

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 simples 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 mediante un Hub de USBs)
- 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 del juego



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.

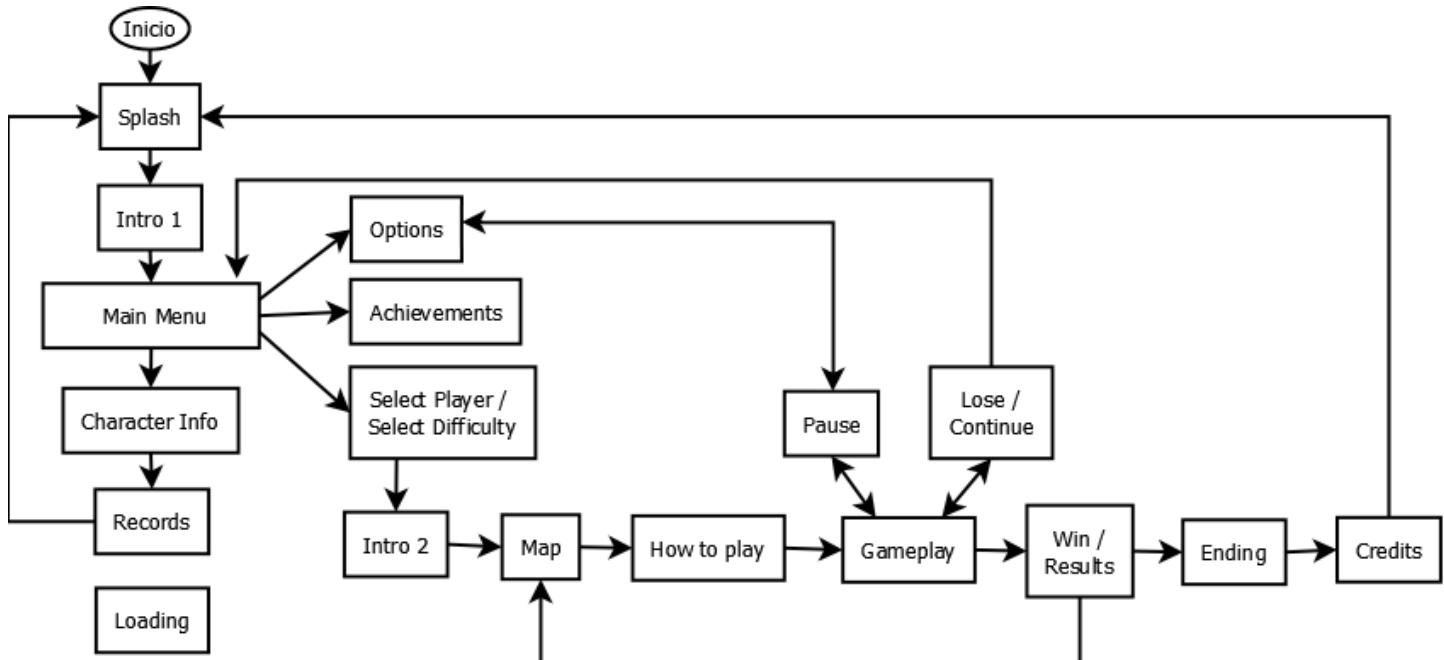
Controles que se utilizarán en el juego:

		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 2 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 (se mostrarán imágenes con pantallas de ejemplo en https://github.com/jjhaggard/ninja-trials/tree/master/docs/example_screens). 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 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 pasariamos 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_focus.ogg](#)) y el botón pasará a estado seleccionado.

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

Los dos sonidos ([menu_focus.ogg](#) y [menu_activate.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 a la "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 récords" ("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.



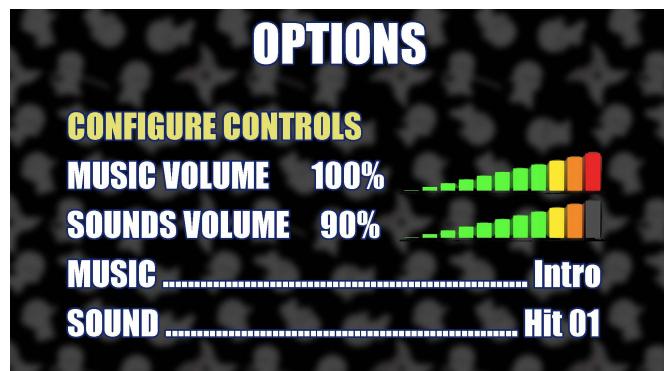
Si se pulsa algún botón (Home, O, U,Y, A) se pasa a la "pantalla de menú principal".

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 este menú (en esta iteración) se podrá:

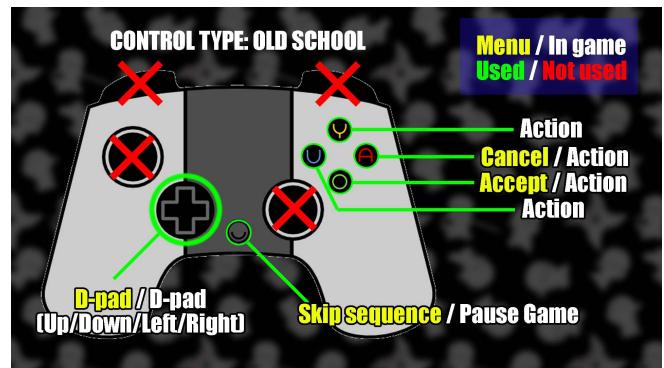
- Cambiar el volumen de músicas
- Cambiar el volumen de efectos de sonido.
- Escuchar las músicas.
- Escuchar los efectos de sonido y voces (soundtest clásico).
- Visualizar los controles del juego.



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_focus.ogg y menu_activate.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_focus.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_activate.ogg](#)).

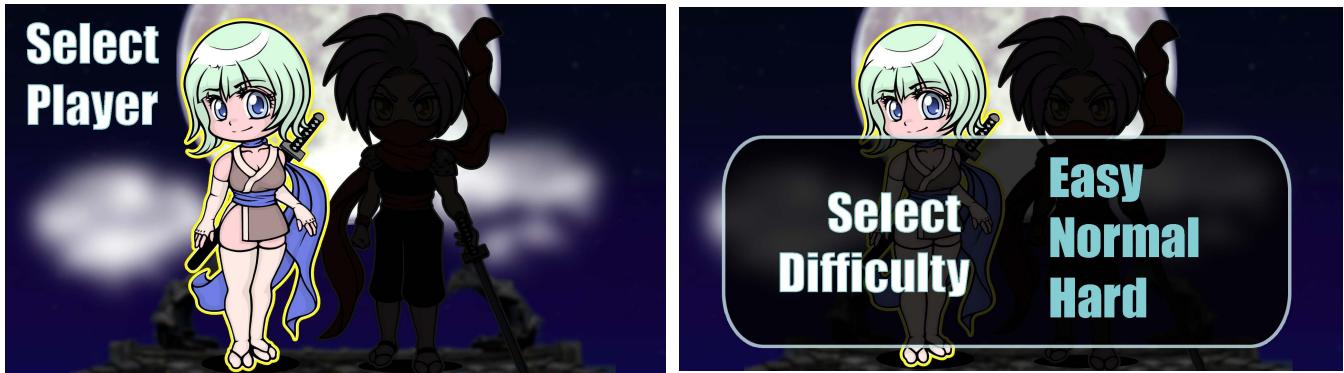
Tipo	¿Supera-do?	Imagen	Descripción
Normal	No		Muestra un ícono descriptivo de la prueba. El color gris del ícono y una imagen de un candado dan a entender que aún no se ha superado. Si se pulsa sobre él, en la sección de descripción de logros se muestra el ícono detallado, el nombre y la descripción 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_focus.ogg](#) o bien el de activación [menu_activate.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 storyboard y los gráficos están 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.

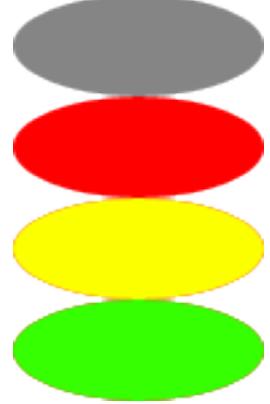
3.10) Map Screen (pantalla de mapa)



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).

