

NINJA TRIALS - DESIGN DOCUMENT

(1^a Iteración)

1) Introducción

Ninja Trials es un juego para Android al estilo de la vieja escuela, con ambientación de temática ninja y humor desenfadado, desarrollado específicamente para [Ouya](#), utilizando el motor [AndEngine](#).

El juego consiste en varias pruebas de habilidad con el mando (pulsar botones lo más rápido posible, pulsar en el momento exacto, apuntar con precisión, pulsación rítmica, etcétera).

Comenzamos a hacer este juego para poner a prueba las capacidades de AndEngine y para rendir homenaje a grandes juegos de antaño como [Track & Field](#), [Combat School / Boot Camp](#), y otros.

Desarrollaremos el juego de forma iterativa y creciente. En las primeras iteraciones las funcionalidades serán muy limitadas, por lo que hasta no llegar a un nivel de calidad adecuado no se distribuirá comercialmente.

2) Características

2.1) Características del juego

Algunas de las características mencionadas son imprescindibles, otras sólo estarán disponibles en futuras iteraciones. Se marcan con un asterisco (*) las que no necesitan estar presentes en esta iteración.

Selección entre dos personajes, Ryoko (chica ninja) y Sho (chico ninja)
Juego cooperativo simultáneo (en la misma consola, y quizás también en red) *
Varios niveles de dificultad (fácil, normal y difícil)
Diferentes endings / finales de juego (en función del personaje y la dificultad) *
Controles sencillos (habilidades simples, como velocidad o precisión de pulsación)
No se pueden guardar partidas (las partidas son cortas e intensas así que no hace falta).
Se guardan las puntuaciones y los logros (en la consola)
Se guardan las puntuaciones y los logros (en la nube) *
Posibilidad de compartir las puntuaciones y logros no sólo en el servidor dedicado a Ninja Trials, sino también en Facebook y similares (incluidas redes sociales dedicadas a juegos) *
Programado para Ouya (sin descartar posibles adaptaciones futuras para cualquier otro sistema Android) usando AndEngine como base
Multilingüe (se detectará el idioma predeterminado del dispositivo, pero también se deberá permitir elegir luego el idioma en las opciones)
Doblado al japonés (voices de los personajes mientras efectúan las pruebas, y quizás unos pocos diálogos) *

2.2) Características del motor AndEngine

AndEngine es un motor de código abierto específico para crear videojuegos en Android. Su licencia es Apache 2.0, por lo que mientras demos el debido crédito podemos hacer lo que deseemos con nuestro juego. Más información aquí: <http://www.andengine.org/forums/>

2.3) Características de la consola OUYA

- Procesador Nvidia Tegra 3 T33
- **1GB de RAM**
- 8GB de almacenamiento interno (expandible mediante disco duro externo vía USB)
- Conexión HDMI1.4a (acepta resolución **1920x1080** ó 1280x720)
- WiFi 802.11 b/g/n
- Puerto Ethernet
- Bluetooth LE 4.0
- Un Micro-USB
- Un USB 2.0 (ampliable con un Hub)
- Sistema operativo Android 4.1 Jelly Bean (**API Level 16**)
- Mando inalámbrico con controles estándar y un touchpad (también acepta otros mandos, como el de la XBox360 con cable)
- Capacidad para conectar hasta **cuatro mandos**.

Más información aquí: <https://devs.ouya.tv/developers/docs>

2.4) Controles



El mando de Ouya tiene:

- Cuatro botones digitales (O, U, Y, y A).
- Un pad direccional digital de cuatro direcciones (D-Pad).
- Dos joysticks analógicos (LS, RS).
- Dos botones digitales que se activan cuando los joysticks son presionados hacia abajo (L3, R3).
- Dos gatillos digitales (L1, R1).
- Dos gatillos analógicos (L2, R2).
- Un touchpad, configurado para comportarse como una entrada de ratón (touchpad).
- Un botón de Home (Home).

Más información aquí: <https://devs.ouya.tv/developers/docs/controllers>

Aclaración: Mientras el equipo no disponga de una OUYA para hacer las pruebas, mantendremos la opción de manejar el juego con cualquier teléfono móvil, pero es importante conocer la disposición de botones en el mando y cómo se controlará el juego en su versión final.

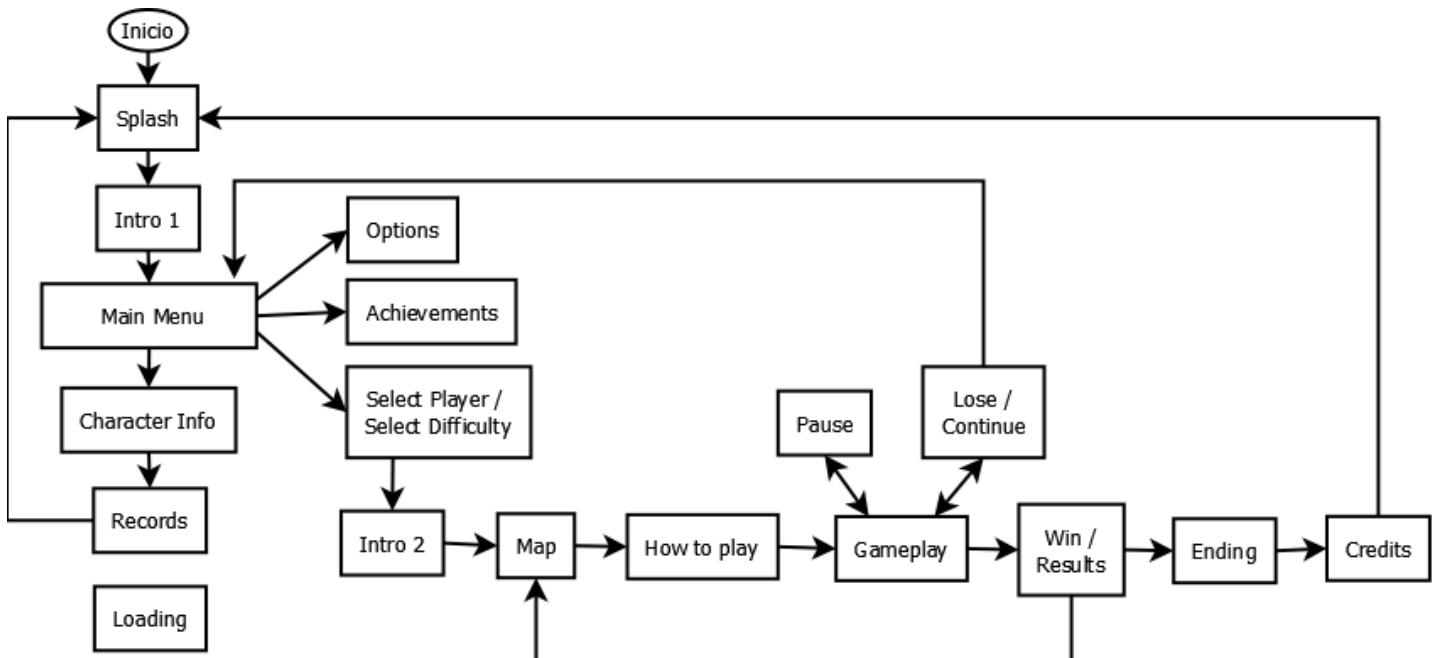
Controles que se utilizarán en el juego:

		Mando OUYA	Adaptación smartphone
Zona de Menús	Aceptar	Botones “O”, “U”, “Y”, o el botón “Home”	Tocar la opción determinada
	Cancelar	Botón “A”	Botón “Back”
	Salir del juego	Pulsar 2 veces botón “Home”	Pulsar 2 veces botón “Home”
	Desplazamiento sobre las opciones	“D-Pad”, joysticks analógicos (LS, RS)	Tocar la opción determinada
Intros cinematáticas (openings)	Omitir cinematática	Botón “Home” o cualquiera de los cuatro botones digitales (O, U, Y, y A)	Tocar la pantalla
Finales cinematáticas (endings)	Mostrar opción de omitir cinematática	Botón “A”	Botón “Back”
	Confirmar omisión	Botón “B”	Tocar la pantalla
	Cancelar omisión	Botón “A”	Botón “Back”
Zona de pruebas (trials)	Arriba/abajo/derecha/izquierda	“D-Pad”	“Volume+/Volume-” (sólo se pueden emular 2)
	Botón de acción 1	Configurable. Por defecto en los botones “O” y “U”	Tocar la pantalla (mitad izquierda)
	Botón de acción 2	Configurable. Por defecto en los botones “Y” y “A”	Tocar la pantalla (mitad derecha)
	Botón de acción (cualquiera de los botones de acción)	Configurable. Por defecto en los botones “O”, “U”, “Y” y “A”	Tocar la pantalla (cualquier parte)
	Pausa	Botón “Home”	Botón “Home”

Cambios en la configuración de los botones: En posteriores iteraciones se podrá alterar la configuración de botones, habiendo tanto configuraciones predeterminadas como personalizadas.

3) Pantallas

Desglosaremos el juego por pantallas, que es la forma más sencilla e intuitiva. En la primera iteración habrá 18 tipos de pantallas (si la de "Loading" no es necesaria sólo serían 17). ¡Aviso! Se citarán los gráficos músicas y sonidos empleados escribiendo el nombre del recurso en color azul4.



3.1) Splash Screen (pantalla de inicio)



Primera pantalla visible al arrancar la aplicación. Los logos de MadGear ([splash_logo_madgear.svg](#)) y Ouya ([splash_logo_ouya_color.svg](#), aunque este último quizás no) aparecen y desaparecen con un fundido y modificación del tamaño (y quizás de la posición), mientras están presentes se escucha el sonido correspondiente a cada uno (sonido de engranajes con MadGear y la palabra "Ouya" con el logo del mismo nombre).

