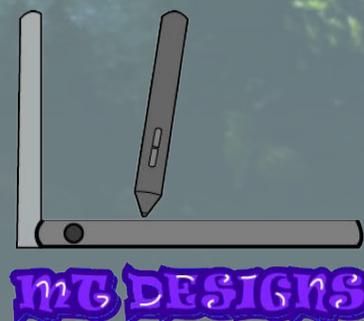


DINO

THE LEGEND OF KINGDOMS



ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	2
1.1. Presentación de proyectos y objetivos	2
1.2. Sinopsis del juego	2
1.3. Sinopsis de la demo	2
2. COLORIMETRÍA	3
3. HISTORIA COMPLETA DE LA DEMO	7
4. ELEMENTOS Y CARACTERÍSTICAS DE LA JUGABILIDAD	14
4.1. Objetivo del juego	14
4.2. Mecánicas detalladas	14
4.3. Aproximación de menús e interfaces	17
4.4. Controles para ordenador	18
4.5. Información dentro del juego	19
4.6. Salud, interacción y habilidades	20
5. CARACTERÍSTICAS DE DESARROLLO	21
5.1. El mundo del juego	22
5.2. Personajes no jugadores	23
5.3. Equipo y efectos personales	24
6. PROGRAMAS.....	26
7. ANEXO	27

INTRODUCCIÓN

1.1. PRESENTACIÓN DEL PROYECTO Y OBJETIVOS:

Este TFG tiene como objetivo ilustrar los contenidos en relación al proyecto Terraqua, realizado por Francisco Matamoros Contreras, con el objetivo de mostrar mis habilidades, talentos y aptitudes en el campo de desarrollo de videojuegos, especialmente en el diseño, tanto de niveles y jugable como en el diseño artístico.

1.2. SINOPSIS DEL JUEGO:

DINO: The Legend of Kingdoms es un videojuego que pertenece al género de aventura y plataformas 3D y 2D, ambientado en un mundo ficticio formado por diferentes reinos y especies, con un estilo cartoon. En este, el protagonista, DINO, debe recuperar los cristales de poder de cada reino para derrotar, junto a los guardianes, a las tropas Terrashark y su jefe, que han conquistado la mayoría de los territorios mediante un ataque sorpresa.

1.3. SINOPSIS DE LA DEMO:

En esta demo nos encontramos en el Reino de Viento, en el cual DINO debe llegar hasta el cristal de poder y liberarlo de las tropas enemigas. Para ello deberá pasar por diferentes islas con varios peligros, superando plataformas, resolviendo puzles, derrotando enemigos y obteniendo nuevas habilidades, para llegar a la isla donde se encuentra un jefe Terrashark protegiendo el cristal. DINO deberá derrotar al jefe sin que se le acaben sus 3 vidas para lograr el objetivo.