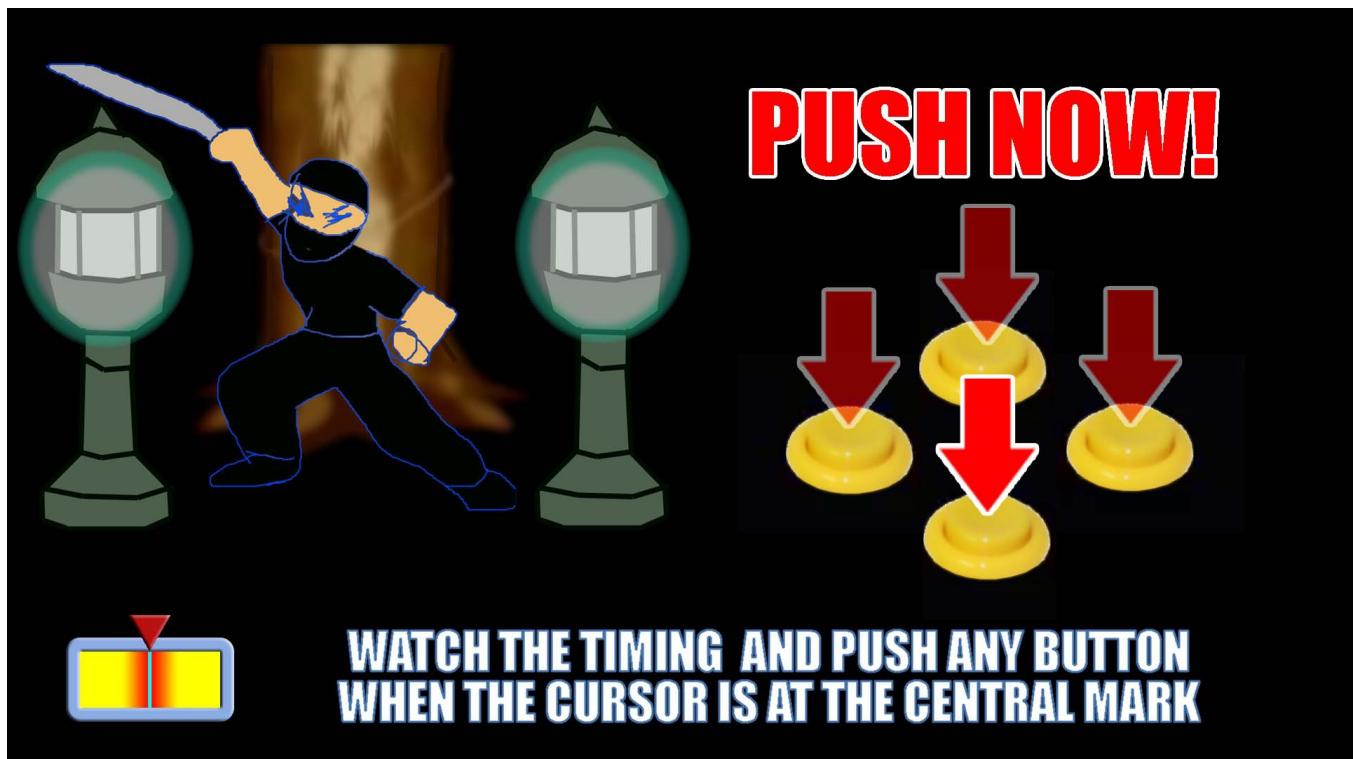
Si no se pulsa ningún botón, al pasar 20 segundos se pasa a la pantalla de Cómo jugar.
--

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 ([how_to_play_arrow.png](#)) que indicarán cuando utilizarlos. Los controles que se podrán mostrar son el D-pad ([how_to_play_digital_pad.png](#)) y los botones de acción ([how_to_play_button.png](#)).

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, no se requieren dos jugadores simultáneos para esta iteración.

Resumen de puntuaciones en las pruebas que se incluirán en esta iteración:

Prueba	Común a todas las pruebas		Específico de cada prueba.		
	Superar prueba (10.000 puntos)	Great (5.000 puntos)	Varios (puntos variables, se calcularán tras probar los “trials”)	Perfect (puntuación x2)	
Correr	Recorrer distancia antes de que se agote el tiempo total	Superar prueba con suficiente tiempo extra	Máxima velocidad alcanzada	Cantidad de segundos acumulados en “velocidad máxima”	Toda la prueba a “velocidad máxima”
	No existe una velocidad máxima tope. Existe una velocidad máxima que define si estás a “velocidad máxima” (sirve para el hi-speed combo). Existe también la velocidad máxima real alcanzada (pulsaciones por unidad de tiempo), que sólo depende de lo rápido que pulse el jugador. Max.vel.alcanzada → Seg.acum.vel.max. →				
Corte	Cortar dentro del umbral de precisión antes de agotar el tiempo	Superar prueba con una precisión mínima	Precisión conseguida	Tiempo sobrante	Precisión perfecta
	Precisión conseguida → Tiempo sobrante →				
Salto	Llegar a la altura requerida antes de agotar el tiempo	Superar prueba con suficiente tiempo extra	Cantidad de saltos perfectos	Tiempo sobrante	Todos los saltos perfectos
	Saltos perfectos → Tiempo sobrante →				
Shurikens	Eliminar el total de objetivos antes de recibir un número de ataques	Superar prueba con una precisión mínima	Precisión conseguida	Tiempo sobrante acumulativo de eliminación de objetivos	Precisión perfecta
	Precisión conseguida → Tiempo sobrante →				

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).
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 assets (música, sonido y gráficos) 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	Al inicio 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 todos ellos moviéndose con efecto parallax horizontal), al árbitro preparado para dar la salida (run_obj_judge.png) y al personaje preparándose para iniciar la carrera (run_ch_ryoko.png y run_ch_sho.png).</p> <p>El HUD muestra en la esquina inferior izquierda la cara del personaje (hud_head_run.png) y la barra de energía (hud_power_indicator.png), y en la superior derecha el cronómetro (detenido). En la zona superior de la pantalla se muestra la barra del localizador (run_line_bar.png) con la marca (run_line_mark.png) 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 (durante la preparación la energía no disminuye con el paso del tiempo).</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 -Corriendo (energía >= 0 && energía <= 50%) → El ninja está corriendo, pero a poca velocidad -Corriendo rápido (energía > 50%) → El ninja corre muy rápido, y a medida que corre va desprendiendo una polvareda (run_dust_continuous.png). <p>Tras recorrer la distancia requerida (o al acabarse el tiempo) finaliza la parte jugable de la prueba.</p>
Resultado	<p>Dependiendo de si se ha superado o no la prueba, se mostrará la animación de victoria o la animación de derrota.</p> <p>En la línea de llegada se encontrarán otro árbitro idéntico al de salida y un torii (run_bg_torii.png) que hará de línea de llegada.</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"

Recursos (assets)

En estos spritesheets se encuentran todas las animaciones de los personajes en este trial.

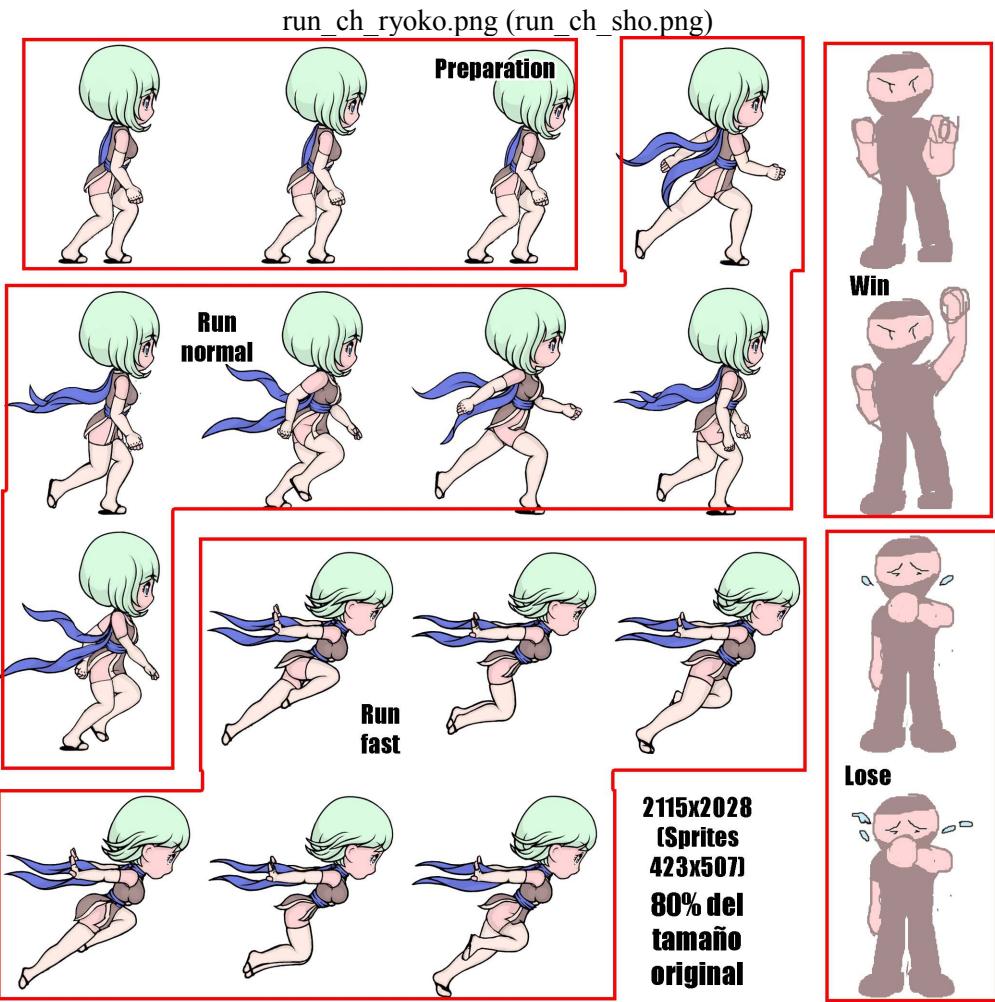
Preparation: Se usa cuando el personaje aún no ha empezado a correr o cuando se para al dejar de pulsar el botón.

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.



Este spritesheet se usa para la animación del polvo que se levanta del suelo al iniciar la carrera si el personaje arranca con una energía superior al 50% (por poner un número).