Mientras se muestran los logos (por primera vez) se aprovecha para cargar todos los recursos/assets del juego y para hacer las conexiones necesarias vía Internet (aún hay que comprobar si esto es viable, pues son muchos recursos los que hay que cargar).

La primera vez que se muestran los logotipos, estos no se pueden omitir, pero las siguientes veces si pulsas un botón pasaríamos al "menú principal" (al ya tener los recursos cargados no sería un problema).

3.2) Intro 1 Screen (pantalla de introducción 1)



De forma sincronizada con la música se mostrará:

La silueta de los ninjas ([intro1_shapes.png](#)) sobre un fondo degradado ([intro1_gradient.jpg](#)).

La palabra "NINJA" en fuente Impact con un efecto de blending ([intro1_wordmask_ninja.svg](#)) con la cara de Sho ([intro1_sho.png](#)). Movimiento hacia la izquierda.

Un par de escenas de las pruebas intercaladas mientras se ve la palabra "NINJA" mencionada en el punto anterior. En principio “correr” y “corte” (se usarán los assets correspondientes a las pruebas, pero como muestra se usarán dos imágenes fijas, [intro1_trial_run.jpg](#) y [intro1_trial_cut.jpg](#)).

La palabra "TRIALS" en fuente Impact con un efecto de blending ([intro1_wordmask_trials.svg](#)) con la cara de Ryoko ([intro1_ryoko.png](#)). Movimiento hacia la izquierda.

Un par de escenas de las pruebas intercaladas mientras se ve la palabra "TRIALS" mencionada en el punto anterior. En principio “salto” y “shurikens” (se usarán los assets correspondientes a las pruebas, pero como muestra se usarán dos imágenes fijas, [intro1_trial_jump.jpg](#) y [intro1_trial_throw.jpg](#)).

Aparición del logo "NINJA TRIALS" ([intro1_logo.png](#)). Aún por definir tanto el logo como el tipo de aparición (lo ideal es que sea una aparición "especial" que sólo pueda hacerse con ese logo), dicha aparición terminará con la culminación de la música y un efecto especial de sonido que destaque y que tiene que estar relacionado con algún elemento del logo, el sonido de un shuriken al lanzarse y clavarse, por ejemplo (el efecto que quiero es similar al que tiene la "X" al aparecer en la intro de "Megaman X" <http://youtu.be/J-OKIlcLDgk?t=1m56s>).

Vídeo de ejemplo: Existe un vídeo en estado "beta" de la pantalla de introducción, subido en GitHub en el subdirectorio [*docs/example_screen/*](#)

https://github.com/jjhaggar/ninja-trials/blob/master/docs/example_screens/screen_intro1_beta.avi

¡Aviso! La música y los gráficos del vídeo son antiguos y sólo sirven de guía.

Formato animaciones de las escenas de pruebas: Aún no está claro si las escenas de las cuatro pruebas se harán en “formato vídeo” (utilizando una secuencia de imágenes pregenerada) o se harán animando los elementos necesarios de cada prueba (fondos, elementos y sprites). En cualquier caso hasta no tener terminadas las cuatro pruebas se usarán las 4 imágenes fijas mencionadas.

Si se pulsa un botón (Home, O, U,Y, A) la presentación se interrumpirá y aparecerá el menú principal.

Si no se pulsa ningún botón, al acabar la presentación aparecerá la pantalla de menú principal.

3.3) Main Menu Screen (pantalla de menú principal)



Se mostrará el logotipo "NINJA TRIALS" ([menu_main_title.png](#)), sobre un fondo "baldosado" con patrones de motivos ninjas o japoneses (elegido entre [menu_main_pattern_1.png](#), [menu_main_pattern_2.png](#) y [menu_main_pattern_3.png](#)), junto con tres botones (los botones son textos, no imágenes). El texto de los botones deberá ser multilingüe (cambiar según idioma de la consola). El texto que aparezca en el juego como mínimo estará en español e inglés (en posteriores iteraciones se harán más traducciones).

Cada botón tendrá 3 estados (normal, seleccionado y activado), en ningún momento habrá a la vez más de uno seleccionado (ni activado). Para la 1^a iteración los estados serán sencillos (en siguientes iteraciones se intentará dotar de transiciones entre estados y dar más vistosidad).

Estados de los botones	
Normal	Letras a tamaño normal y de color blanco (o negras con borde blanco).
Seleccionado	Letras a tamaño más grande y de color amarillo (o negras con borde amarillo).
Activado	Las letras aumentan paulatinamente de tamaño y el color de las mismas (o de su borde) parpadea entre rojo y amarillo.

Se podrá **cambiar la selección** de un botón a otro pulsando izquierda/derecha en el d-pad de la Ouya. Al cambiar la selección de un botón a otro se escuchará un sonido ([menu_selection.ogg](#)) y el botón pasará a estado seleccionado.

Se podrán **activar los botones** pulsando alguno de los siguiente botones del mando de la Ouya: "HOME", "Y", "O" y "U" (el botón "A" este está reservado para volver atrás en los menús). Al activar cualquiera de ellos se escuchara otro sonido ([menu_activation.ogg](#)) y el botón pasará a estado activado, pasando tras un par de segundos a la pantalla deseada.

Los dos sonidos ([menu_selection.ogg](#) y [menu_activation.ogg](#)) serán comunes al resto de menús.

Activar el Botón Game Start (iniciar juego) lleva a la pantalla de selección de personaje.
Activar el Botón Options (opciones) lleva a la pantalla de opciones.
Activar el Botón Achievements (logros) lleva a la pantalla de logros.
Si no se mueve el foco ni se pulsa ningún botón durante 10 segundos se pasa se pasa al "Character Intro Screen" ("pantalla de presentación de personajes").
Si se pulsa el botón "A" de la Ouya se vuelve a la pantalla de inicio (Splash Screen).
Si se acciona el d-pad o se pulsa cualquier botón de la Ouya que no sean "HOME", "O", "U", "Y" o "A", se reinicia la cuenta atrás de 10 segundos que nos llevaría a la pantalla de logros.

3.4) Character Intro Screen (pantalla de presentación de personajes)

Típica pantalla de descripción de los personajes protagonistas, al estilo "Final Fight". A cada vuelta (SplashScreen->Intro1Screen->MenuScreen->**CharacterIntroScreen**->RecordScreen->Splash...) se muestra la información de cada personaje sobre su fondo respectivo. Primero se hace con Ryoko ([character_profile_ryoko.png](#) y [character_profile_background_1.png](#)) y luego se hace con Sho ([character_profile_sho.png](#) y [character_profile_background_2.png](#)), y se siguen alternando.



Si se pulsa algún botón (Home, O, U,Y, A) se pasa a la "pantalla de menú principal".

Si no se pulsa ningún botón, al cabo de 5 segundos se pasa a la "pantalla de records" ("Record Screen").

3.5) Record Screen (pantalla de récords)

Esta pantalla utilizará los datos que previamente (durante la Splash Screen) se han cargado (si se ha conseguido acceder a Internet) sobre el listado de récords de los mejores jugadores: listado diario, listado semanal y listado global (en la 1^a iteración los resultados serán sólo locales, no se hará ninguna conexión a Internet). Los assets empleados serán [results_records_winner_faces.png](#) (caras de los personajes) [menu_main_pattern_1.png](#), [menu_main_pattern_2.png](#) y [menu_main_pattern_3.png](#) (fondo)

Si no se consigue acceder a Internet o al servidor de los récords, los datos se sustituirán por un listado de récords almacenado localmente la última vez que se hizo conexión (aún si es la primera vez que se juega, habría récords por defecto) y se avisaría al jugador con el mensaje "Sin conexión. Récords no actualizados".

¡Aviso! En esta iteración el guardado de datos mediante Internet no está contemplado.



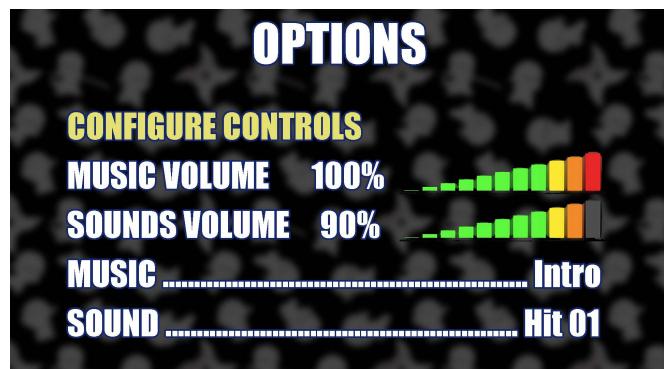
Si se pulsa algún botón (Home, O, U,Y, A) se pasa a la "pantalla de menú principal".

Si no se pulsa ningún botón, al cabo de 5 segundos se pasa al "Splash Screen" (se reinicia el bucle).

3.6) Option Screen (pantalla de opciones)

En esta iteración en este menú se podrá:

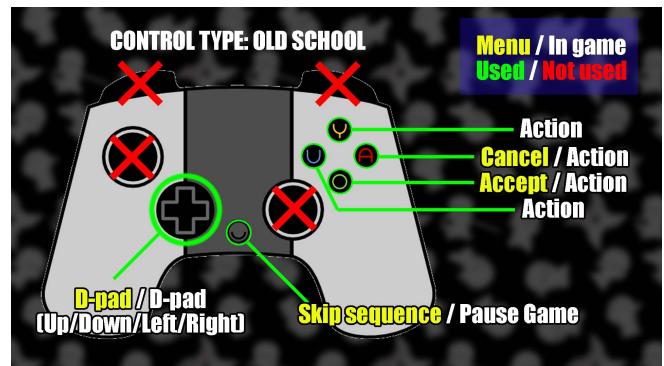
- Cambiar el volumen de músicas
- Cambiar el volumen de efectos de sonido.
- Escuchar las músicas.
- Escuchar los efectos de sonido y voces (soundtest clásico).
- Visualizar los controles del juego.