DINO

THE LEGEND OF KINGDOMS

COLORIMETRÍA

2.1. PALETAS DE COLORES:



#03588C

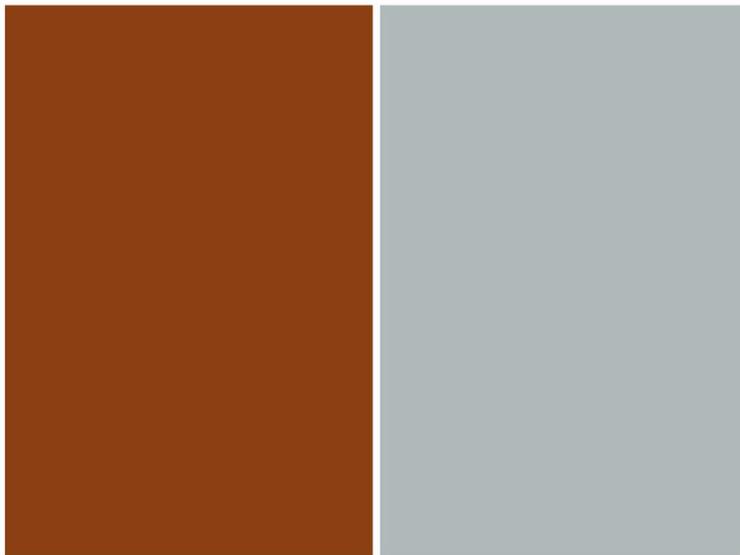
RGB 3, 88, 140

#435923

RGB 67, 89, 35

#F2D230

RGB 242, 210, 48



#8C441B

RGB 140, 68, 27

#B3BABE

RGB 179, 186, 190

COLORIMETRÍA

2.2. INFLUENCIAS

La estética de DINO: The Legend of Kingdoms es cartoon, con un estilo muy colorido, en el que predomina el color verde, debido a que el reino de la demo, el Reino del Viento, está formado por varias islas flotantes con naturaleza en ellas. Estas islas tienen diferentes tipos de plantas, que crean una ambientación natural. El color de los puentes es el marrón, y el agua tiene también una estética cartoon. La ambientación se basa en islas flotantes interconectadas con distintos tamaños, que se encuentran en el cielo, donde se ve tanto su azul como las nubes.

La iluminación es potente, ilumina todas las islas, y es propia de cuando es de día. Tiene que ser una iluminación característica de los juegos cartoon. Las trampas de fuego tienen iluminación propia, al igual que el cristal del viento y los checkpoints.

Algunos ejemplos y referencias visuales para DINO: The Legend of Kingdoms son:

-Super Mario Odyssey: su estética de mundos como el prehistórico, la estética y carisma tanto de personajes y enemigos como de Mario, el efecto del agua cayendo por una cascada, las plantas.

-Donkey Kong Country: Tropical Freeze y Yooka-Laylee and the Impossible Lair: la estética de sus niveles, los diseños de los enemigos y personajes jugables, la ambientación para las zonas 2D de DINO: The Legend of Kingdoms, los efectos.

-Skylanders: la ambientación de las islas flotantes, los colores, el agua, los NPC's de los distintos niveles, los diseños de las rocas empujables.