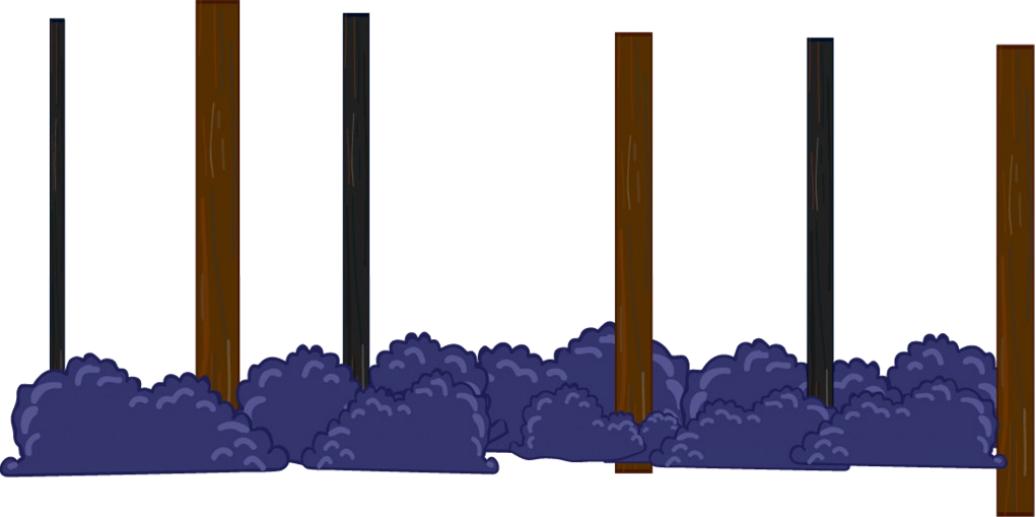
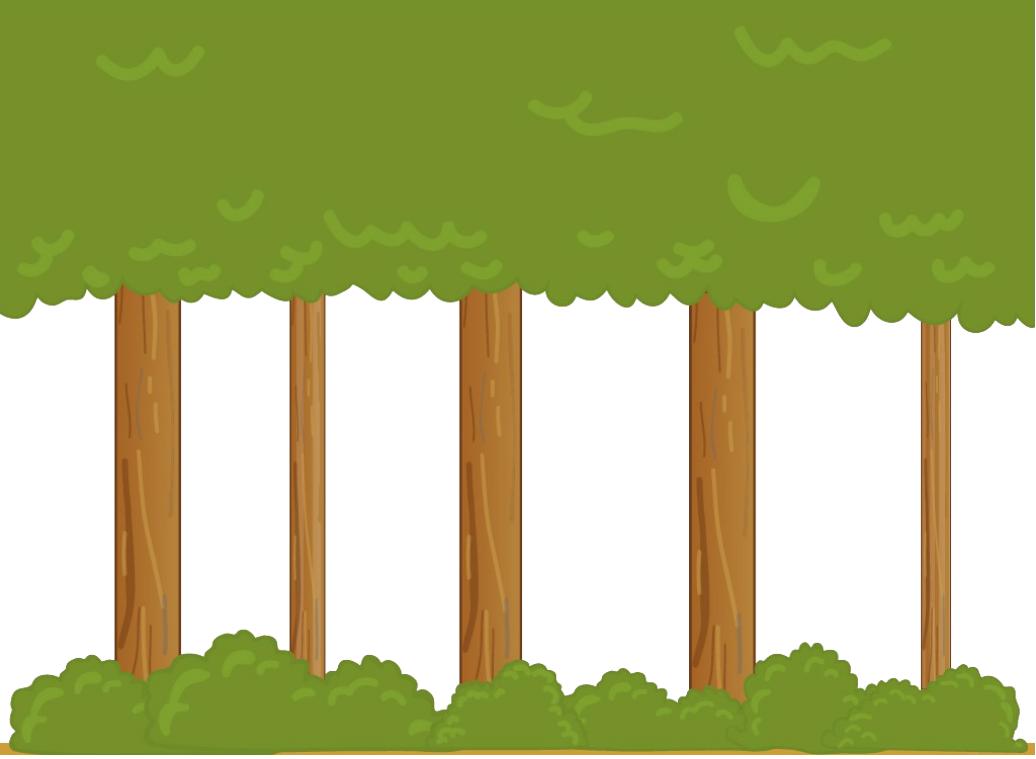
run_dust_start.png

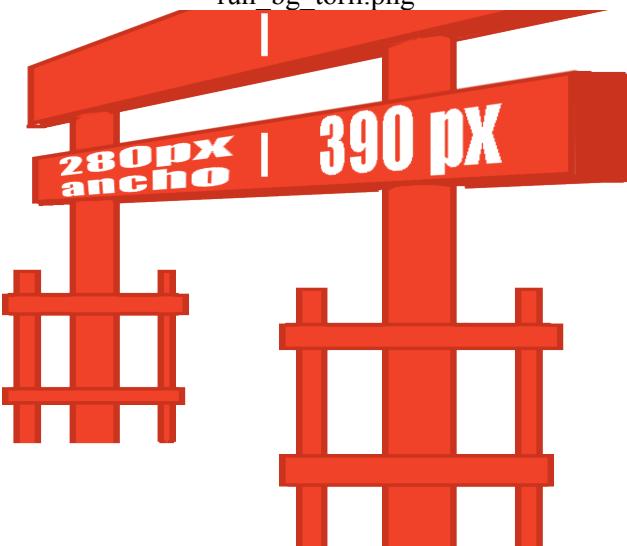
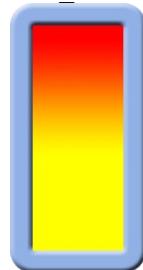


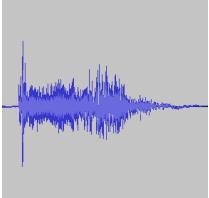
Este spritesheet se usa para la animación del polvo que se levanta del suelo mientras el personaje corre con una energía superior al 50%.

run_dust_continuous.png



<p>Una de las tres capas principales del fondo parallax.</p> <p>Se encontrará situada al fondo del scroll.</p>	<p>run_background_trees_back.png</p> 
<p>Una de las tres capas principales del fondo parallax.</p> <p>Se encontrará situada sobre la capa del fondo del scroll parallax.</p>	<p>run_background_trees_front.png</p> 
<p>Una de las tres capas principales del fondo parallax.</p> <p>Se encontrará situada sobre las otras dos del scroll parallax.</p>	<p>run_background_floor.png</p> 

<p>Un elemento animado del fondo parallax.</p> <p>Aparecerá al principio y al final del recorrido (como juez de salida y llegada)</p> <p>Se encontrará situado sobre las tres capas del fondo del scroll parallax.</p>	<p>run_obj_judge.png</p> 
<p>Un elemento fijo del fondo parallax.</p> <p>Aparecerá al final del recorrido.</p> <p>La imagen debe ser separada en dos por la marca blanca vertical discontinua , para que la mitad izquierda se sitúe bajo la capa de personajes y la mitad derecha se sitúe sobre los personajes.</p>	<p>run_bg_torii.png</p> 
<p>Un elemento del HUD.</p> <p>Se mostrará un sprite u otro dependiendo de la energía del personaje.</p>	<p>hud_head_run.png</p> 
<p>Un elemento del HUD.</p> <p>Se mostrará la animación debajo y sobre la cabeza del hud con un alpha de 0'5 cuando la energía del personaje esté al máximo.</p>	<p>hud_heads_aura.png</p> 
<p>Un elemento del HUD.</p> <p>Sobre la zona del degradado se situará un rectángulo tapando de arriba abajo, dejando mostrar más área de la imagen cuanta más energía tenga el personaje.</p>	<p>hud_power_indicator.png</p> 

<p>Un elemento del HUD.</p> <p>Servirá para indicar la situación del personaje en la carrera.</p>	 <p>run_line_bar.png</p>
<p>Un elemento del HUD.</p> <p>Se dividirá en 2 trozos, uno para cada jugador.</p> <p>Se situará sobre la línea “run_line_bar.png” indicando la situación actual del personaje en la carrera.</p>	 <p>run_line_mark.png</p> <p>1P 2P</p>
<p>Música:</p>	 <p>Nombre de archivo: trial_run.ogg</p> <p>Loop point: 1 segundo y 600ms</p>
<p>Sonidos:</p>	 <p>Especificados en el epígrafe 4.2) Efectos de sonido</p>

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	Al inicio se mostrará una cuenta atrás (Ready? Go!). 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 (hud_precision_indicator.png) tiene varios rangos de marcas diferenciadas por colores que se distribuyen respecto al centro de la misma, y una marca/flecha móvil (hud_precision_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 hud_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 (el texto es opcional, cuando tengamos la pantalla de resultados no hará falta mostrarlo) 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 una animación para fallo (gota de sudor) y otra para el resto de resultados (brillo en la mirada) y el texto informando la puntuación (el texto es opcional, cuando tengamos la pantalla de resultados no hará falta mostrarlo).</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"

Recursos (assets)

En estos spritesheets se encuentran todas las animaciones de los personajes en este trial.

Preparation: El personaje aún se está preparando para hacer el corte (aunque ahora sólo usamos un frame, se planea aumentar el número).