Más adelante se introducirán más opciones.

Los recursos empleados son los siguientes:

menu_options_volume.png
menu_options_controller_marks.png
menu_options_controller_ouya.png
menu_selection.ogg y menu_activation.ogg



Al pulsar "HOME" o "A" volveríamos a la pantalla de menú principal.

3.7) Achievements Screen (pantalla de logros)



Habrá un total de **35 logros** (aunque en la 1^a iteración no será necesario que funcionan todos ellos).

La pantalla se dividirá en tres zonas diferenciadas:

- Zona de datos del jugador** (arriba a la derecha).
- Zona de descripción de logros** (abajo a la derecha).
- Zona de iconos** (izquierda-centro, ocupando la mayor parte de la pantalla).

En la **zona de datos del jugador** se muestran el nombre del jugador actual y los logros (superados/totales).

En la **zona de descripción de logros** ([menu_achievements_container_description.png](#)) se muestra un ícono grande relacionado con el logro ([menu_achievement_icons_big.png](#)), el nombre y la descripción del mismo. En algunos casos también pueden mostrarse un marcador de progreso, un sello de “superado” ([menu_achievement_success_stamp.png](#)) y una frase de “prueba superada”.

En la **zona de iconos** ([menu_achievements_container_icons.png](#)) se mostrará una cuadrícula de 7 filas por 5 columnas con íconos ([menu_achievement_icons_small.png](#)) cuyas imágenes representarán los logros (o mostrarán una interrogación en el caso de que sean secretos). Estos íconos tendrán dos estados, normal y seleccionado. Se podrá navegar sobre esta cuadrícula mediante el cursor (D-Pad), pulsando arriba abajo izquierda y derecha (al desplazarnos se oirá [menu_selection.ogg](#)). Si llegamos a la derecha del todo y pulsamos una vez más derecha, pasariamos al primero de la izquierda de esa misma fila, y sucedería lo mismo en el resto de casos (izquierda, arriba y abajo). Al pulsar sobre un ícono se actualiza la zona de descripción (y se escuchará [menu_activation.ogg](#)).

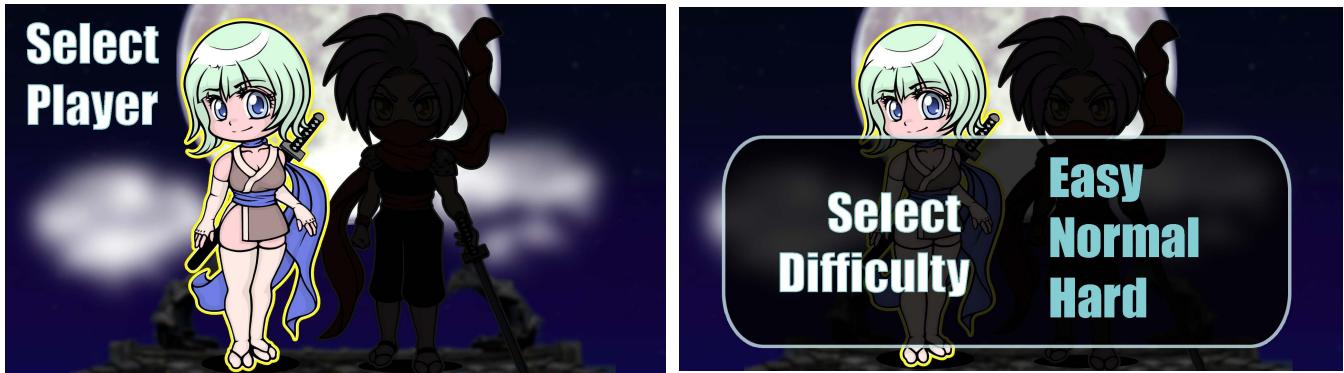
Tipo	¿Supera-do?	Imagen	Descripción
Normal	No		Muestra un ícono descriptivo de la prueba. El color gris del ícono y una imagen de un candado dan a entender que aún no se ha superado. Si se pulsa sobre él, en la sección de descripción de logros se muestra el ícono detallado, el nombre y la descripción del logro (y en caso de ser considerado necesario, el progreso actual en ese logro).
	Sí		Muestra un ícono descriptivo de la prueba. Ahora el ícono tiene color y no hay candado. Si se pulsa sobre él, en la sección de descripción de logros se muestra el ícono detallado y la descripción del logro. Se muestran también el sello “superado” (menu_achievement_success_stamp.png) y una frase de éxito sobre el logro.
Secreto	No		Muestra un ícono de una interrogación. El color gris del ícono y una imagen de un candado dan a entender que aún no se ha superado. Si se pulsa sobre él, en la sección de descripción de logros se muestra un ícono de una interrogación y donde deberían estar el nombre y la descripción del logro respectivamente se muestra “????” y se avisa de que no hay descripción disponible. Algunos de los logros secretos podrán mostrar pistas, ya sea en el título o en la descripción.
	Sí		Muestra un ícono descriptivo de la prueba. Además el ícono tiene color y no hay candado. Si se pulsa sobre él, en la sección de descripción de logros se muestra el ícono detallado y la descripción del logro. Se muestran también el sello de “superado” y una frase de éxito relacionada con el logro.

Aviso! Para hacer los placeholders de los íconos, en lugar de hacer un dibujo descriptivo he añadido números a cada uno de los mismos, esto se corregirá a medida que se vayan añadiendo los logros.

Al pulsar “HOME” o “A” volveríamos a la pantalla de menú principal.

3.8) pantalla de selección de personaje

La selección de personaje y selección de dificultad se hacen en la misma pantalla, usando el mismo fondo ([menu_select_sky.png](#), [menu_select_clouds.png](#), [menu_select_moon.png](#), [menu_select_roof.png](#)). Primero se elige personaje ([menu_select_ch_ryoko.png](#), [menu_select_ch_sho.png](#)) y luego se elige dificultad ([menu_select_difficulty.png](#)).



Tanto las opciones de elegir personaje (gráficos) como las opciones de elegir dificultad (texto) tienen tres estados: normal, seleccionado y activado. Al cambiar de un estado a otro se escuchan los sonidos respectivos (o bien el sonido de cambio de selección [menu_selection.ogg](#) o bien el de activación [menu_activation.ogg](#)).

Para la 1^a iteración los estados serán sencillos (en siguientes iteraciones se intentará dotar de transiciones entre estados y dar más vistosidad, con animaciones por ejemplo).

	Selección personaje	Selección dificultad
Normal	Sprite normal.	Letras a tamaño normal y de color blanco (o negras con borde blanco).
Seleccionado	Sprite amarillo, y sobre él el sprite normal (el sprite amarillo es ligeramente más grande, así que parecerá que tiene un borde amarillo)	Letras a tamaño más grande y de color amarillo (o negras con borde amarillo).
Activado	Sprite amarillo, sobre él el sprite normal, y sobre ambos de nuevo el sprite amarillo, pero con el valor de transparencia al 50%	Las letras aumentan paulatinamente de tamaño y el color de las mismas (o de su borde) parpadea entre rojo y amarillo.

Primero se nos permite elegir entre los personajes (Ryoko y Sho). Con derecha e izquierda cambiamos entre la selección de uno y otro.

Al pulsar un botón de la Ouya (de entre los siguientes: “HOME”, “O”, “U” e “Y”) elegimos el personaje que esté seleccionado.

Tras elegir personaje aparecen las opciones de dificultad (Fácil, normal y difícil). Con arriba y abajo cambiamos entre una y otra.

Al pulsar un botón de la Ouya (de entre los siguientes: “HOME”, “O”, “U” e “Y”) elegimos la dificultad que esté seleccionada.

Tras elegir dificultad pasaremos a la pantalla de intro 2.

Si se pulsa el botón “A” de la Ouya mientras se está en la selección de dificultad se vuelve a la selección de personaje. Si se pulsa mientras se está en la selección de personaje, se pasa al menú principal.

3.9) Intro 2 Screen (pantalla de introducción 2)



Se ve al maestro del clan diciéndoles que deben superar las pruebas para ser considerados ninjas de pleno derecho. **El resto del storyboard está aún por determinar.**

Si se pulsa algún botón (Home, O, U,Y, A) se corta la intro y se pasa a la pantalla de mapa.

Si no se pulsa ningún botón, al acabar la introducción se pasa a la pantalla de mapa.

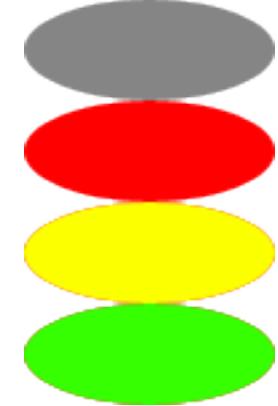
3.10) Map Screen (pantalla de mapa)



En esta pantalla se muestra el **texto “Story Mode (Map)”** (zona superior derecha).

También se muestra un **mapa** ([menu_map_background.png](#)) con la **situación de las pruebas** (puntos marcados [menu_map_background_marks.png](#)) y la posición del ninja (pequeño sprite animado [menu_map_ch_ryoko.png](#), [menu_map_ch_sho.png](#)), que se movería desde la última localización hasta la de la nueva prueba (excepto si se ha continuado, en cuyo caso el ninja se quedaría en el mismo sitio). Este mapa estaría como capa de fondo, ocupando todo el espacio.

Por último, también se muestra un **pergamino** ([menu_map_scroll.png](#)) que se desenrolla (en diferentes posiciones, según la prueba, para no tapar la localización actual del ninja). Tras desenrollarse, aparece sobre el pergamino una **imagen de la prueba** ([menu_map_drawings.png](#)) que debe hacerse en este momento (en esta iteración el jugador no decide nada en el mapa, deberá hacer las pruebas por orden).

