



ugr

Universidad  
de Granada

TRABAJO FIN DE GRADO  
INGENIERÍA EN INFORMÁTICA

# Anexo: Manual de Usuario

---

## Manual de Usuario de The Art Dimension

### Autores

Jesús García Godoy  
Samuel Carmona Soria

### Director

Carlos Cruz Corona

### Colaboradores

Ximena Hidalgo



Escuela Técnica Superior de Ingenierías Informática y de  
Telecomunicación

Granada, 11 de septiembre de 2016

[Introducción](#)

[Objetivos](#)

[Argumento](#)

[Nueva partida](#)

[Controles](#)

[Forma base \(Renacimiento\)](#)

[Forma Base \(Abstracción\)](#)

[Forma Base \(Xilografía\)](#)

[Forma Abstracta: Cubo](#)

[Forma Abstracta: Esfera](#)

[Criatura Xilográfica](#)

[Objetos](#)

[Barra de vida](#)

[Pincel mágico](#)

[Huellas de perro](#)

[Huesos](#)

[Enemigos](#)

[Enemigo azul](#)

[Enemigo volador](#)

[Aliados](#)

[Velázquez](#)

[El perro](#)

[Personajes perdidos](#)

[Escenarios](#)

[Museo](#)

[Renacimiento](#)

[Mundo Abstracto](#)

[Mundo Xilográfico](#)

# Introducción

*The Art Dimension* es un juego basado en la ambientación artística más que en el apartado técnico, un juego visual que nos permitirá apreciar los entornos de los distintos mundos que visitaremos.

Estos mundos son el Renacimiento, el mundo abstracto y el mundo de la xilografía.

## Objetivos

El objetivo principal, como se menciona en el argumento, es encontrar, con ayuda del perro, algunos de los personajes del cuadro de Las Meninas, que han desaparecido sin saber la razón.

A través de distintas fases en las que aparecerán distintos enemigos que nos podrán eliminar, así como pruebas que tendremos que resolver para seguir avanzando.

Será necesario recoger un cierto número de ítems, derrotar a enemigos, y encontrar a los personajes del cuadro perdidos en cada nivel para superar ciertas fases.

Finalmente, si logramos superarlo todo, completaremos el juego y se mostrarán los créditos.

# Argumento

Nuestra historia se sitúa en la actualidad, y cuenta la historia de Dorian, un joven artista con una gran imaginación, y sin embargo, en busca de inspiración para su nueva obra, para lo cual no tiene reparo en hacer alguna que otra travesura.

Nos situamos concretamente en el Museo del Prado, situado en el Palacio Real de Madrid, donde se halla el famoso cuadro de Velázquez: *Las Meninas*.

Dorian, ante la imposibilidad del acceso al museo por cuestiones de alboroto en el pasado, decide colarse una noche, estando el museo cerrado, mediante un conductor de ventilación. Empieza así un recorrido viendo varias de las obras allí expuestas, hasta que, al llegar al cuadro de Velázquez cuando empieza a darse cuenta de que algo extraño está sucediendo: ¡ Los elementos del cuadro parecen estar moviéndose !

Nuestro protagonista no puede creerse lo que está viendo y duda de si su imaginación le está jugando una mala pasada o es un hecho real. No ha salido aún de su asombro cuando se da cuenta de que está solo en la sala y todo ha adquirido un tono algo pintoresco, y de repente...los personajes del cuadro le miran y salen corriendo! Y en un instante no queda nadie en el cuadro, excepto Velázquez y el perro.

Velázquez no está contento con la situación, pues su obra se ha quedado vacía, y se dirige directamente a Dorian, encomendándole la tarea de ir a buscar a los personajes del cuadro, para lo cual contará con la ayuda del perro, quien los rastreará.

Antes de que Dorian pudiese responder, una especie de portal se abrió ante él y éste lo absorbió cual agujero negro. Y así es como empieza la aventura artística e histórica de nuestro joven protagonista, que se verá envuelto en el mundo del arte, saltando de época en época y viviendo aventuras, con el fin de recuperar los personajes perdido del cuadro de Velázquez.