Cut animation: El personaje realiza el corte y permanece en la postura del último fotograma.

Win: El personaje permanece en el último fotograma de corte y le brilla un ojo.

Lose: El personaje permanece en el último fotograma de corte y le cae una gota de sudor por la frente.

Estas imágenes se usan como efectos de las animaciones de victoria (brillo de un ojo) y de derrota (gota de sudor cayendo por la frente) respectivamente.

Imagen usada para semejar un zoom a los ojos del personaje al cortar.

Brillos de la espada mientras se hacen los cortes.

La primera es sólo una imagen, la segunda es una animación.

cut_ch_sho_cut_anim.png (cut_ch_ryoko_cut_anim.png)

Preparation



Cut Animation



cut_ch_sparkle.png / cut_ch_sweatdrop.png

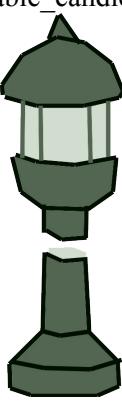
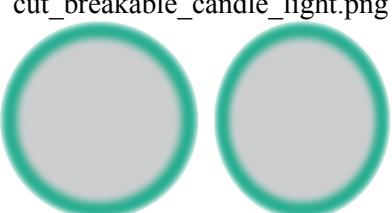


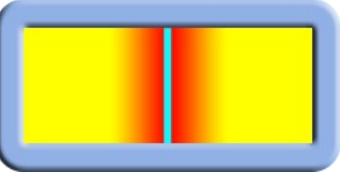
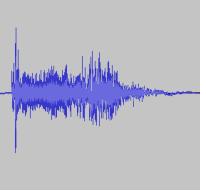
cut_ch_sho_eyes.png (cut_ch_ryoko_eyes.png)



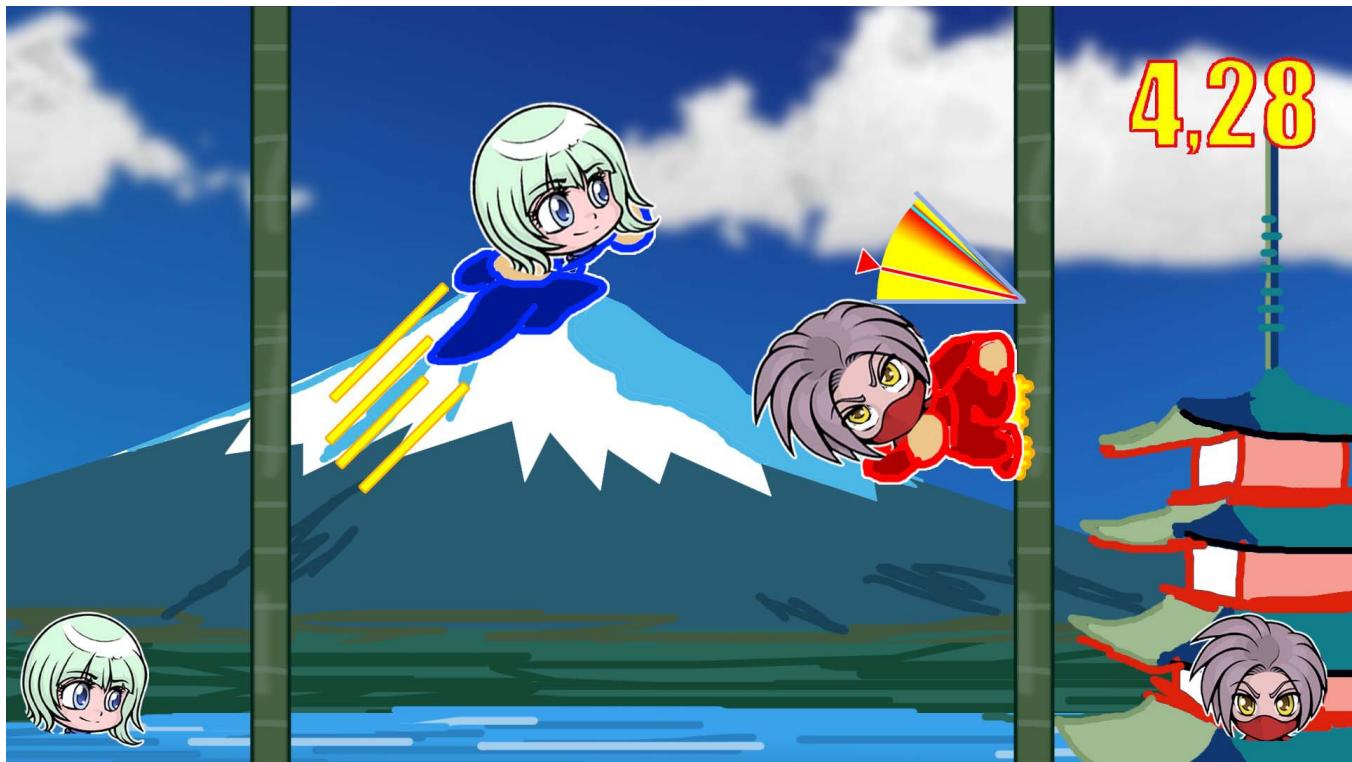
cut_sword_sparkle1.png / cut_sword_sparkle2.png



<p>Fondo de la fase. Ahora mismo es fijo y en una sola capa.</p>	<p><i>cut_background.png</i></p> 
<p>Cuerpo del elemento a cortar. Ahora mismo son dos candelabros, pero se planean hacer velas. Se incluiría las animaciones de las velas cortadas.</p>	<p><i>cut_breakable_candle_base.png</i></p> 
<p>Animación con la luz de los candelabros. Se planea que incluya las animaciones de las llamas de las velas, tanto mientras arden como mientras se apagan.</p>	<p><i>cut_breakable_candle_light.png</i></p> 
<p>Cuerpo de un elemento del fondo que se corta sólo cuando se hace un corte con una puntuación excepcional.</p> <p>Ahora mismo es un árbol. Se podría alterar o sumar más elementos. Incluiría también la animación de este elemento cuando es cortado</p>	<p><i>cut_breakable_tree.png</i></p> 

	<p>Este elemento del HUD no se usa en esta iteración.</p>	<p>hud_head_cut.png</p> 
	<p>Este elemento del HUD servirá para indicar la concentración actual del personaje.</p>	<p>hud_precision_cursor.png</p> 
	<p>Este elemento del HUD se usa junto con el cursor (el anterior), que señala oscilando sobre este.</p> <p>La máxima concentración sería cuando el cursor marca sobre la línea central.</p>	<p>hud_precision_indicator.png</p> 
Música:		<p>Nombre de archivo: trial_cut.ogg Loop point: -</p>
Sonidos:		<p>Especificados en el epígrafe 4.2 Efectos de sonido</p>

3.12.3) Jump Trial (prueba de salto)



Esta prueba consiste en subir botando entre dos cañas de bambú increíblemente altas. Hay que conseguir llegar a una altura especificada antes de un tiempo especificado. 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	Al inicio se mostrará una cuenta atrás (Ready? Go!). Las pulsaciones del jugador no tienen efecto durante la misma.
Cronómetro	Situado en la esquina superior derecha, empezará a correr tras la salida de la cuenta atrás.
Marcador de salto	El marcador (hud_angle_indicator.png) tiene varios rangos diferenciados por colores que se distribuyen según el ángulo, sobre ella hay una marca y una flecha móvil (hud_angle_cursor.png) 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 la cabeza (hud_head_jump.png) del personaje, con pocos fotogramas (en el placeholder actual, de un sólo fotograma) para indicar 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.
- Si la flecha móvil asciende demasiado, el personaje se caerá.
- Si el personaje cae desde menos de cierta altura (por ejemplo, dos saltos), la caída no hace perder la prueba, sino que se puede continuar saltando (el cronómetro no se resetearía).
- Si el personaje cae desde más arriba de esa altura, se pierde la prueba.

La puntuación en la prueba la determinarán las siguientes mediciones:

- Tiempo en llegar arriba.
- Cantidad de saltos perfectos.
- Máximo combo de saltos perfectos.

Los niveles de dificultad implicarán diferencias en:

- Tiempo máximo para llegar arriba.
- Velocidad de movimiento en el indicador del marcador de salto.
- Precisión necesaria para conseguir un salto perfecto.