COLORIMETRÍA

2.3. BOCETOS:



Diseño DINO V1



Diseño DINO V2

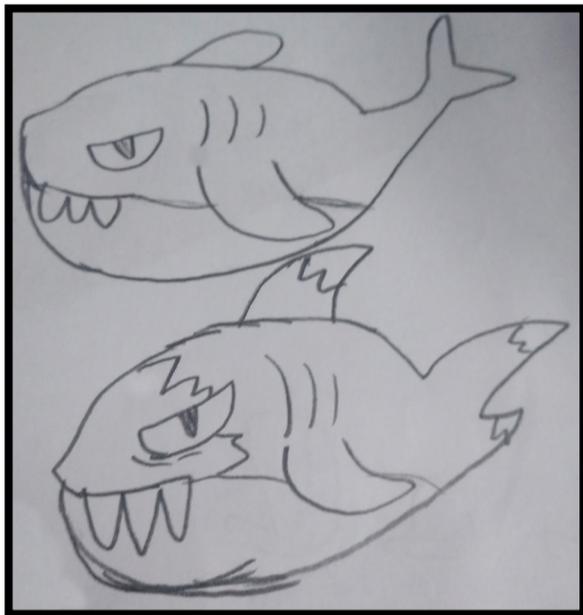


Diseño Habitantes

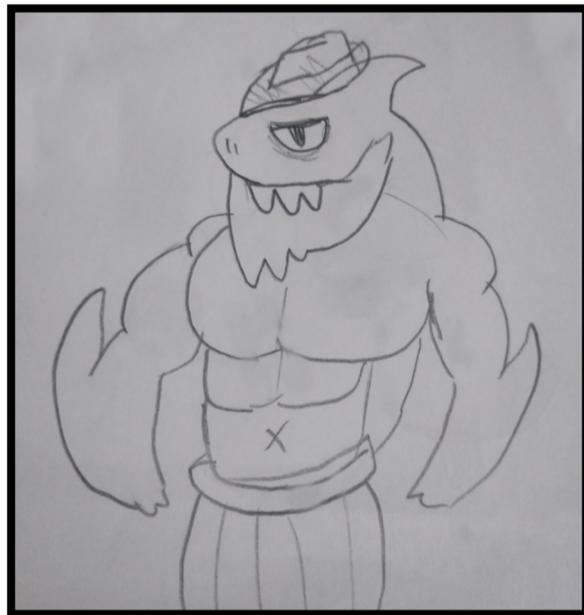


Diseño Guardián

COLORIMETRÍA



Enemigos Terrashark



Jefe del nivel, Sharrel



Sharrel V2

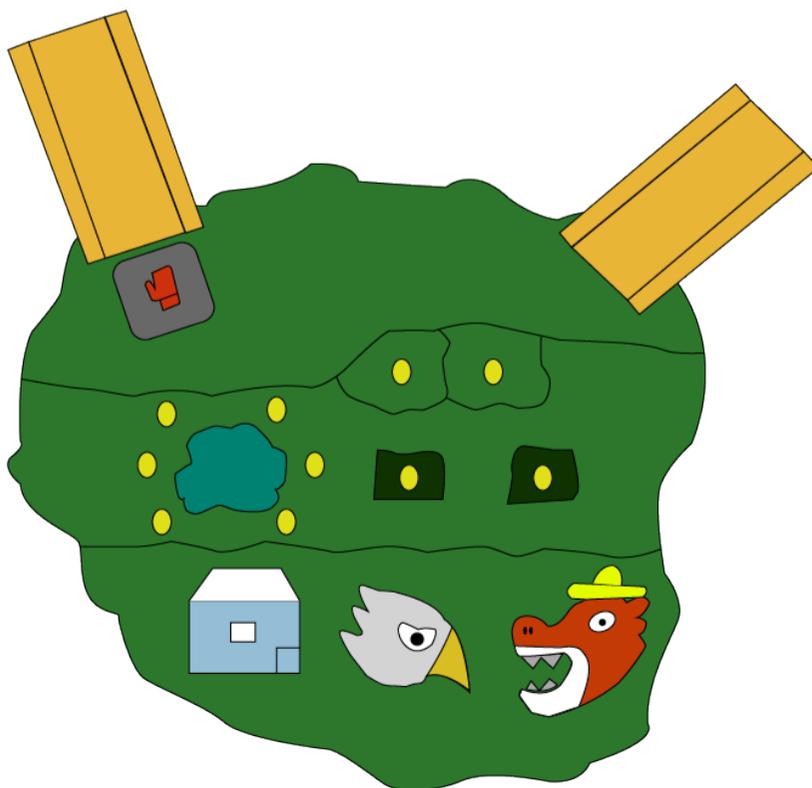
HISTORIA DEMO

3. HISTORIA COMPLETA DE LA DEMO:

En la demostración de DINO: The Legend of Kingdoms, nos encontramos en el Reino del Viento, y controlamos al protagonista y personaje jugable, DINO, un personaje con rasgos de dinosaurio, en especial de t-rex. Una vez empieza la demo, el guardián legendario de viento nos explica que las tropas Terrashark han tomado el control del reino, secuestrando a algunos habitantes de la raza King-Wings e impidiendo el uso del cristal. Nuestra misión es la de rescatar a los habitantes y recuperar el cristal, derrotando a los Terrashark.

Después de esta conversación, comenzamos a jugar con DINO, y empezamos en una de las cuatro grandes islas flotantes. En esta primera isla, aprendemos a controlar los movimientos básicos mediante la recolección de monedas, tanto andar, correr y saltar, ya que estas están colocadas en sitios donde deberemos hacer uso de los movimientos básicos de nuestro personaje. Por tanto, esta primera isla sirve para ponernos en contexto y como tutorial. Una vez avancemos por la isla, llegaremos a una zona donde nos encontramos dos caminos, a modo de puentes, pero uno de ellos está bloqueado por una gran roca, por lo que solo se puede continuar por el camino de la derecha por el momento.

