

SISTEMAS GRÁFICOS

PRÁCTICA 2
OLYMPUS RACING: RUSSIAN EDITION
MANUAL DE USUARIO

Tercer Curso - Grado en Ingeniería Informática
Curso 2019-2020

JAVIER LORENZO GARCÍA
PEDRO SERRANO PÉREZ

1 Introducción

En este documento detallaremos los distintos aspectos de la navegación por la aplicación y los controles una vez iniciada la carrera.

2 Navegación por la aplicación

La aplicación está dividida en tres partes: Menú de selección, la carrera en sí y la pantalla de resultados.

Una vez se han realizado los pasos necesarios para tener el servidor activo y funcionando podemos entrar al juego accediendo a la carpeta **OlympusRacing-RE**.

Una vez hemos accedido al juego se nos mostrará una pantalla en la que podremos seleccionar un circuito, chasis del vehículo y las ruedas de este. Podemos realizar las distintas selecciones pulsando en el círculo que aparece encima de una imagen (en la esquina superior izquierda de la imagen).

Una vez hemos seleccionado los distintos elementos pulsamos el botón "jugar" (si no se ha realizado una selección de alguno de los elementos, se tomará el primero de la lista como opción por defecto).

Cuando pulsamos el botón jugar se cargará el circuito seleccionado y, el vehículo poseerá el chasis y las ruedas seleccionadas.

Cuando se finalizan las dos vueltas del circuito se nos dirige a una pantalla que muestra el tiempo empleado. Desde esta pantalla, presionando sobre el botón "menú", podemos volver al menú de selección.

3 Aspectos del juego

En esta sección vamos a explicar los aspectos de jugabilidad que se deben tener en cuenta y los controles que posee el juego.

3.1 Aspectos de jugabilidad

En primer lugar, aunque se ha mencionado previamente, debemos tener en cuenta que para finalizar una carrera será necesario dar dos vueltas al circuito.

Dentro del circuito encontramos varios elementos con los que podemos interactuar:

- Plataformas de aceleración. Mientras pisamos una de estas plataformas la aceleración aumentará de forma considerable, logrando una mayor velocidad del vehículo. En los circuitos que se proporcionan estas plataformas poseen los colores de la bandera de Rusia.
- Puntos de control. Durante el transcurso de una carrera el jugador debe ir pisando los distintos puntos de control (cuando pulsa uno, este desaparece, y aparece el siguiente). Estos puntos tienen dos funcionalidades:
 - Marcar la progresión del jugador en la carrera.
 - Permitir al jugador volver al último punto de control si el vehículo cae del mapa o pulsa la tecla para aparecer en el último punto de control (se especificará en la parte de controles).

La propia meta es utilizada como punto de control (el primero de ellos). En los circuitos proporcionados la meta es una plataforma morada, mientras que el resto de puntos de control son plataformas naranjas.

- Si el vehículo cae del circuito, aterrizará sobre una plataforma azul, por lo que volverá al último punto de control que el jugador haya activado.

3.2 Controles

La lista de controles es la siguiente:

- 'W': Acelerar.
- 'S': Frenar.
- 'A': Girar a la izquierda.
- 'D': Girar a la derecha.
- 'X': Marcha atrás.
- 'R': Camara trasera.
- 'B': Volver al último punto de control pisado.

Nota: En la descripción de la aplicación que se envió previamente, se indicó la barra espaciadora para que el coche saltará, pero finalmente esta funcionalidad no se ha añadido.