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

Preparación	<p>Se muestra el escenario de salto (un scroll parallax vertical con jump_bg_2_bamboo_forest_1.png, jump_bg_3_bamboo_forest_2.png, jump_bg_4_mount.png, jump_bg_5_pagoda.png, jump_bg_6_clouds.png, jump_bg_7_lake.png, jump_bg_8_mount_fuji.png, jump_bg_9_sky.png, jump_bg_1_stone_statues.png), con una caña de bambú a la izquierda y otra a la derecha (jump_bg_1_bamboo.png), y al personaje (jump_ch_ryoko.png, jump_ch_sho.png) entre ellas, preparándose para empezar a saltar. Mientras se prepara, los pies del personaje desprenden un aura (jump_effect_preparation.png).</p> <p>Se muestra el HUD muestra 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	<p>Tras el inicio del juego se ponen en marcha el cronómetro y el jugador puede iniciar los saltos pulsando el botón de acción (el primer salto siempre es perfecto).</p> <p>Cada vez que el personaje alcanza el bambú hacia el que saltaba, se muestra el marcador de salto, que muestra el ángulo/potencia 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).</p> <p>Si se pulsa el botón de acción el personaje rebota. Dependiendo del ángulo, el salto será mejor o peor. Cuanto más arriba el salto será mejor, pero si se pasa, el personaje se caerá.</p> <p>Si el rebote es perfecto, se mostrará un efecto (jump_effect_wall_kick.png) en los pies del ninja.</p> <p>Si el personaje cae desde menos de cierta altura (por ejemplo, dos saltos), la caída no hace perder la prueba, sino que se puede continuar saltando desde abajo del todo (pero el cronómetro no se resetea). Si el personaje cae desde más arriba de esa altura, se pierde la prueba.</p>
Resultado	<p>Si se llega arriba antes de que acabe el tiempo se supera la prueba (el personaje salta y cae en equilibrio sobre el bambú).</p> <p>Si se falla una pulsación y se cae desde muy alto o se pasa el tiempo límite se falla la prueba (al pasar el tiempo el ninja también se caería).</p> <p>Se mostrará una animación u otra en consecuencia del resultado de la prueba.</p>

Recursos (assets)

Preparation: El personaje se prepara para hacer el primer salto desde el suelo. También sirve para repetir el salto desde el suelo si el personaje se cae desde poca altura (el primer o segundo rebotes como mucho).

Jump normal: Se usa cuando se consigue rebotar pero se le ha dado muy pronto al botón.

Jump good: Se usa cuando se consigue rebotar y se espera suficiente para que sea un buen salto.

Jump excellent: Se usa cuando se consigue rebotar y se hace un salto perfecto (el primer salto desde el suelo usa también esta animación)

Reaching wall: Animación que se usa cuando el personaje está llegando al bambú y se prepara para rebotar.

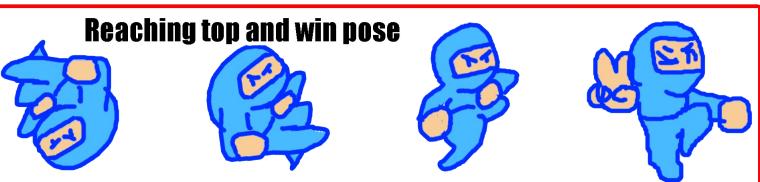
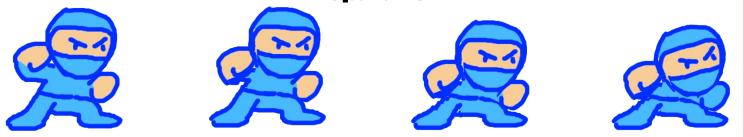
Charging jump: Se usa cuando se acaba de tocar la pared y se está preparando el siguiente salto (en ese momento también se muestra el marcador de salto)

Reaching top & Win pose: Se usa cuando el personaje llega arriba del todo.

Fail & fall: Se usa cuando no se le da al botón a tiempo y se cae el personaje

jump_ch_ryoko.png (jump_ch_sho.png)
Total: 2000 x 2982
Frames: 500 x 497

Preparation



Efecto de “aura” que se muestra en los pies mientras se está preparando para hacer el primer salto

jump_effect_preparation.png

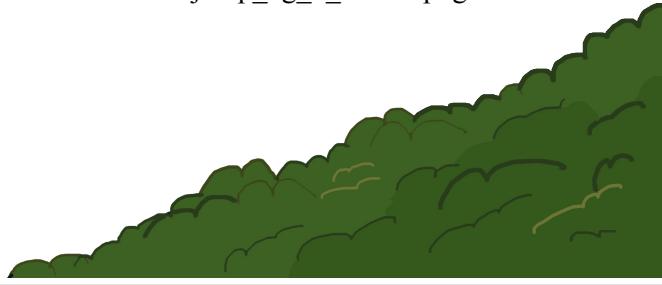
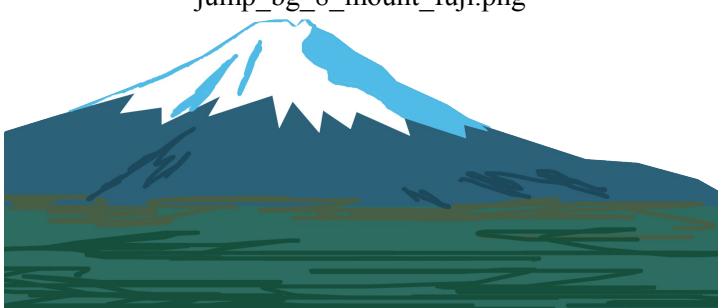


Efecto de “aura” que se muestra en los pies cuando se rebota contra un bambú

jump_effect_wall_kick.png



<p>Factor de velocidad aproximada de la capa parallax = -10.0f</p> <p>Imagen que se usará en ambos bambú en los que el personaje rebota.</p> <p>Se deberá trocear en tres partes:</p> <ul style="list-style-type: none"> -El trozo inferior aparecerá abajo del scroll. -El trozo medio se repetirá verticalmente a lo largo del scroll parallax hasta completar la altura indicada. -El trozo superior aparecerá arriba del todo del scroll. <p>Ver ejemplo funcionando con todas las capas en :</p> <p>https://github.com/jjhaggard/EjemploParallax</p>	<p>jump_bg_1_bamboo.png</p> <p>Trozo superior</p> <p>Trozo medio (se repite)</p> <p>Trozo inferior</p>
<p>Factor de velocidad aproximada de la capa parallax = -10.0f</p> <p>Estas estatuas de monjes aparecerán junto a uno de los bambús. Su utilidad en el juego es meramente decorativa.</p>	<p>jump_bg_1_stone_statues.png</p>
<p>Factor de velocidad aproximada de la capa parallax = -9.0f</p> <p>Fondo más cercano al personaje.</p> <p>Al igual que sucede con el bambú, la imagen se dividirá en tres partes, inferior, media y superior. La zona media se repite unas cuantas veces (muchas menos que la del bambú sólo).</p>	<p>jump_bg_2_bamboo_forest_1.png</p> <p>Zona superior</p> <p>Zona media (se repite)</p> <p>Zona inferior</p>
<p>Factor de velocidad aproximada de la capa parallax = -5.5f</p> <p>Segundo fondo más cercano al personaje.</p> <p>Al igual que sucede con el bambú, la imagen se dividirá en tres partes, inferior, media y superior. La zona media se repite unas cuantas veces (muchas menos que la del fondo más cercano al personaje).</p>	<p>jump_bg_3_bamboo_forest_2.png</p> <p>Zona superior</p> <p>Zona media (se repite)</p> <p>Zona inferior</p>

<p>Factor de velocidad aproximada de la capa parallax = -4.5f</p> <p>Tercer fondo más cercano.</p> <p>Montaña cercana, llena de árboles situada a la derecha de la pantalla mientras se asciende.</p>	 <p>jump_bg_4_mount.png</p>
<p>Factor de velocidad aproximada de la capa parallax = -4.0f</p> <p>Cuarto fondo más cercano.</p> <p>Pagoda situada tras la montaña cercana, también a la derecha de la pantalla mientras se asciende.</p>	 <p>jump_bg_5_pagoda.png</p>
<p>Factor de velocidad aproximada de la capa parallax = -2.0f</p> <p>Nubes que en principio serán el quinto fondo más cercano.</p>	 <p>jump_bg_6_clouds.png</p>
<p>Factor de velocidad aproximada de la capa parallax = -2.0f</p> <p>El lago empataría con las nubes en lejanía.</p>	 <p>jump_bg_7_lake.png</p>
<p>Factor de velocidad aproximada de la capa parallax = -1.8f</p> <p>El monte Fuji sería (detrás del cielo) el segundo fondo más alejado.</p>	 <p>jump_bg_8_mount_fuji.png</p>
<p>Factor de velocidad aproximada de la capa parallax = -0.5f</p> <p>El cielo sería el fondo más alejado. Con un factor parallax de -0.5f, casi no se movería.</p>	 <p>jump_bg_9_sky.png</p>

Este elemento del HUD no se usa en esta iteración.	<p>hud_head_jump.png</p>	
Este elemento del HUD servirá para indicar la potencia del siguiente salto del personaje. Aparecerá brevemente cuando el personaje toque el bambú para rebotar en él.	<p>hud_angle_indicator.png</p>	
Este elemento del HUD servirá para indicar la el ángulo actual del salto.	<p>hud_precision_cursor.png</p>	
Música:		<p>Nombre de archivo: trial_jump.ogg Loop point: -</p>
Sonidos:		<p>Especificados en el epígrafe 4.2) Efectos de sonido</p>

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 moviendo las manos a derecha o izquierda de la pantalla 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/Soyt3nTDfQ4?t=2m6s>

Marcadores	Descripción
Cuenta atrás	Al inicio de la fase se mostrará una cuenta atrás (Ready? Go!). El jugador puede lanzar shurikens durante la misma.
Número de enemigos	En la parte superior derecha se mostrará un muñeco pequeño (hud_head_shuriken.png), a su derecha un signo de multiplicar “x” y a la derecha de este el número de enemigos que quedan.
Marcador de shurikens	Se muestra la cabeza del personaje y a su lado el tantas imágenes de shuriken como shurikens puede lanzar en ese momento (hud_head_shuriken.png). Cuando se lanza un shuriken desaparece una de las imágenes de shuriken. A medida que pasa el tiempo se van reponiendo (aproximadamente 1 por segundo).
Manos personaje	<i>¡Aviso! En la 1ª iteración este marcador no se utilizará.</i>

Controles: Hay que mover las manos a derecha o izquierda para apuntar y pulsar un botón para disparar.