Imagen	Descripción
 	<p>El personaje constará de dos animaciones en el mapa:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Standing: El personaje está quieto, la animación es su respiración (usar por ejemplo los dos frames superiores). 2) Walking: El personaje camina, lo hace mirando sólo hacia abajo, independientemente de hacia donde se dirija (usar por ejemplo los dos frames inferiores).
	<p>Los estados de las marcas del mapa son, por orden:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Aún no disponible. 2) Seleccionada (estamos sobre esta marca). 3) Activada (estaba seleccionada y hemos pulsado el botón). 4) Completada.

Aviso! El número de fotogramas de las animaciones de los placeholders de los personajes podría cambiar (y no sólo en esta pantalla, también en el resto), aunque siempre se intentará que se asemejen lo más posible a los spritesheets finales. El número de animaciones de los placeholders en cambio sí que deberían coincidir con los de los spritesheets finales (salvo en el caso de algún extraño imprevisto).

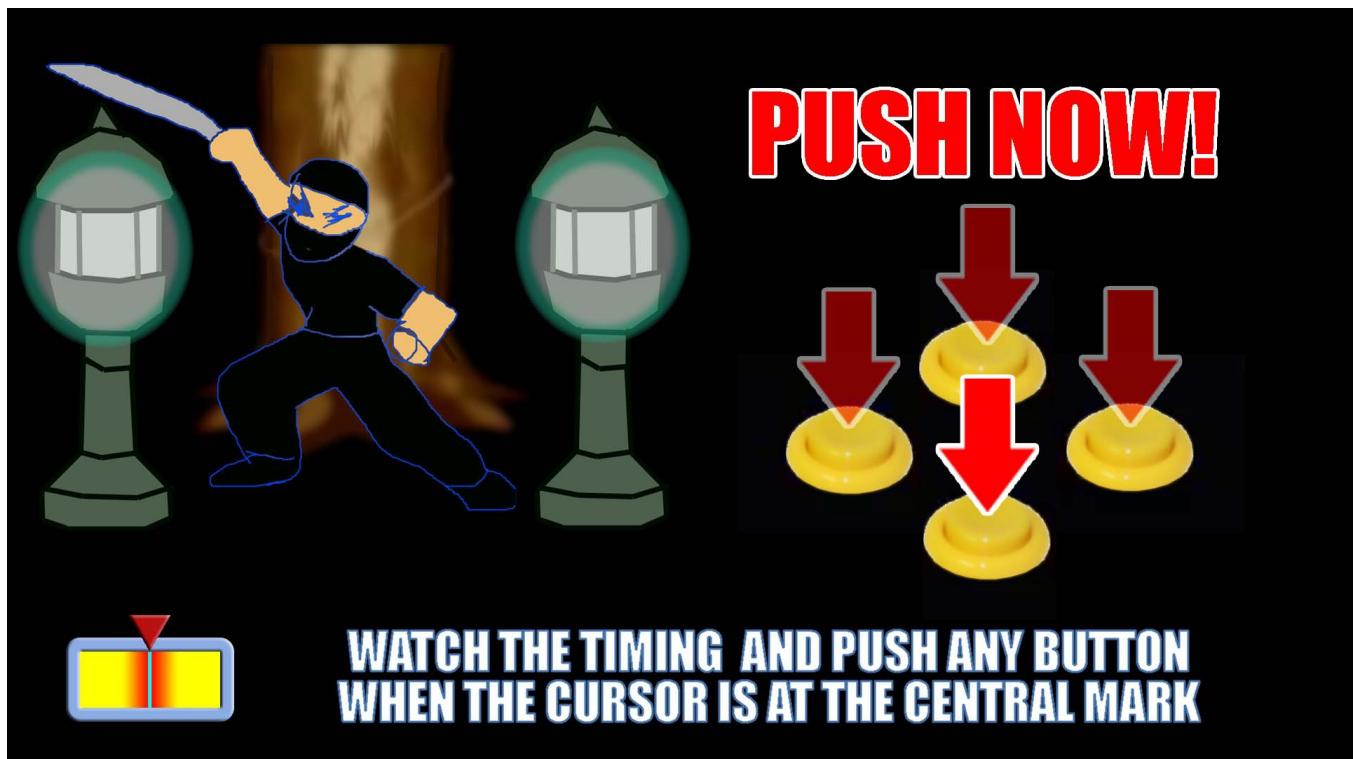
Si no se pulsa ningún botón, al pasar 20 segundos se pasa a la pantalla de Cómo jugar.
--

Si se pulsa algún botón (Home, O, U,Y, A) se pasa directamente a la pantalla de Cómo jugar.

3.11) How to Play Screen (pantalla de cómo jugar)

Se mostrará una escena con fondo neutro (probablemente negro) y tres zonas diferenciadas:

- **Zona de imagen de gameplay** (izquierda de la pantalla)
- **Zona de controles** (derecha de la pantalla)
- **Zona de descripción de la prueba** (parte inferior de la pantalla)



En la **zona de imagen de gameplay** se mostrarán a tamaño reducido (50% aproximadamente) los elementos necesarios para la prueba que se desea explicar (utilizando los assets propios de la prueba) dichos elementos son el personaje, hud y elementos relacionados, el fondo sólo se mostrará si es absolutamente necesario.

En la **zona de controles** se mostrarán los controles que se utilizarán durante la prueba, y marcas que indicarán cuando utilizarlos. Los controles que se podrán mostrar son el D-pad y los botones de acción

En la zona **de descripción de la prueba** se mostrará un texto con una breve explicación de lo que debe hacer el jugador en la prueba concreta. El texto puede cambiar a medida que se explican las diferentes acciones que puedan hacerse en dicha prueba. También se explicará la utilidad de los indicadores HUD.

Si no se pulsa ningún botón al pasar 5 segundos se pasa a la pantalla de juego.

Si se pulsa algún botón (Home, O, U,Y, A) se pasa directamente a la pantalla de juego.

3.12) Gameplay Screen (pantalla de juego)

Hay varios tipos de juego (trials). Para la primera iteración se planea hacer cuatro diferentes, "Carrera", "Corte", "Salto" y "Lanzamiento de shurikens".

Aviso! Aunque en algunas imágenes se muestre que hay dos jugadores en pantalla, tampoco se requieren dos jugadores simultáneos para esta iteración.

Algunas pruebas que se podrían introducir en posteriores iteraciones son:

Prueba	Descripción
Meditación en la cascada	Pulsar direcciones y botones de acción según se indique en pantalla para esquivar peces, troncos y otros objetos que arrastra la corriente (de forma similar a los juegos musicales/bemani, como StepMania)
Carrera de saltos	Pulsar rápido el botón de acción 1 para correr y cada vez que haya que saltar pulsar el botón de acción 2
Carrera de obstáculos	Pulsar rápido el botón de acción y cada vez que haya que esquivar un obstáculo diferente pulsar la dirección del D-Pad correspondiente
Lanzamiento de ¿lanza?	Pulsar rápido botón de acción 1 para coger carrerilla hasta el borde de un barranco, al llegar al borde pulsar el botón de acción 2 y dejarlo pulsado mientras se consigue el ángulo adecuado, soltar en el momento justo.
Tiro con arco (distancia)	Mantener pulsado el botón de acción hasta cargar el arco (sin pasarse) y luego pulsar el botón en el momento justo para ajustar el ángulo.
Tiro con arco (precisión)	Pulsar el botón de acción (cuálquiera) e intentar apuntar a la diana (contrarrestando el peso del arco y el cambio del viento) y soltar el botón en el momento que el punto de mira está en el centro de la diana (¿Cómo podríamos hacer esto? los arcos no tienen punto de mira)
Lanzamiento al aire y corte de objetos (troncos) antes de que caigan	Pulsar el botón en el momento justo (similar al corte de velas, pero en este caso la barra se va moviendo cada vez más rápido y cuanto más cerca del final se pulse el botón, más puntos se consiguen. Si se falla o se pasa el tiempo, te cae alguno de los pequeños troncos en la cabeza (o el adversario gana el duelo).
Duelo samurai con espadas de bambú	
Carrera a nado	Pulsar rápida y alternadamente el botón de acción 1 y el botón de acción 2 (o izquierda y derecha en el D-Pad)

A continuación se definirán cada una de las pruebas (trials) del siguiente modo:

Una breve descripción de la prueba.
Una tabla con la cabecera en color salmón que explicará los marcadores (HUD). Se mencionarán los recursos (assets) del HUD.
Una tabla con la cabecera en color azul cielo que explicará los controles.
Una tabla con la cabecera en color gris azulado que explicará cómo se puntuará en la prueba.
Una tabla con la cabecera en color cyan 10 que explicará qué cambiará al variar la dificultad.
Una tabla con la cabecera en color amarillo verdoso 2 que describirá con más detalle el desarrollo de la prueba. Aquí se mencionarán los recursos (assets) del personaje, del fondo y de los objetos de la prueba.
Una tabla en color amarillo 10 que explicará cómo se gana o se pierde en la prueba.
Una tabla con la cabecera en color naranja 1 que mostrará y explicará brevemente la utilización de los gráficos y animaciones empleados en la fase

Si en cualquier prueba, antes de su conclusión se pulsa el "Start" se pasará a la "pantalla de pausa".

3.12.1) Run Trial (prueba de carrera)



Esta prueba consiste en pulsar rápidamente el botón de acción para que aumente la energía del personaje, y que gracias a ella el personaje recorra una distancia establecida (en un límite de tiempo establecido).

