



THE BINDING OF CHOSO

Manual de Usuario

Juan Francisco Díaz Moreno

Universidad de Granada
Sistemas Gráficos
Curso 2020-2021

1. Índice

1. Índice.....	1
2. Objetivo.....	2
3. Controles.....	2
4. Interfaz.....	2
5. Dificultad progresiva.....	3
6. Tipos de enemigos.....	4
Abeja.....	4
Lobo.....	4
Oso.....	5
7. Powerups.....	6

2. Objetivo

En *The Binding of Choso* encarnas a *Choso*, una vaca que vivía tranquilamente en su parcela hasta que otros animales empezaron a invadirla para colonizarla o en busca de alimento.

Choso deberá sobrevivir, limpiando su parcela de estos molestos enemigos con el único método de defensa que tiene a mano: sus ubres.

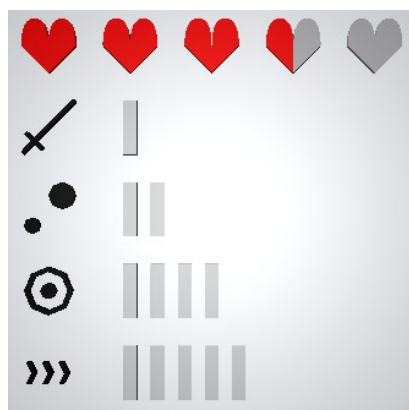
El juego utiliza un sistema de oleadas, en el que Choso tendrá que eliminar a todos los enemigos de una ola para que comience la siguiente. ¿Cuántas olas podrá sobrevivir?

3. Controles

The Binding of Choso cuenta con dos acciones básicas:

- Movimiento: se divide en cuatro subacciones, que son acumulativas:
 - Movimiento hacia arriba: tecla 'w'.
 - Movimiento hacia abajo: tecla 's'.
 - Movimiento hacia la izquierda: tecla 'a'.
 - Movimiento hacia la derecha: tecla 'd'.
- Disparo: se realiza manteniendo pulsado el botón izquierdo del ratón. Para seleccionar la dirección, el usuario tendrá que mover el ratón en torno a Choso.

4. Interfaz



En la interfaz, que aparece en la parte izquierda de la pantalla, pueden distinguirse varios elementos que ayudarán al jugador a conocer el estado actual de Choso. Cada estadística contará con una serie de indicadores cuya cantidad se irá modificando en función de los powerups que recoja.

Las cinco estadísticas básicas son, de arriba a abajo:

- Vida: los corazones indican la vida restante y máxima de Choso. Los grises indican los golpes que han recibido, los rojos los golpes que aún puede recibir. La mayoría de los daños se producirán de medio en medio corazón. El corazón más a la izquierda parpadeará cuando sea el único que le queda a Choso, indicando al jugador que está en peligro.
- Ataque: representado por una espada.
- Radio del proyectil: representado por dos proyectiles de distinto tamaño.
- Alcance: representado por una diana.
- Velocidad: representado por tres flechas.

5. Dificultad progresiva

The Binding of Choso cuenta con una dificultad adaptativa, por la que cada oleada será más difícil que la anterior, hasta cierto punto.

En primer lugar, Choso se va poniendo nervioso conforme pasan las olas, por lo que su radio de visión disminuye con cada una de ellas.

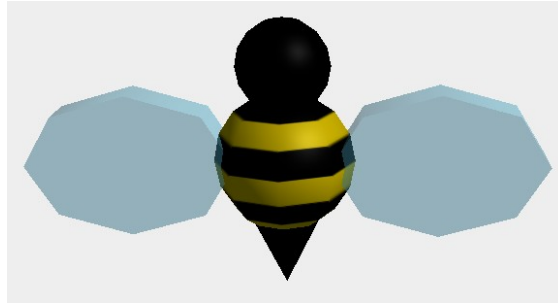
En segundo lugar, existe un ciclo de día y noche. Por la noche, la visibilidad será muy reducida. Además, conforme pasen las olas, la noche durará cada vez más, ya que los enemigos preferirán atacar en ese periodo.