- Tras iniciar el juego salen enemigos al fondo y van recorriendo horizontalmente la pantalla y acercándose de forma alternada.
- El jugador puede desplazar las manos del personaje a derecha e izquierda usando el D-Pad.
- El jugador puede disparar a los enemigos pulsando el botón de acción. Si un número de shurikens (en principio uno) impacta en un enemigo, este es destruido.
- Si un número de enemigos (en principio uno) llegan a tocar al personaje se pierde la partida.

La puntuación en la prueba la determinarán las siguientes mediciones:

- Precisión: Nº enemigos abatidos / Nº Shurikens lanzados (máximo = 1).
- Rapidez al eliminar los enemigos (una forma de medir esto sería sumar el tiempo que se ha tardado en eliminar a todos los enemigos, cuanto menor sea este tiempo, mejor puntuación).

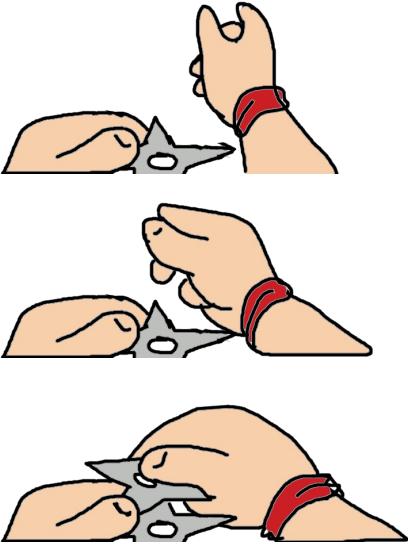
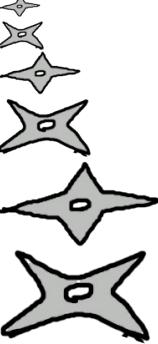
Los **niveles de dificultad** implicarán diferencias en:

- Número de enemigos.
- Velocidad de los enemigos.
- Recorrido horizontal medio.
- Número de impactos que soportan los enemigos.
- Número de “Vidas” (ataques que puede encajar el personaje).

Victoria: Eliminar a todos los enemigos.

Derrota: Consiguen alcanzar al personaje cierto número de enemigos (en principio 1).

Descripción detallada	
Preparación	Se muestra el escenario de lanzamiento de shurikens, y las manos del personaje. El HUD muestra en la esquina superior derecha el número de enemigos que hay que abatir. Se muestra en el centro de la pantalla un aviso de preparación/cuenta atrás (Ready? Go!). Durante dicho aviso se puede mover las manos con el D-Pad y lanzar shurikens con el botón de acción (pero al no haber empezado la prueba, el lanzamiento de los mismos no contabilizará y no afectará a la precisión).
Juego	Hay dos “carriles” horizontales, uno lejos y otro a media distancia. Si no son abatidos por los shurikens los enemigos bajarán primero por el que está lejos y recorrerán una parte del “carril”, tras eso subirán de nuevo a los árboles y bajarán en el “carril” que está a media distancia, recorrerán una parte de ese carril y volverán a ascender a los árboles, tras eso caerá junto al personaje y le quitará una “vida”. El jugador debe mover las manos del personaje a derecha o izquierda para apuntar a los enemigos y pulsar el botón de acción para lanzar shurikens. Los shurikens tienen una velocidad constante, con lo que el jugador deberá calcular mentalmente en cada momento la trayectoria de los enemigos para poder alcanzarlos al disparar.
Resultado	Si se acaban las “vidas” del personaje (en principio una) o se elimina a todos los enemigos se acaba la prueba. Las manos desaparecerían bajando por la pantalla y según el resultado se mostraría la animación de victoria o la de derrota.

Recursos (assets)	
<p>Estos spritesheet sirven para:</p> <p>El movimiento de las manos, tanto cuando se está quieto en un mismo sitio o cuando se está desplazando a derecha e izquierda (por ahora todo es el mismo frame, el 3, pero más adelante se pueden hacer animaciones simples para los tres casos).</p> <p>El lanzamiento de un shuriken (usando los tres frames)</p>	shuriken_sho_hands.png (shuriken_ryoko_hands.png) 
<p>Este spritesheet sirve para animar el movimiento del shuriken lanzado al alejarse.</p> <p>Se hace así en lugar de usar una sola imagen y rotarla mediante programación para que la animación encaje con el espíritu "oldschool" del resto del juego.</p>	shuriken_shuriken.png 
Animación de victoria.	shuriken_sho_win.png (shuriken_ryoko_win.png) 
Animación de derrota.	shuriken_sho_lose.png (shuriken_sho_lose.png) 

Enemigos a lo lejos.

Los dos fotogramas de la derecha son para cuando aparece el muñeco desde arriba. También sirve para cuando desaparece nuevamente hacia arriba.

El primer fotograma es para cuando se desplaza lateralmente (rotar para el desplazamiento al otro lado)

shuriken_strawman_1.png



Enemigos a media distancia.

Al igual que con el spritesheet anterior, los dos fotogramas de la derecha son para cuando aparece el muñeco desde arriba y para cuando desaparece nuevamente hacia arriba. Y del mismo modo el primer fotograma es para cuando se desplazan lateralmente (rotar para el desplazamiento al otro lado)

shuriken_strawman_2.png

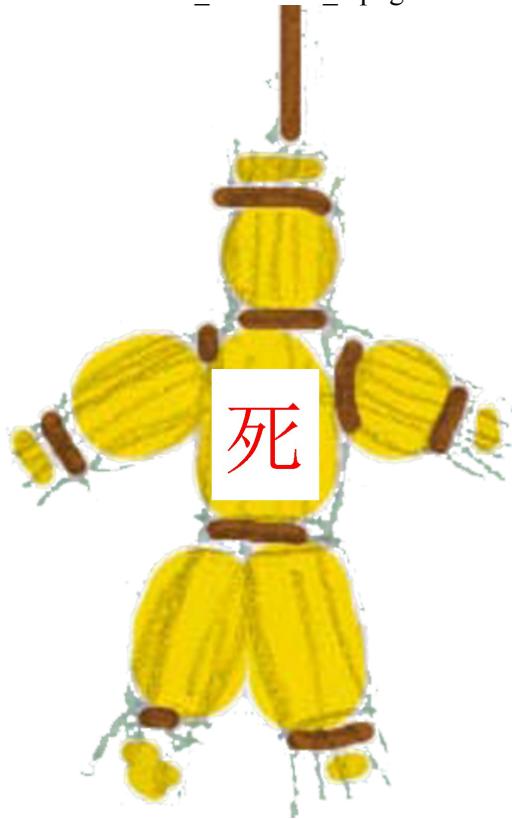


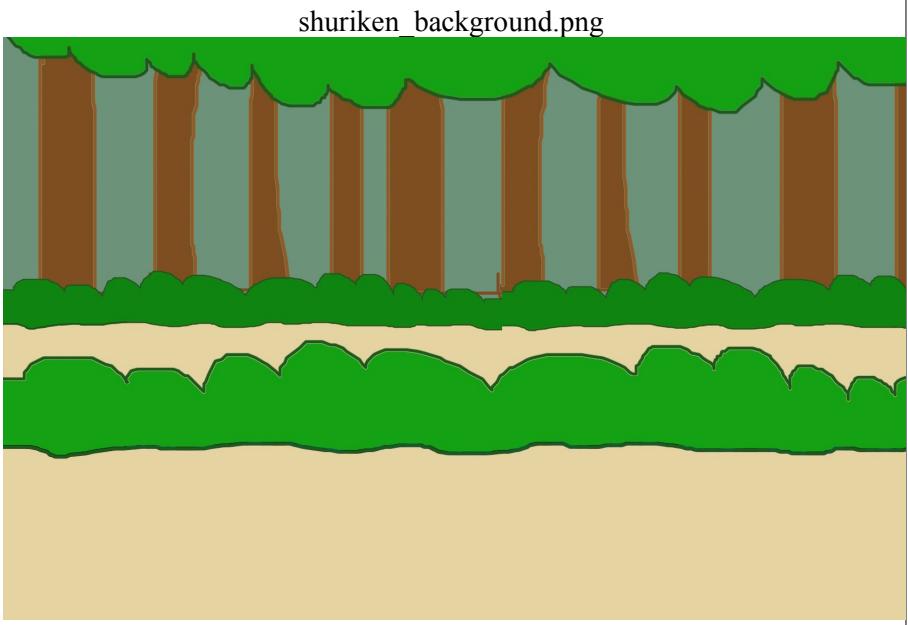
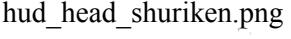
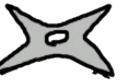
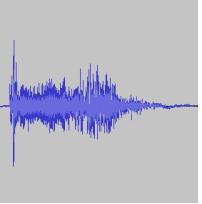
Enemigo cerca del personaje.

Si puedes leer el letrero con el kanji “muere” que hay en su pecho es que estás demasiado cerca.