Algo similar a la fase de los **100m lisos** de **Track & Field** (© Konami):

<http://youtu.be/RLeNExXflkc?t=20s>

Marcadores	Descripción
Cuenta atrás	Se mostrará una cuenta atrás (Ready? 3, 2, 1, Go!). El jugador puede pulsar durante la misma, eso hará que su energía aumente y pueda salir disparado al dar la señal de salida.
Cronómetro	Situado en la esquina superior derecha, empezará a correr tras la salida de la cuenta atrás.
Barra de energía	La barra (power_bar_push.png) muestra la energía actual del personaje entre 0 y 100 (hay un pequeño porcentaje de energía extra que no se mostraría en la barra). Cuanto más llena esté, más correrá el personaje.
Cara del personaje	La cara (ch_head_run.png) mostrará la energía actual del personaje (aunque de forma menos exacta) mostrando un fotograma u otro (1=quieto, 2=corriendo y 3=corriendo rápido).
Localizador	Barra mostrada en la parte superior (run_line_bar.png). Indica la posición actual del jugador en el recorrido mediante una marca (run_line_mark.png).
Combo de máxima velocidad	Si el jugador mantiene una energía mayor a cierto porcentaje (alrededor del 90%) a cada instante que pase conseguirá puntos extra y se mostrará en pantalla un texto que le informe del número de segundos (con 2 decimales) que lleva corriendo a máxima velocidad

Controles: Sólo hay que pulsar un botón lo más rápido posible.

- Cuanto más rápido se pulse el botón de acción más se aumentará la energía (reacciona a cualquier botón de acción, pero hasta que no se levante la pulsación del botón pulsado no se registrará la siguiente pulsación de otro botón, para evitar el "truco" de pulsar todos los botones del mando a la vez).
- La energía se reflejará en la animación del personaje, la barra de energía y la cara del personaje en el HUD.
- Al pasar el tiempo se irá decrementando la energía, por lo que si el jugador deja de pulsar rápido, la barra de energía descenderá.

La puntuación en la prueba la determinarán las siguientes mediciones:

- Tiempo en recorrer la distancia.
- Max Speed Combo. Tanto el máximo combo continuado como el total acumulado.
- Máxima velocidad alcanzada.

Los niveles de dificultad implicarán diferencias en:

- Distancia a recorrer.
- Tiempo máximo para completar el recorrido.
- Decremento de energía por unidad de tiempo.

Descripción detallada

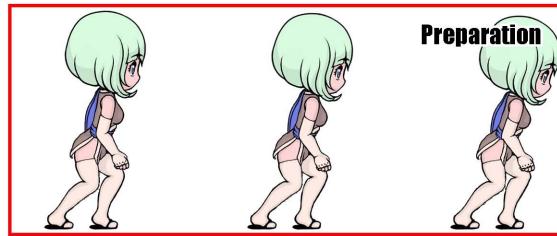
Preparación	<p>Se muestra el escenario de correr (run_background_trees_front.png, run_background_floor.png, run_background_trees_back.png), y al personaje preparándose para iniciar la carrera (en los placeholder actuales, los fotogramas 1 al 3 de run_ch_ryoko.png y run_ch_sho.png). El HUD muestra en la esquina inferior izquierda la cara del personaje y la barra de energía, y en la superior derecha el cronómetro (detenido). En la zona superior de la pantalla se muestra la barra del localizador con la marca al principio (a la izquierda del todo).</p> <p>Se muestra en el centro de la pantalla un aviso de preparación/cuenta atrás (Ready? 3, 2, 1, Go!). El jugador puede pulsar el botón de acción durante la misma, eso hará que su energía aumente y de ese modo pueda salir disparado (desprendiendo una polvareda run_dust_start.png) al dar la señal de salida.</p>
Juego	<p>Tras el inicio del juego se pone en marcha el cronómetro (realmente el jugador ya debería haber empezado a pulsar antes). La cara del personaje en el HUD cambia según el valor de energía en ese momento.</p> <p>Dependiendo de lo rápido que se esté pulsando, se mostrará una animación u otra:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Detenido (energía == 0) → El ninja se detiene o no ha empezado a correr (fotogramas 1 al 3 de run_ch_ryoko.png y run_ch_sho.png). -Corriendo (energía >= 0 && energía <= 50%) → El ninja está corriendo, pero a poca velocidad (fotogramas 4 al 9 de run_ch_ryoko.png y run_ch_sho.png). -Corriendo rápido (energía > 50%) → El ninja corre muy rápido (fotogramas 10 al 15 de run_ch_ryoko.png y run_ch_sho.png), y a medida que corre va desprendiendo una polvareda (run_dust_continuous.png). <p>Tras recorrer la distancia requerida (o al finalizarse el tiempo) finaliza la parte jugable de la prueba.</p>
Resultado	<p>Dependiendo de si se ha superado o no la prueba, se mostrará un texto informando de la victoria/derrota y de la puntuación obtenida.</p> <p><i>¡Aviso! En la 1ª iteración sólo se mostrará el texto informando la puntuación, pero en próximas iteraciones se mostrarán también animaciones (como en la fase de corte).</i></p>

Victoria: Se recorre la distancia antes de que acabe el tiempo. Se pasa a la pantalla de "victoria/resultados".

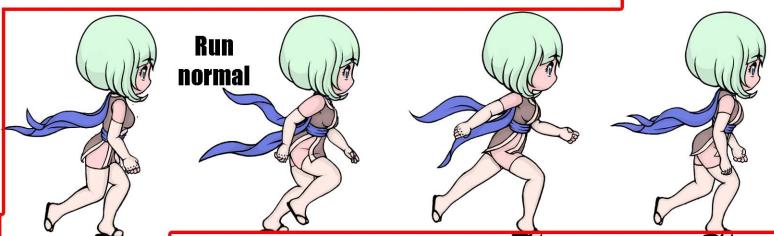
Derrota: Se acaba el tiempo del cronómetro antes de que se logre recorrer la distancia necesaria. Se pasa a la pantalla de "derrota / continuar"

Gráficos y animaciones

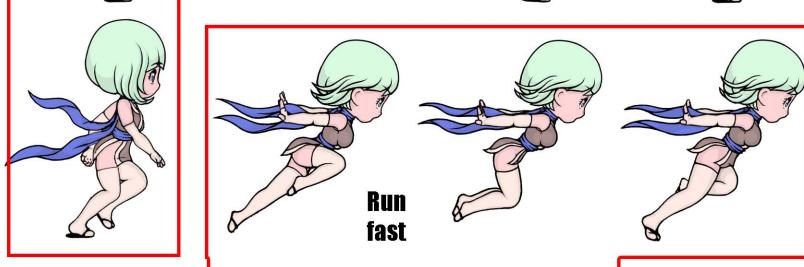
Preparation: Se usa cuando el personaje aún no ha empezado a correr o cuando se para al dejar de pulsar el botón.



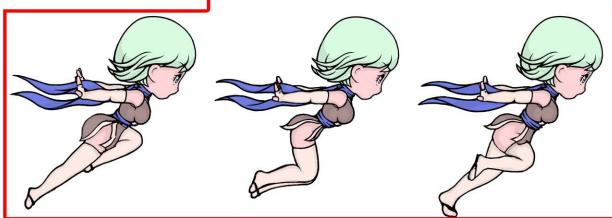
Run normal: Se usa cuando el personaje está corriendo pero no va a más de un porcentaje concreto de la máxima velocidad (por ejemplo 75%)



Run fast: Se usa cuando el personaje está corriendo a más de un porcentaje concreto de la máxima velocidad (por ejemplo 75% o más)

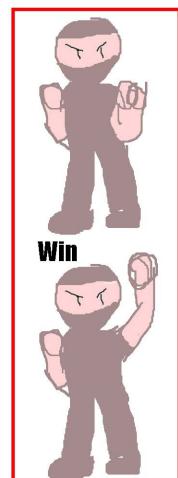


Win: Se usa cuando se acaba la prueba con éxito.



Lose: Se usa cuando se acaba el tiempo antes de llegar a la meta.

2115x2028
(Sprites
423x507)
80% del
tamaño
original



Bla Etc...

3.12.2) Cut Trial (prueba de corte)



Esta prueba consiste en **pulsar un botón en un instante exacto** indicado por un marcador de concentración para que el personaje corte las mechas de un grupo de velas encendidas y consiga que se apaguen sin romperlas.

Algo similar a la fase de bonus de **bottle cut** del **Art of Fighting** (© SNK):

<http://youtu.be/p4ysiQ1IcA?t=9m42s>

<http://youtu.be/p4ysiQ1IcA?t=16m34s>

Marcadores	Descripción
Cuenta atrás	Se mostrará una cuenta atrás (Ready? Cut!). El jugador no puede pulsar durante la misma.
Cronómetro	Situado en la esquina superior derecha, empezará a correr tras la salida de la cuenta atrás.
Barra de concentración	La barra (power_bar_cursor.png) tiene varios rangos de marcas diferenciadas por colores que se distribuyen respecto al centro de la misma, y una marca/flecha móvil (h_cursor.png) que oscila de derecha a izquierda a una velocidad constante. Cuanto más cerca esté la flecha del centro de la barra, más concentrado estará el personaje (la barra irá de 0 a 100, siendo 50 el centro exacto).
Cara del personaje	Mostrará diferentes animaciones (de pocos fotogramas) indicando la concentración. Una vez se pulse el botón mostrará otra animación correspondiente al corte (ambas animaciones estarán en ch_head_cut.png).

Controles: Sólo hay que pulsar un botón de acción una vez en el momento justo.

- A medida que pasa el tiempo la flecha móvil de la barra de concentración irá oscilando de derecha a izquierda.
- El tiempo del cronómetro irá descendiendo.
- Al pulsar el botón, se muestran los ojos del ninja en primer plano y justo después se muestra la animación del corte. Por último se ve el resultado del corte (para dar un poco de emoción se oculta el marcador de concentración hasta que se ve el resultado).
- Cuanto más cerca del centro esté la flecha en el momento de la pulsación, mejor será la concentración y mejor será el corte (las animaciones del resultado cambian según la concentración).