## Nueva partida



Tras el video de introducción que visualizaremos nos encontramos en el menú principal de *The Art Dimension*. Aquí podremos:

Acción	Descripción
Play game	Empezar nueva partida
Quit	Salir del juego

# Controles

## Forma base (Renacimiento)



<b>Acción</b>	<b>Teclas</b>
Andar	Teclas de dirección / A y D
Correr	SHIFT izquierdo (mantener)
Saltar	Espacio
Salto doble	Espacio (en el aire)
Apuntar	Puntero del ratón
Disparar	Click izquierdo
Ataque cuerpo a cuerpo	E
Agacharse	CTRL izquierdo (mantener)

## Forma Base (Abstracción)

En esta forma Dorian tiene limitadas sus habilidades, y tendrá que cambiar al plano 3D para poder proseguir en la fase.



Acción	Teclas
Andar	Teclas de dirección / A y D
Correr	SHIFT izquierdo (mantener)
Saltar	Espacio
Salto doble	Espacio (en el aire)
Ataque cuerpo a cuerpo	E
Agacharse	CTRL izquierdo (mantener)
Cambiar de plano	F

## Forma Base (Xilografía)

En esta forma Dorian tiene limitadas sus habilidades, y tendrá que basarse en sus distintas transformaciones para poder progresar en los niveles.



Acción	Teclas
Andar	Teclas de dirección / A y D
Correr	SHIFT izquierdo (mantener)
Saltar	Espacio
Salto doble	Espacio (en el aire)
Agacharse	CTRL izquierdo (mantener)
Transformarse en criatura xilográfica	F



## Forma Abstracta: Cubo

La especialidad de esta forma es el plataformeo, para el cual la habilidad de saltar de pared a pared nos ayudará bastante en ocasiones.



Acción	Teclas
Moverse	Teclas de dirección / A y D
Saltar	Espacio
Salto doble	Espacio (en el aire)
Salto de pared	Espacio (tocando una pared)
Transformarse en esfera	Q
Cambiar al plano 2D	F

## Forma Abstracta: Esfera

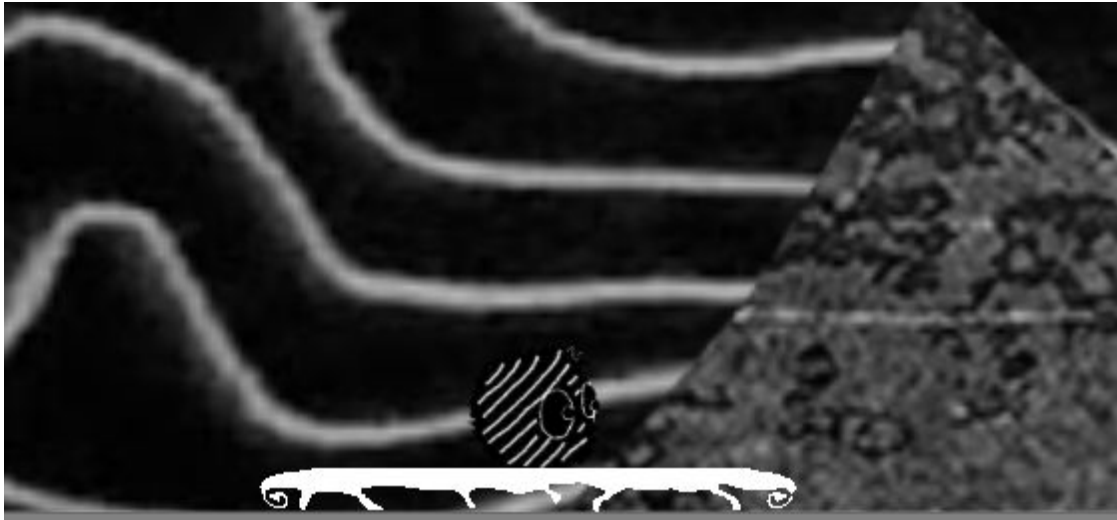
La especialidad de esta forma es el poder saltar a una altura cada vez más alta , si somos capaces de presionar cuando toca. Esto nos permitirá llegar a lugares que con las demás formas no podríamos.