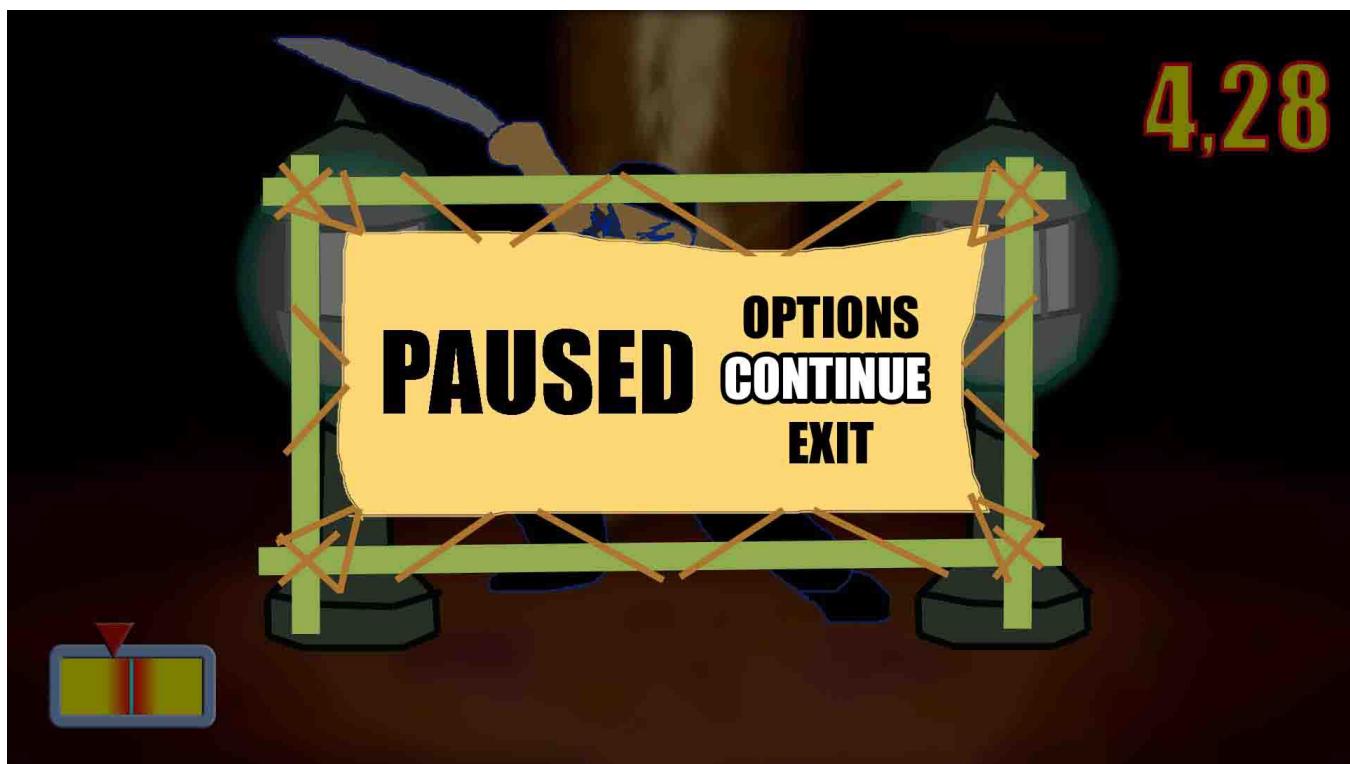
Aparece cuando algún enemigo ha conseguido recorrer los dos caminos (primero el segmento a lo lejos y luego el segmento a media distancia) sin ser abatido.

shuriken_strawman_3.png



<p>Fondo de la fase. Ahora mismo es fijo y en una sola capa. Más adelante probablemente se divida en dos capas como mínimo.</p>	 <p>shuriken_background.png</p> <p>A screenshot of a game level background. It features a green sky at the top, followed by a layer of brown trees on grey ground, a layer of green bushes on tan ground, and a large area of tan ground at the bottom.</p>	
<p>Esta imagen contiene varios elementos del HUD.</p> <p>Se usará el pequeño muñeco para crear un contador para los enemigos que quedan por destruir. La imagen irá junto a un número que muestre ese número.</p> <p>En esta iteración no se usará las imágenes de las cabezas ni las de los shurikens.</p>	 <p>hud_head_shuriken.png</p>     	
<p>Música:</p>		<p>Nombre de archivo: trial_cut.ogg</p> <p>Loop point: -</p>
<p>Sonidos:</p>		<p>Especificados en el epígrafe 4.2) Efectos de sonido</p>

3.13) Pause Screen (pantalla de pausa)



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

Se detienen la música y las animaciones del juego, y se oscurece la pantalla bajo el "cartel" de pausa ([menu_pause_bamboo_frame.png](#)), 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 presenta un diálogo de confirmación "Sí"/"No"

- Si se elige "No", se vuelve a la pantalla de pause original con las 3 opciones.
- Si se elige "Sí", se pasa al "menú principal".

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



Se muestra un fondo ([results_lose_background.png](#)) y una imagen con el ninja derrotado ([results_lose_ch_ryoko.png](#), [results_lose_ch_sho.png](#)) 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 un pergamo en el centro ([results_win_scroll.png](#)) con la imagen de la prueba ([results_win_drawings.png](#)) y a la izquierda (o a cada lado si están jugando ambos jugadores) el personaje en pose de victoria ([results_win_ch_ryoko.png](#), [results_win_ch_sho.png](#)) y en su mismo lado se muestran sus puntos en la prueba y una imagen de un sello con su calificación ([results_win_stamp_ranking.png](#)). Las calificaciones 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" ([menu_points_sum.ogg](#)).

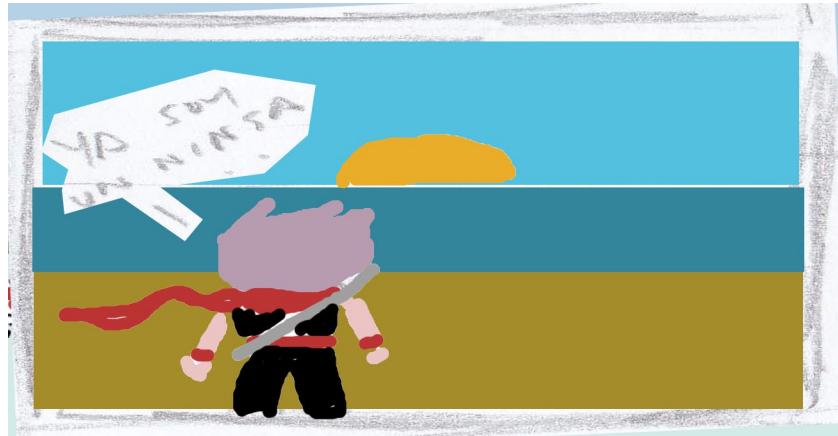
Si se pulsa un botón se interrumpe la animación de los números que estaban "sumando poco a poco" y se suman del todo (por ejemplo, si se estaban sumando los puntos del "tiempo", se terminan de sumar todos esos puntos y se pasa a sumar los puntos de "combo"). Si se pulsa start se omiten todas las animaciones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

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 de animaciones simples, hechas en su mayoría mediante desplazamiento de capas superpuestas.

Habrá una escena de ending diferente para cada personaje. En posteriores iteraciones aparte de los dos anteriores también habrá uno para ambos, y los tres variarán en función de la dificultad.

Las historias y storyboards están aún por determinar.

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 sobre un fondo ([ending_credits_background.png](#)) un listado con toda la gente que ha hecho posible el proyecto junto con imágenes cómicas de ninjas relacionadas con ellos o su trabajo ([ending_credits_categories.png](#)), incluyendo colectivos como la comunidad de AndEngine, etc. Se mostrarán también sus logotipos ([ending_credits_logo_estudioevergreen.png](#), [ending_credits_logo_andengine.png](#)).

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))

A continuación (epígrafes 4.1 y 4.2) se listan las músicas y los efectos de sonido, indicando su uso.