La puntuación en la prueba la determinarán las siguientes mediciones:

- Concentración (cuanto más cerca de la marca del centro, más concentración y más puntos).
- Rapidez al pulsar (la máxima puntuación se consigue pulsando el botón en el momento exacto en el centro de la primera mitad de la oscilación de la flecha).

Los **niveles de dificultad** implicarán diferencias en:

- Tiempo máximo para realizar el corte.
- Velocidad de oscilación de la flecha.

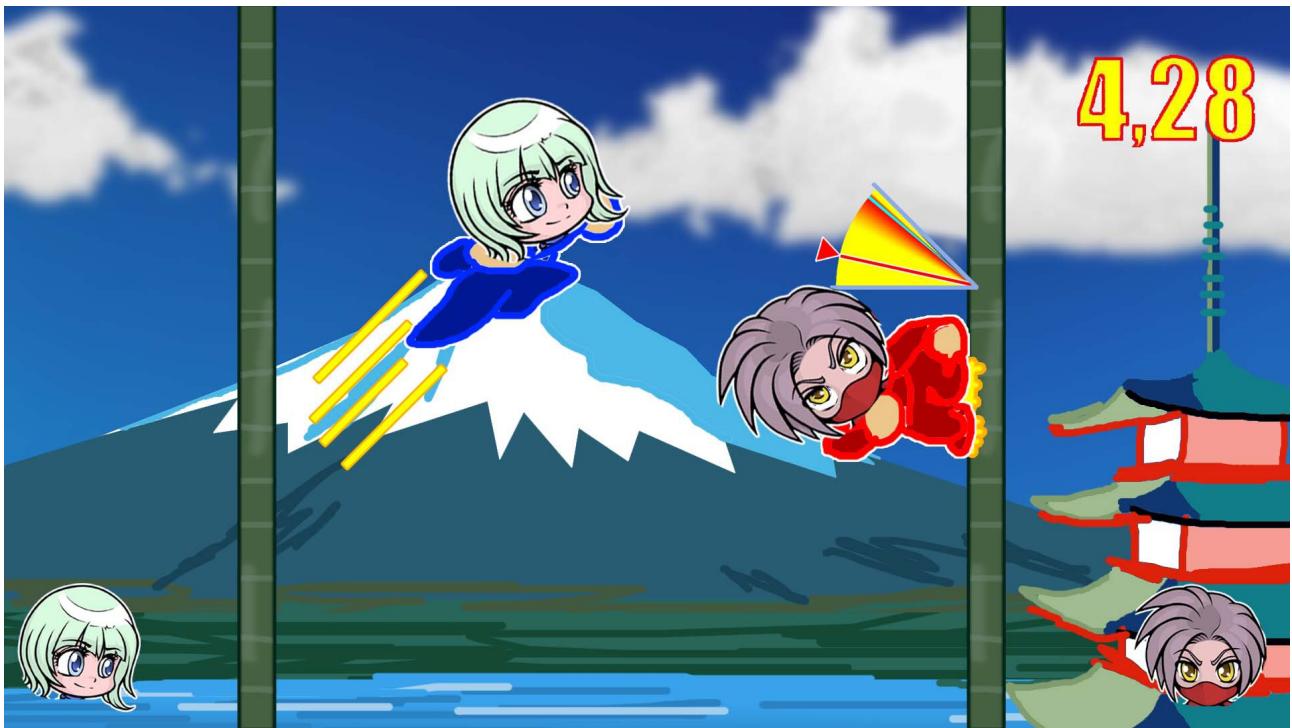
Descripción detallada	
Preparación	Se muestra el escenario de corte (cut_background.png), con los elementos a cortar, que son las velas (cut_breakable_candle_base.png , cut_breakable_candle_light.png) y un trozo del fondo (cut_breakable_tree.png) y al personaje preparándose para hacer el corte (en los placeholder actuales, el primer fotograma de cut_ch_ryoko_cut_anim.png y cut_ch_sho_cut_anim.png). El HUD muestra en la esquina inferior izquierda la cara del personaje y la barra de concentración, y en la superior derecha el cronómetro, todos ellos aún inactivos. Se muestra en el centro de la pantalla un aviso de preparación/cuenta atrás (“Ready?” “Cut!”).
Juego	Tras el inicio del juego se ponen en marcha el cronómetro y la barra de concentración/precisión. La cara del personaje en el HUD cambia según el valor de concentración en ese momento. Tras pulsar el botón (o al finalizarse el tiempo) primero se ve un zoom de los ojos del personaje (cut_ch_ryoko_eyes.png , cut_ch_sho_eyes.png) y después se muestra una animación (los 3 últimos fotogramas de cut_ch_ryoko_cut_anim.png y cut_ch_sho_cut_anim.png) en la que realiza los cortes (cut_sword_sparkle1.png , cut_sword_sparkle2.png), tras eso hay una pausa dramática (finaliza la parte jugable de la prueba).
Resultado	Dependiendo de lo bien que se haya realizado la prueba, se mostrará una animación u otra y un texto informando de la puntuación obtenida. Los resultados posibles son: Fallo → El ninja no corta las velas, sino que les da un golpe con la espada, unas se caen y otras salen volando. Las velas incendian algún elemento del escenario (esto no se muestra en esta iteración). El ninja muestra una animación de derrota cómica típica del manganime (permanece en la misma posición de corte y le cae una gota de sudor gigante por la cabeza cut_ch_sweatdrop.png). Normal → Corta las velas, que caen resbalando a la altura del corte y se apagan. Algunas se tambalean. El ninja pone su pose ganadora (en la primera iteración el ninja permanece en la misma posición de corte y le brilla uno de los ojos cut_ch_sparkle.png). Bien → Corta las mechas de las velas y el fuego de las mismas se apaga. El ninja pone su pose ganadora. Perfecto → Corta el fuego las mechas de las velas. También corta un elemento del escenario (aún por decidir, en el placeholder actual es un árbol). El ninja pone su pose ganadora especial. <i>Aviso! En la 1ª iteración sólo se mostrará el texto informando la puntuación, y una animación para fallo (gota de sudor) y otra para el resto de resultados (brillo en la mirada).</i>

Victoria: Pulsar el botón dentro de los rangos de marcas del centro de la barra. Se pasa a la pantalla de "victoria / resultados".
Derrota: Se acaba el tiempo antes de que se pulse el botón o se pulsa pero fuera de los rangos de las marcas centrales. Se pasa a la pantalla de "derrota / continuar"

Gráficos y animaciones	
Sprites personajes Preparation: Run normal: Run fast: Win: Lose:	

Bla	Etc...

3.12.3) Jump Trial (prueba de salto)



Esta prueba consiste en subir botando entre dos cañas de bambú increíblemente altas. Para ello hay que **pulsar un botón en un instante exacto** indicado por un marcador de salto que aparece cada vez que el personaje intenta rebotar en un bambú.

Algo similar a la fase de **tower topper** del **Numan Athletics** (© Namco):

<http://youtu.be/nhwtq4chhlI?t=1m13s>

Marcadores	Descripción
Cuenta atrás	Se mostrará una cuenta atrás (Ready? Jump!). El jugador no puede pulsar durante la misma.
Cronómetro	Situado en la esquina superior derecha, empezará a correr tras la salida de la cuenta atrás.
Barra de salto	La barra tiene varios rangos diferenciados por colores que se distribuyen según el ángulo, sobre ella hay una marca y una flecha móvil que se desplazan hacia arriba una vez el personaje se pose sobre el bambú. Cuanto más cerca esté la flecha de la marca celeste (que está dentro de la zona roja) de la barra, mejor será el ángulo y más saltará el personaje.
Cara del personaje	Mostrará diferentes animaciones (de pocos fotogramas) indicando el estado del salto (rebotando / en el aire).

Controles: Hay que pulsar un botón repetidamente en el momento justo.

- Tras la cuenta atrás el tiempo del cronómetro irá descendiendo.
- El primer salto (desde el suelo) se hace simplemente al pulsar un botón.
- Cuando el personaje toca el bambú que tiene enfrente, la flecha móvil de la barra de salto irá moviéndose hacia arriba, formando la línea que va siguiendo a la flecha un ángulo cada vez mayor. El punto óptimo está marcado por una línea azul.
- Al pulsar el botón, se muestran los ojos del ninja en primer plano y justo después se muestra la animación del corte. Por último se ve el resultado del corte (para dar un poco de emoción se oculta el marcador de concentración hasta que se ve el resultado).
- Cuanto más cerca del centro esté la flecha en el momento de la pulsación, mejor será la concentración y mejor será el corte (las animaciones cambiarán según la concentración).

La puntuación en la prueba la determinarán las siguientes mediciones:

- Concentración (cuanto más cerca de la marca del centro, más concentración y más puntos).
- Rapidez al pulsar (la máxima puntuación se consigue pulsando el botón en el momento exacto en el centro de la primera mitad de la oscilación de la flecha).

Los niveles de dificultad implicarán diferencias en:

- Tiempo máximo para llegar arriba.
- Velocidad de movimiento en el indicador del marcador de salto.

Victoria: Llegar arriba del todo antes de que acabe el tiempo del cronómetro. Se pasa a la pantalla de "victoria / resultados".

