The Prophecy*

Cada 35 rebotes, sin perder vidas en el medio, contra bumpers de cualquier tipo (honguitos o triángulos), se activará el imán hasta que una bola se pierda.

7.2. Abuso de tilt

En cualquier theme, si se realiza tilt (tecla **SPACE**) 5 veces dentro de un intervalo de 5 segundos, se deshabilitan los flippers para que se pierdan todas las bolas que estaban en la mesa, sin que ninguna de ellas sume puntos. Por ende, se perderá una vida. Si había una bola en el plunger al momento de realizar el abuso de tilt, se deberá sacar, accionando el plunger y la bola se perderá, ya que los flippers seguirán desactivados hasta que se pierda la vida correspondiente.

7.3. Premio consuelo

En cualquier theme, si el jugador no consigue sumar ningún punto en una determinada mano y pierde una vida, se lo bonifica con una vida extra (como si nunca hubiera jugado la bola que perdió).

8. Fin del juego

Luego de perder todas las vidas, se deshabilitan los flippers y en caso de querer comenzar un nuevo juego, se lo podrá hacer presionando la tecla N (tal como se indicará en pantalla).

9. Notas adicionales

La fuerza aplicada por los bumpers sobre las bolas es proporcional a la velocidad de la bola al momento de la colisión.

Los imanes no son un obstáculo visible ubicado sobre la mesa, sino que están posicionados debajo de ella (se pueden ver navegando con la cámara).

La fuerza aplicada por los imanes sobre las bolas es más intensa cuanto mayor sea el nivel de inclinación seleccionado, esto es para mantener una proporción en la fuerza de atracción que contrarreste los cambios en los efectos gravitatorios producidos al variar el ángulo (nivel de dificultad).

Se ha permitido que la cámara traspase las paredes de la habitación y cualquier tipo de objeto con el que se tope con la finalidad de brindar libertad en sus movimientos y de permitir explorar cualquier parte de la escena, incluso lugares físicamente inaccesibles.

La intensidad y dirección de la fuerza aplicada por el *tilt* es aleatoria e independiente de la fuerza aplicada en el *tilt* anterior.

Índice

1. Introducción	1
2. Nuevo juego	1
3. Datos en pantalla	1
4. Controles	2
4.1. Durante el juego	2
4.2. Modo debug	4
4.3. En los menús	4
5. Puntajes	4
5.1. Simples	4
5.1.1. Theme <i>Just Race!</i>	5
5.1.2. Theme <i>The Prophecy</i>	5
5.2. Misiones	5
5.2.1. Theme <i>Just Race!</i>	5
5.2.2. Theme <i>The Prophecy</i>	5
6. Bonificaciones	5
6.1. Theme <i>Just Race!</i>	5
6.2. Theme <i>The Prophecy</i>	5
7. Otras reglas	6
7.1. Activación de imanes	6
7.1.1. Theme <i>Just Race!</i>	6
7.1.2. Theme <i>The Prophecy</i>	6
7.2. Abuso de tilt	6
7.3. Premio consuelo	6
8. Fin del juego	6
9. Notas adicionales	7