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?	Duración	Loop
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		
trial_run	Prueba de carrera	En proceso		
trial_cut	Prueba de corte	En proceso		
trial_jump	Prueba de salto de pared en pared	Sí		
trial_throw	Prueba de lanzamiento de shuriken	Sí		
result_win	Pantalla de victoria / resultado de la prueba			
result_lose	Pantalla de derrota / continuación	En proceso		
game_over	Pantalla de "Juego Terminado" (cuando se pierde y no se continúa)	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	Pantallas de menú principal, opciones y logros. Se escuchará al cambiar el foco de una opción a otra
menu_activate	Pantallas de menú principal, opciones y logros. Se escuchará al elegir una opción
menu_back	Pantallas de menú principal, opciones y logros. Se escuchará al volver atrás
menu_points_sum	Sonido de los puntos al sumarse
menu_points_total	Sonido de los puntos al concluir la suma
menu_achievement	Sonido de cuando se consigue un logro
menu_rank	Sonido de cuando te dan la calificación obtenida en la prueba
judge_9	Voces de la cuenta atrás
judge_8	Voces de la cuenta atrás
judge_7	Voces de la cuenta atrás
judge_6	Voces de la cuenta atrás
judge_5	Voces de la cuenta atrás
judge_4	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_ready	Voces de la cuenta atrás
judge_go	Voces de la cuenta atrás
judge_you_lose	Voz de "You lose/failed"
judge_you_win	Voz de "You win"
judge_game_over	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_1_start	Sonido al arrancar a velocidad máxima
trial_run_wind_2_running	Sonido al cortar el viento mientras se corre a velocidad máxima
trial_run_wind_3_end	Sonido al llegar 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_katana_cut1	Sonidos de corte

trial_cut_katana_cut2	Sonidos de corte
trial_cut_katana_cut3	Sonidos de corte
trial_cut_candle_blow_out	Sonidos de vela al apagarse
trial_cut_candle_showing_cut	Sonidos de vela al mostrar el corte
trial_cut_candle_wobble	Sonidos de vela al tambalearse a punto de caerse
trial_cut_candle_wobble_thud	Sonidos de vela al tambalearse y caerse
trial_cut_candle_thud	Sonidos de vela al caer y tocar el suelo
trial_cut_eyes_zoom	Sonido de tensión cuando ha realizado el corte (al abrir los ojos)
trial_jump_tap1	Sonido al rebotar en un bambú
trial_jump_tap2	Sonido al rebotar en un bambú
trial_jump_whoosh1	Sonido al saltar (salto normal)
trial_jump_whoosh2	Sonido al saltar (salto bueno)
trial_jump_whoosh3	Sonido al saltar (salto excelente)
trial_jump_reach	Sonido al saltar cuando se llega arriba del todo
trial_jump_wobble	Sonido de cuando se falla el salto y el personaje intenta no caerse
trial_jump_slip	Sonido de cuando se falla el salto y el personaje resbala del bambú
trial_jump_fall	Sonido de mientras el personaje cae
trial_jump_thud	Sonido de cuando el personaje se golpea contra el suelo tras la caída
trial_shuriken_strawman_descend	Sonido de los muñecos de paja al caer de entre las ramas
trial_shuriken_strawman_move	Sonido de los muñecos de paja al moverse a izquierda o derecha
trial_shuriken_strawman_ascend	Sonido de los muñecos de paja al subir de nuevo a las ramas
trial_shuriken_strawman_hit	Sonido de los muñecos de paja al recibir un golpe
trial_shuriken_strawman_destroyed	Sonido de los muñecos de paja al ser destruidos
trial_shuriken_throwing	Sonido del shuriken al surcar el aire
effect_eye_gleam	Sonido de brillo en un ojo del personaje
effect_sweat_drop	Sonido de gota de sudor resbalando por la frente
effect_master_hit	Sonido del maestro al golpear a los protagonistas
sho_run_charge	Voz de Sho en el Trial Run. Preparándose para salir corriendo (¡Hmmm!)
sho_run_start	Trial Run. Voz al empezar a correr a toda velocidad.
sho_run_win	Trial Run. Voz de victoria (¡Hum!)
sho_run_lose	Trial Run. Voz de derrota (¡Ie!)
sho_cut_cut	Trial Cut. Voz de cuando hace un corte (¡Ha!)
sho_cut_win	Trial Cut. Voz de victoria (¡Hum!)
sho_cut_lose	Trial Cut. Voz de derrota (¡Ie!)
sho_jump_charge	Trial Jump. Voz de Sho preparándose para el primer salto
sho_jump_hop	Trial Jump. Voz de salto potente.
sho_jump_fall	Trial Jump. Grito cuando se cae desde bastante alto
sho_jump_win	Trial Jump. Frase de victoria (¡Oh!)
sho_jump_lose	Trial Jump. Frase de derrota (¡Itai!)
sho_shuriken_throw	Trial Shuriken. Voz de cuando lanza un shuriken (¡Ha!). Se escucha de forma aleatoria, no siempre que se lance un shuriken

sho_shuriken_win	Trial Shuriken. Frase de victoria (¡Yosh!)
sho_shuriken_lose	Trial Shuriken. Frase de derrota (¡Argh!)
sho_menu_game_over	Voz cuando se pasa de la pantalla de “continue” a la de “game over” (Argh)
sho_menu_continue	Voz cuando se continua (¡Ha!)
ryoko_run_charge	Voz de Ryoko en el Trial Run. Preparándose para salir corriendo (¡Hmmm!)
ryoko_run_start	Trial Run. Voz al empezar a correr a toda velocidad.
ryoko_run_win	Trial Run. Voz de victoria (¡Hum!)
ryoko_run_lose	Trial Run. Voz de derrota (¡Ie!)
ryoko_cut_cut	Trial Cut. Voz de cuando hace un corte (¡Ha!)
ryoko_cut_win	Trial Cut. Voz de victoria (¡Hum!)
ryoko_cut_lose	Trial Cut. Voz de derrota (¡Ie!)
ryoko_jump_charge	Trial Jump. Voz de ryoko preparándose para el primer salto
ryoko_jump_hop	Trial Jump. Voz de salto potente.
ryoko_jump_fall	Trial Jump. Grito cuando se cae desde bastante alto
ryoko_jump_win	Trial Jump. Frase de victoria (¡Hah!)
ryoko_jump_lose	Trial Jump. Frase de derrota (¡Itai!)
ryoko_shuriken_throw	Trial Shuriken. Voz de cuando lanza un shuriken (¡Ha!). Se escucha de forma aleatoria, no siempre que se lance un shuriken
ryoko_shuriken_win	Trial Shuriken. Frase de victoria (¡Yatta!)
ryoko_shuriken_lose	Trial Shuriken. Frase de derrota (¡Argh!)
ryoko_menu_game_over	Voz cuando se pasa de la pantalla de “continue” a la de “game over” (Argh)
ryoko_menu_continue	Voz cuando se continua (¡Ha!)

¡Aviso! Las frases y voces de Ryoko y Sho están aún por definir. Se han puesto ejemplos como placeholders, pero las definitivas se decidirán una vez que se tenga elaborada la historia y se consulte con un traductor de japonés.

5) Gráficos

Estarán en el **subdirectorio "assets/gfx"**, y las extensiones serán "png", "jpg" y "svg". En su interior a su vez habrá varios subdirectorios específicos.

Subdirectorio	Descripción
	En raiz (<code>assets/gfx/</code>) se incluiran las imágenes no recogidas en los otros subdirectorios, como las de los “character profile” y del “how to play”.
splash	Contendrá los logos que aparecerán al arrancar el juego.
intro_1	Contendrá los gráficos de la pantalla de presentación que se muestra tras el “splash” (salvo los relativos a los trials).
intro_2	Gráficos de la intro que se muestra tras elegir personaje y dificultad.
menus	Gráficos de los menús: “Principal”, “logros”, “mapa”, “opciones”, “pausa” y “selección de personaje y dificultad”.
hud	Gráficos para los HUDs de los trials.
trial_cut	Gráficos para la prueba de corte.
trial_jump	Gráficos para la prueba de salto.
trial_run	Gráficos para la prueba de correr.
trial_shuriken	Gráficos para la prueba de lanzar shurikens.
results	Gráficos de las pantallas de “victoria”, “derrota (continue)”, “records” y “game over”.
endings	Gráficos de los diferentes endings y de la pantalla de créditos.

Independientemente de que estén distribuidos en subdirectorios, cada archivo tendrá un nombre que identifique su lugar de procedencia, por si en un futuro se deciden reubicar al directorio raíz. Ejemplos:

[menu_achievement_success_stamp.png](#)

[menu_achievement_icons_big.png](#)

[menu_achievement_icons_small.png](#)

6) Texto

Todo el texto que se muestre en el juego se encontrará en los archivos **string.xml** designados para ello tal y como se indica en página de Android Developer.

<http://developer.android.com/guide/topics/resources/string-resource.html>

El texto deberá estar disponible como mínimo en dos idiomas, inglés y español, aunque se intentará que esté disponible en cuantos más idiomas mejor. La disposición de los archivos **string.xml** será la siguiente:

```
Proyecto/
    res/
        values/
            strings.xml
        values-es/
            strings.xml
```

Se añadirá una carpeta y archivo string.xml por cada idioma extra. Por ejemplo si quisieramos añadir el francés, crearíamos en el proyecto la carpeta **res/values-fr**, y dentro de ella el archivo **strings.xml**, tal y como se indica a continuación:

```
values-fr/
    strings.xml
```

Justo como se describe en:

<http://developer.android.com/training/basics/supporting-devices/languages.html>

Para facilitar las labor de los traductores, las cadenas que lo requieran deben proveer contexto suficiente mediante un comentario, que se situará delante de la(s) cadena(s) en cuestión. Por ejemplo:

```
<!-- Main menu buttons  -->
<string name="start_button">Start!</string>
<string name="menu_button">Menu</string>
<string name="options_button">Options</string>
```

Todo ello tal y como se describe en:

<http://developer.android.com/distribute/googleplay/publish/localizing.html#strings>

Se han probado diferentes aplicaciones para una mayor comodidad en la traducción de los archivos strings.xml El programa que se propone para efectuar las traducciones, por su funcionalidad y sencillez de uso, es el TM-Database: <http://yehongmei.narod.ru/>

La versión 1.82 <http://yehongmei.narod.ru/TM-182.htm> funciona correctamente bajo Windows 7 tras aplicar un parche que corrige un problema que hace que el programa se cierre al poco tiempo de iniciar. A continuación dos enlaces (autorizados por los creadores) con dicho parche: [Mediafire](#) - [Mega](#)

7) Calendario

A concretar.