Derrota: Se acaba el tiempo antes de que se llegue arriba o el personaje se cae (desde suficiente altura) debido a que pulsa el botón en mal momento (o no lo pulsa). Se pasa a la pantalla de "derrota / continuar"

Descripción detallada

Anima-ciones		
Prepa-ración	<p>Se muestra el escenario de salto, con una caña de bambú a la izquierda y otra a la derecha, y al personaje entre ellas, preparándose para empezar a saltar.</p> <p>Se muestra el HUD en la esquina inferior izquierda la cara del personaje, y en la superior derecha el cronómetro, todos ellos aún inactivos.</p> <p>Se muestra en el centro de la pantalla un aviso de preparación/cuenta atrás (Ready? Jump!).</p>	
Juego	Tras el inicio del juego se ponen en marcha el cronómetro y el jugador puede iniciar los saltos. Cada vez que el personaje alcanza el bambú hacia el que saltaba, se muestra la barra de salto, que muestra el ángulo de salto (la animación del sprite del personaje y la cara del personaje en el HUD cambian según el valor del ángulo de salto en ese momento).	
Resultado	Si se llega arriba antes de que acabe el tiempo se supera la prueba (si se pasa el tiempo o se cae se falla la prueba). Dependiendo de lo bien que se haya realizado la prueba, se mostrará una animación u otra y un texto informando de la puntuación obtenida (en la 1ª iteración sólo se mostrará el texto, y una animación para todos los resultados).	

Gráficos y animaciones

Sprites personajes

Preparation:

Jump normal:

Jump good:

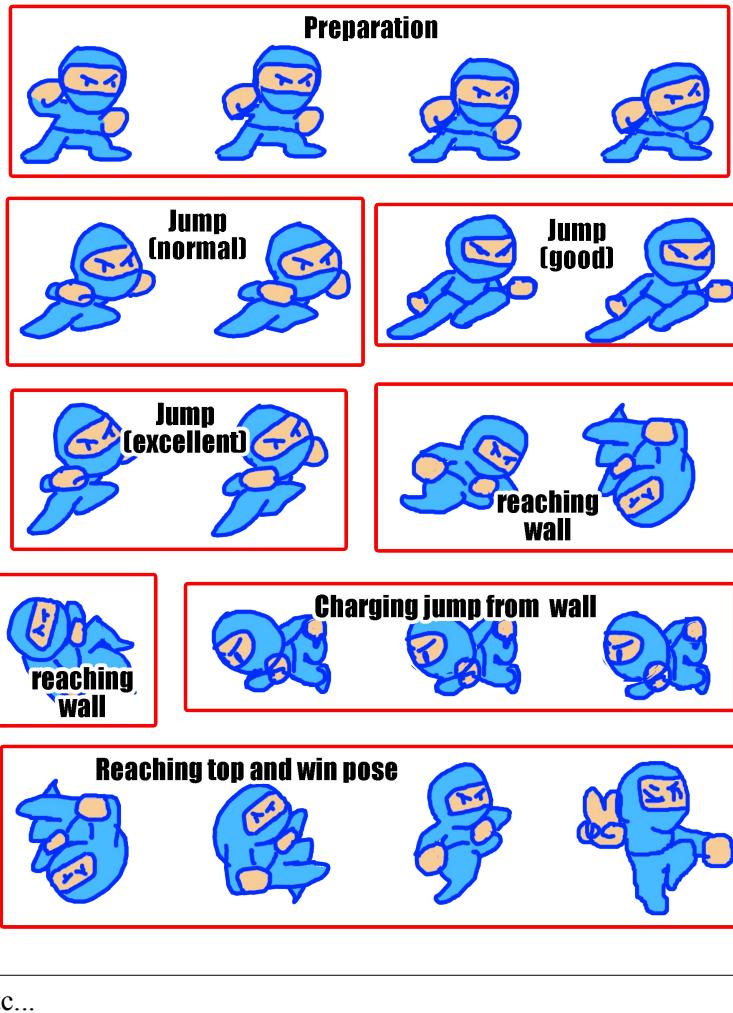
Jump excellent:

Reaching wall:

Charging jump:

Win pose:

Bla



Etc...

3.12.4) Shuriken Throwing Trial (prueba de lanzamiento de shurikens)

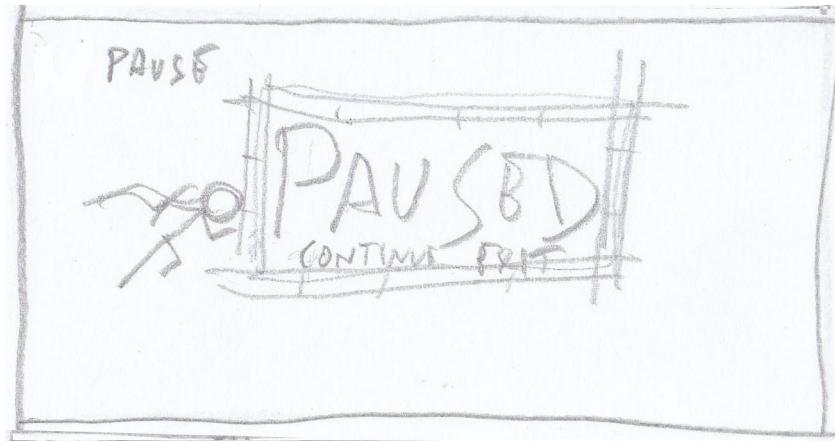


Esta prueba consiste en alcanzar con shurikens una serie de enemigos (en principio hombres de paja). Para ello se

puede apuntar pulsando derecha e izquierda en el D-pad y lanzar shurikens pulsando un botón. Hay que acabar con todas las oleadas para superar la prueba.

Algo similar a la fase de bonus de **Shinobi** (© SEGA):
<http://youtu.be/Soyt3nTDFQ?t=2m6s>

3.13) Pause Screen (pantalla de pausa)



Llegamos a la pantalla de pausa desde cualquier prueba/trial pulsando el "botón Ouya"

Se detiene las animaciones de la pantalla de juego y se oscurece todo, mostrándose las opciones "Continuar" (marcada por defecto), "Opciones" y "Salir".

Si se pulsan el botón "HOME" o el botón "A" en cualquier sitio, o si se pulsan los botones "O", "U" o "Y" teniendo seleccionada la opción "Continuar" se reanuda el juego.

Si se pulsan los botones "O", "U" o "Y" teniendo seleccionada la opción "Opciones" se pasa al "menú opciones".

Si se pulsan los botones "O", "U" o "Y" teniendo seleccionada la opción "Salir" se pasa al "menú principal".

3.14) Lose / Continue Screen (pantalla de derrota / continuación)

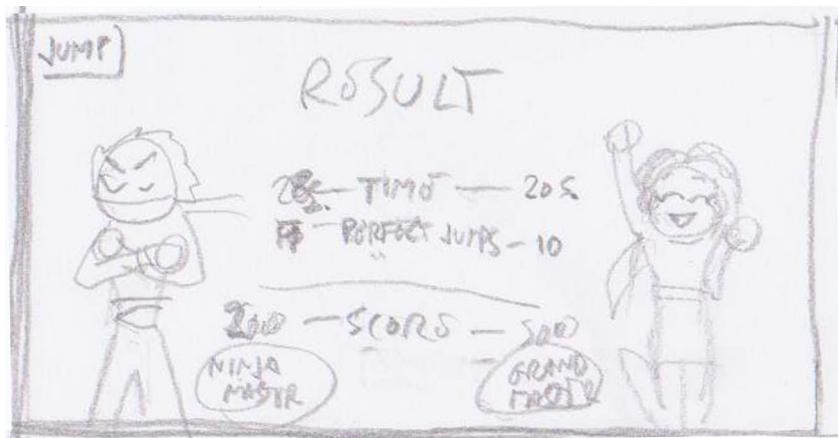
Se muestra una imagen con el ninja derrotado al tiempo que se escucha una música de derrota (y/o la frase "You Lose!/You Lost!" en japonés). Acto seguido se muestra el texto "Continúe?" y empieza una cuenta atrás de 10 segundos (en el caso de estar jugando en el nivel de dificultad "difícil", se muestran los intentos/vidas/continuaciones que le quedan al jugador) hay dos opciones: "Yes" (seleccionada por defecto) y "No".



Si el jugador pulsa sobre "Yes" (y le quedan continuaciones) pasa a la pantalla de mapa y continúa por la misma prueba en la que falló (en este caso no saldrá el "how to play" al pulsar un botón, sino directamente la prueba).

Si el jugador pulsa sobre "No", o se acaba el tiempo de la cuenta atrás, o no le quedan "continues", se pone la pantalla en gris, se muestra la frase "Game over" y tras un fundido a negro se vuelve a la pantalla de inicio.

3.15) Win / Results Screen (pantalla de victoria / resultados)



Se muestra el personaje en pose de victoria y en su mismo lado se muestran sus puntos en la prueba y su calificación (podrían ser por ejemplo: Novice, Ninja, Ninja Master, Grand Master).

Los puntos se van sumando poco a poco a la puntuación global, que se mostrará abajo (emitiendo al mismo tiempo un sonido característico de "incremento de puntos").

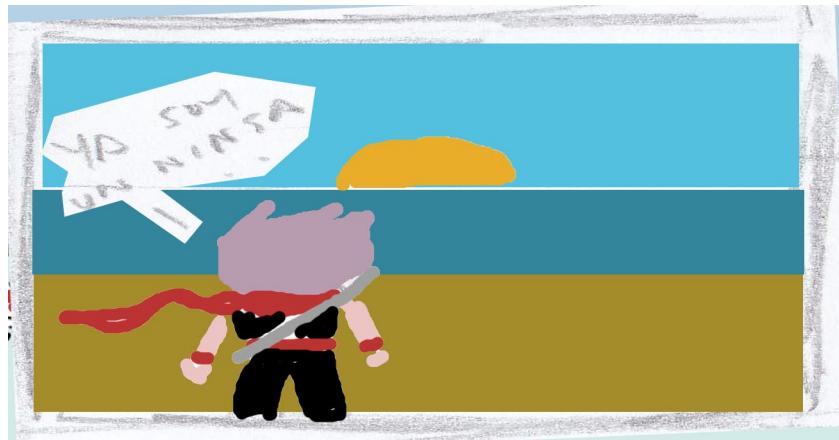
Si se pulsa un botón se interrumpe la animación de los números que estaban "sumando poco a poco" y se suman del todo (por ejemplo, si se estaban sumando los puntos del "tiempo", se terminan de sumar todos esos puntos y se pasa a sumar los puntos de "combo"). Si se pulsa start se omiten todas las animaciones y se muestra el resultado de todas las sumas en la puntuación global.