Hablando de los enemigos, cada oleada atraerá a un número mayor de estos. Sus tipos variarán a lo largo del juego, generándose aleatoriamente, pero los fáciles aparecerán más en los primeros compases y los difíciles conforme avance el juego.

Finalmente, las ayudas que reciba el jugador a través de los powerups también variarán conforme avance la partida. En cierto momento, estas “ayudas” podrán ser también negativas.

6. Tipos de enemigos

Abeja



La abeja es el enemigo más fácil del juego, apareciendo con mayor probabilidad en las primeras oleadas. Llega a la parcela de Choso en busca de un nuevo lugar para vivir y de flores para preparar su miel.

Por ello este animal no persigue a Choso, pero sí le pica si se acerca demasiado. Se limita a deambular por la parcela aleatoriamente en busca de flores.

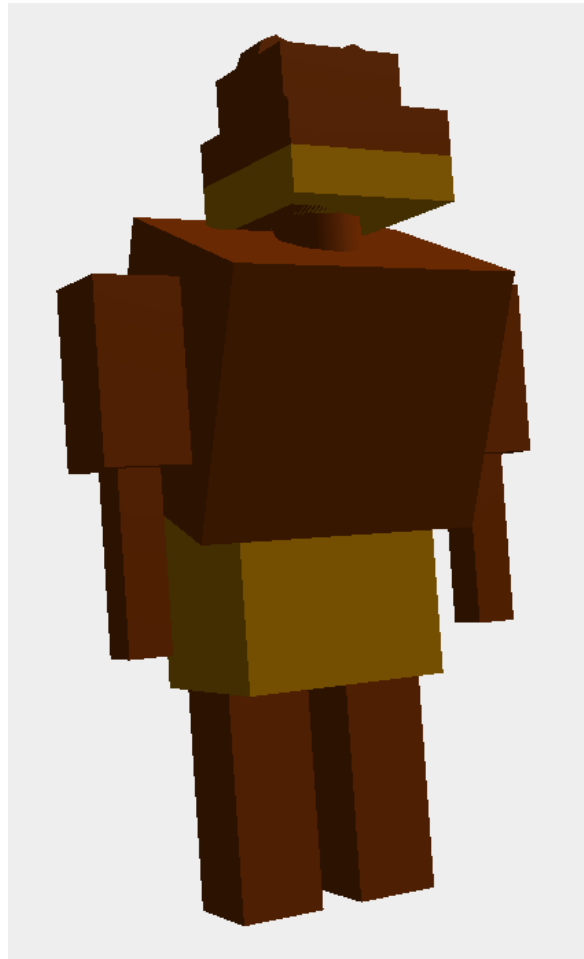
Lobo



El lobo es el rival natural de Choso, ya que llega a la parcela para comérselo. Suele venir en manada, por lo que hay que tener cuidado con ellos.

El lobo perseguirá al protagonista sin descanso e intentará morderle, tras lo cual se retirará durante un breve instante para reanudar su carga.

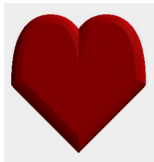


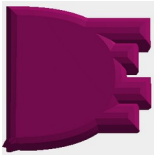


Oso



El oso es el enemigo más duro del juego. No aparece en la primera ola, pues llega a la parcela persiguiendo la miel de las abejas una vez se establecen en ella.

Este animal deambula por la parcela buscando colmenas de las que obtener la miel. Inicialmente, irá tirando las colmenas aleatoriamente cuando se queden sin miel. Pero tras un par de olas, se darán cuenta de que Choso es hostil, por lo que le dispararán dichas colmenas.

7. Powerups

Imagen	Nombre	Efecto	Aparición
	Corazón rojo	Cura medio corazón	Primeras olas
	Césped	Aumenta el ataque	Oleadas avanzadas
	Sacaleches	Aumenta el radio de los proyectiles	Todas las oleadas
	Ubre	Aumenta el alcance de los proyectiles	Oleadas intermedias y avanzadas
	Herradura	Aumenta la velocidad de movimiento	Todas las oleadas
	Trampa	Daña dos corazones completos	Oleadas intermedias, sobre todo avanzadas