Acción	Teclas
Moverse	Teclas de dirección / A y D
Saltar	Espacio
Salto doble	Espacio (en el aire)
Rebotar	Espacio (justo al caer de un salto)
Transformarse en cubo	Q
Cambiar al plano 2D	F

## Criatura Xilográfica

La especialidad de esta forma es el poder saltar a una altura cada vez más alta , si somos capaces de presionar el botón justo antes de tocar el suelo. Podemos además usar su efecto rebotante para saltar de plataforma en plataforma.

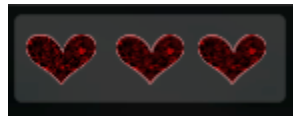


Acción	Teclas
Moverse	Teclas de dirección / A y D
Saltar	Espacio
Salto doble	Espacio (en el aire)
Rebotar	Espacio (justo al caer de un salto)
Ataque en picado	Abajo (en el aire)
Cambiar a forma base	F

# Objetos

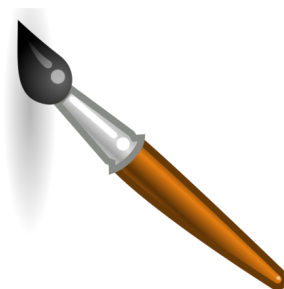
## Barra de vida

Estos tres corazones representan nuestra vida, y si se nos agotan reaparecemos al inicio del nivel



## Pincel mágico

Este pincel nos permitirá disparar pintura a los enemigos, acabando así con ellos. Podemos elegir la trayectoria de la pintura apuntando con el ratón.



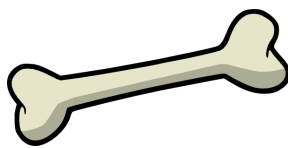
## Huellas de perro

Tendremos que seguir estas huellas para dar con el rastro de los personajes perdidos del cuadro así como para encontrar al perro y que nos ayude a superar el nivel.



## Huesos

Necesario encontrar todos los que hay en cada nivel para poder dárselos al perro y que nos ayude a pasar al siguiente nivel artístico.



# Enemigos

## Enemigo azul

Es un enemigo que estará siempre en movimiento, si choca contra un obstáculo u otro enemigo, se dará la vuelta y seguirá su movimiento.

Cada pocos segundos nos disparará una bola de pintura que el protagonista deberá esquivar si no quiere perder un corazón de salud.



## Enemigo volador

Este enemigo nos perseguirá en todo momento en modo kamikaze, es decir, si nos toca explotará, nos dañará y él morirá, pero en su lugar aparecerán otros, ya que vienen en hordas.



# Aliados

## Velázquez

Este gran pintor se siente enojado después de que hayamos provocado la desaparición de todos los personajes de su obra, y será el que nos encomiende la tarea de ir a buscarlos.



## El perro

Este perro de raza mastín es el que nos ayudará dándonos pistas con las huellas que va dejando y , si le damos todos los huesos, nos enseñará el camino hacia la siguiente fase.



## Personajes perdidos

Ellos son nuestro objetivo principal, y tenemos que encontrarlos todos . Se encuentran en lugares de cada nivel poco accesibles u ocultos.





# Escenarios

## Museo

Esta fase nos servirá solamente de introducción y de tránsito hacia nuestra aventura, antes de empezar el primer mundo artístico.



## Renacimiento

En esta fase nuestro objetivo es seguir la pista al perro de las Meninas, buscando el rastro de huellas, lo cual también nos ayudará a encontrar a los personajes perdidos del cuadro.

Además tenemos que recoger todos los huesos para que el perro nos ayude finalmente a pasar al siguiente mundo.



## Mundo Abstracto

En este mundo tendremos que hacer uso de nuestras transformaciones para superar el nivel, cambiar del plano 2D al 3D y viceversa, así como cambiando de forma esférica a cúbica si nos lo requiere el escenario.



## Mundo Xilográfico

En este escenario nos veremos prensados xilográficamente y convertidos a escala de grises.

Tendremos que buscar todos los huesos y superar todas las plataformas para llegar al final del nivel.