Esta animación y sonidos no es necesario añadirlos en esta iteración, pero se muestra un ejemplo similar a lo que se pretende en el siguiente enlace: http://youtu.be/5NLy_ZZB_vk?t=1m50s (se suma el tiempo y luego el perfect).

Si se pulsa cualquier botón mientras se está mostrando el resultado final y quedan pruebas por superar se pasa a la pantalla del mapa.

Si se pulsa cualquier botón mientras y se han superado todas las pruebas se pasa a la pantalla de "ending".

3.16) Ending Screen (pantalla de final de juego)

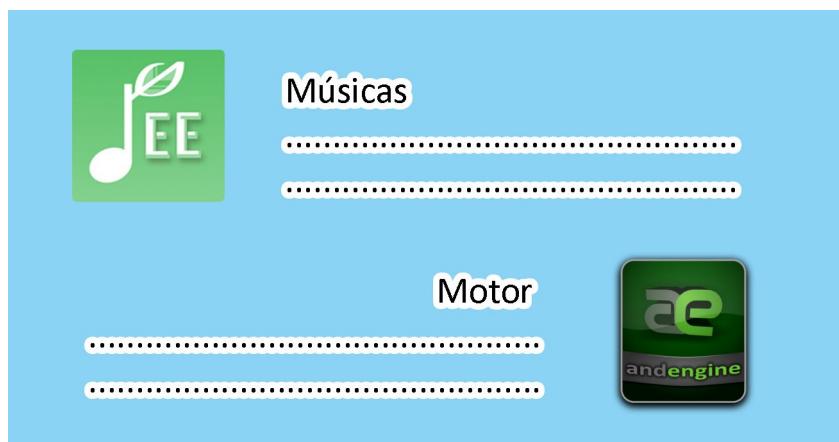


El personaje le muestra al maestro los pergaminos de todas las pruebas que ha superado y este muestra su aprobación.

Tras eso se muestra una escena (probablemente cómica) del personaje tras ser nombrado ninja en su clan. Las escenas constarán de texto y animaciones simples, hechas en su mayoría mediante desplazamiento de capas superpuestas.

Si se pulsa un botón cualquiera no pasa nada. Si se pulsa el botón start aparece durante tres segundos un texto pequeño con el mensaje "pulsa start de nuevo para omitir", si se pulsa start de nuevo antes de que desaparezca el mensaje se interrumpe el "ending" y se pasa a la "pantalla de créditos".

3.17) Credits Screen (pantalla de créditos)



Se muestra un listado con toda la gente que ha hecho posible el proyecto, incluyendo colectivos como la comunidad de AndEngine, etc.

Está por determinar tanto el listado como el modo de irlo mostrando. Dos posibles opciones:

1) Mostrarlo como suele hacerse en los "**créditos de las películas**". Un listado de texto y logotipos que

van subiendo por la pantalla de forma continua.

2) Mostrarlo "**a pantallazos**", haciendo aparecer y desvanecer las letras cada cierto tiempo para mostrar el texto y los logotipos.

Si se pulsa un botón cualquiera no pasa nada. Si se pulsa el botón start aparece durante tres segundos un texto pequeño con el mensaje "pulsa start de nuevo para omitir", si se pulsa start de nuevo antes de que desaparezca el mensaje se interrumpe la "pantalla de créditos" y se pasa a la "pantalla de récords", destacando el resultado actual (incluso aunque no se esté entre los primeros de la lista).

3.18) Loading Screen (pantalla de carga) *



Esta pantalla sólo se realizará si es estrictamente necesaria. Si por el contrario es posible cargar todos los assets en la "Splash screen" sin perjuicio de la experiencia de juego, la pantalla de carga no se creará.

La pantalla de carga mostraría el texto "Now loading", e incluiría un minijuego del tipo "Mover un gato ninja a derecha a izquierda por la pantalla" o "rotar un shuriken" pulsando derecha o izquierda. Algo que amenice la carga pero cuyo sprite sea pequeño y tenga dos fotogramas como máximo.

4) Audio

Los efectos de sonido y las músicas estarán comprimidos en formato **Ogg Vorbis**, a una frecuencia de muestreo de **44.1 kHz** (o quizá de 48 kHz) y con un **bitrate de 192 kbits/s** (calidad -q6), o quizá de 320 kbits/s (calidad -q9).

Sería deseable utilizar **formato de música tracker** ("it" o ".mod") en lugar de ".ogg", por su tamaño excepcionalmente reducido y su diseño específico para crear diversos bucles en las músicas. Sin embargo esto entraña tres problemas:

1. No sabemos si con ello ahorraríamos recursos o todo lo contrario (necesitaríamos hacer antes pruebas de rendimiento con músicas ".ogg" vs músicas ".it" para comprobarlo).
2. Habría que rehacer las músicas desde cero (por ejemplo con [OpenMPT](#)). No hay métodos para lograr una conversión de música en formato de audio estándar a música en formato tracker de forma automatizada.
3. Ciertos efectos en la música se perderían, o serían bastante complicados de hacer.

Pese a lo anterior, no se descarta que en próximas iteraciones se hagan pruebas para que las músicas estén en este formato.

Documentación relacionada:

Frecuencia de muestreo: http://en.wikipedia.org/wiki/Sampling_rate#Audio

Bitrate: http://en.wikipedia.org/wiki/Bit_rate#Audio

Música tracker: [http://en.wikipedia.org/wiki/Tracker_\(music_software\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Tracker_(music_software))

En los siguientes epígrafes se listarán las músicas y los efectos de sonido que se emplearán durante el juego, indicando su localización en el proyecto y la pantalla en la que se usará cada uno.

4.1) Músicas

Estarán en el **subdirectorio "assets/music"**, y salvo indicar lo contrario tendrán extensión "ogg".

Nombre	Descripción / Pantallas en las que saldrá	¿Hecha?
intro1	Saldrá en la primera presentación	Sí
menu	Pantalla de menú principal, opciones, logros, info. pers. y selec. pers.	No
records	Pantalla de récords.	No
intro2	Segunda presentación (tras elegir personaje)	No
map	Pantalla de mapa	No
how_to_play	Pantalla de cómo jugar	No
game_run	Prueba de carrera	En proceso
game_cut	Prueba de corte	En proceso
game_jump	Prueba de salto de pared en pared	Sí
game_throw	Prueba de lanzamiento de shuriken	Sí
result_lose	Pantalla de derrota / continuación	En proceso
result_win	Pantalla de victoria / resultado de la prueba	En proceso
ending	Pantalla de final de juego (quizás haga falta más de una música)	En proceso
credits	Pantalla con los créditos del juego.	En proceso

4.2) Efectos de sonido

Estarán en el **subdirectorio "assets/sounds"**, y salvo indicar lo contrario tendrán extensión "ogg".

Nombre	Descripción / Pantallas en que saldrá
menu_logo_madgear	Sonido de engranajes mientras sale nuestro logo
menu_intro1	Saldrá al final de la primera presentación, probablemente un sonido metálico, de un shuriken o similar
menu_focus	Pantalla de menú principal, opciones y logros. Se escuchará al cambiar el foco de una opción a otra
menu_select	Pantalla de menú principal, opciones y logros. Se escuchará al elegir una opción
menu_points	Sonido de los puntos
menu_continue	Sonido de los números al pasar
menu_gameover	Sonido de cuando pierdes la partida
menu_rank1	Sonido de cuando te dan la calificación obtenida en la prueba
menu_rank2	Sonido de cuando te dan la calificación obtenida en la prueba
menu_rank3	Sonido de cuando te dan la calificación obtenida en la prueba
judge_ready	Voces de la cuenta atrás
judge_3	Voces de la cuenta atrás
judge_2	Voces de la cuenta atrás
judge_1	Voces de la cuenta atrás
judge_go	Voces de la cuenta atrás
judge_cut	Voces de la cuenta atrás
judge_lose	Voz de "You lose/failed"
judge_win	Voz de "You win"
judge_gameover	Voz de "Game Over"
judge_good	Voz que comunica el resultado de la prueba
judge_great	Voz que comunica el resultado de la prueba
judge_excellent	Voz que comunica el resultado de la prueba
trial_run_tap1	Sonido de pasos al correr (lento)
trial_run_tap2	Sonido de pasos al correr (normal)
trial_run_tap3	Sonido de pasos al correr (rápido)
trial_run_wind	Sonido al cortar el viento mientras se corre a velocidad máxima
trial_cut_whoosh1	Sonidos de la katana al cortar el viento
trial_cut_whoosh2	Sonidos de la katana al cortar el viento
trial_cut_whoosh3	Sonidos de la katana al cortar el viento
trial_cut_cut1	Sonidos de corte
trial_cut_cut2	Sonidos de corte
trial_cut_cut3	Sonidos de corte
trial_cut_thud1	Sonidos de vela al caer

trial_cut_thud2	Sonidos de vela al caer
trial_cut_thud3	Sonidos de vela al caer
trial_cut_tension	Sonido de tensión cuando ha realizado el corte (al abrir los ojos)
voice_sho_charge	Voces de Sho
voice_sho_ha	Voces de Sho
voice_sho_win	Voces de Sho
voice_sho_lose	Voces de Sho
voice_ryoko_charge	Voces de Ryoko
voice_ryoko_ha	Voces de Ryoko
voice_ryoko_win	Voces de Ryoko
voice_ryoko_lose	Voces de Ryoko

5) Gráficos

Estarán en el **subdirectorio "assets/gfx"**, y las extensiones serán "png", "jpg" y "svg".

6) Texto

Bla

7) Calendario

Bla