En los puentes, la cámara pasa de vista 3D a vista 2D, y estos deberemos pasarlos superando obstáculos, plataformas y enemigos. En este primer puente hay dos obstáculos, dos huecos que deberemos saltar para no caerlos. El jugador sabe que si sigue las monedas, no habrá peligro e irá por el camino correcto, ya que ha experimentado en la primera isla que sirven de guía. Una vez pasemos el puente, llegaremos a la segunda gran isla y la cámara volverá a vista 3D.



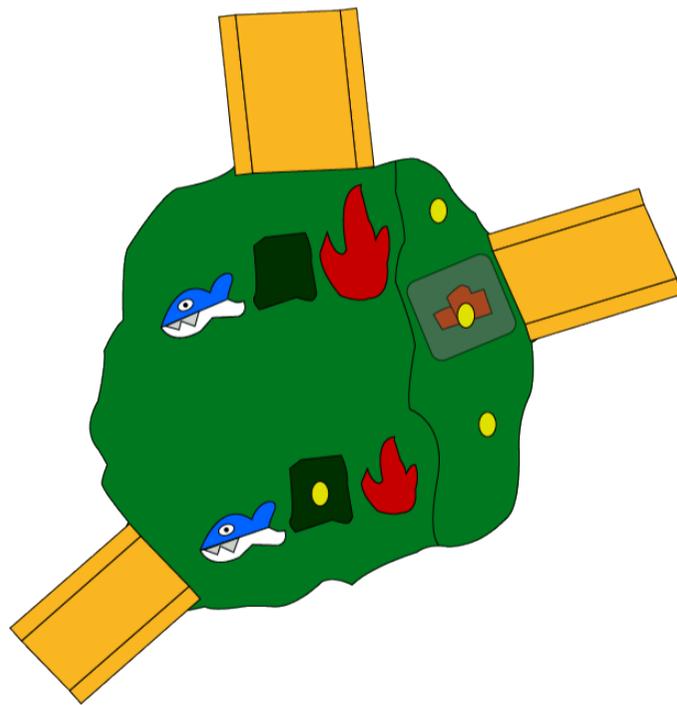
HISTORIA DEMO

En la segunda gran isla nos encontramos a nuestros primeros enemigos, enemigos normales que deberemos derrotar. Estos enemigos normales son pequeños tiburones Terrashark a los que debido a su forma y a su baja altura, podremos derrotarlos saltando encima, aunque también podremos derrotarlos mediante un puñetazo, siendo este más arriesgado. Estos enemigos son derrotados de un golpe, es decir, tienen una vida, y también podemos huir de ellos. Más adelante de esta segunda gran isla, encontramos tres caminos, de los cuales el del medio está cerrado por grandes rocas. Estos caminos son opcionales, pero el hecho de haber monedas indica que son lugares de interés. Al estar uno de ellos bloqueado, nos quedan otros dos, y en ambos hay que subir a plataformas para llegar a una zona alta. En uno de los dos caminos libres hay monedas, mientras que en el otro no. Esto ya indica qué camino es el correcto, pero en caso de no saberlo, en ambos hay una trampa de fuego similar, pero solo en uno de ellos podemos saltarla debido a que la trampa no nos alcanza, mientras que en el otro sí. Una vez lleguemos a la parte alta por el camino correcto, veremos que nos podemos tirar por la parte de detrás de las rocas que impedían el paso a una zona donde hay otro puente.

Al llegar a la zona de detrás de las rocas grandes, llegamos a un puente en el cual, al igual que todos los de la demo, la cámara cambiará a vista 2D. En este puente debemos pasar a través de una serie de plataformas on/off, que aparecen y desaparecen, por lo que deberemos saltar en ellas en el tiempo correcto. Entre plataforma y plataforma, podremos quedarnos en partes del puente, antes de volver a otra plataforma on/off. Una vez pasemos el puente, llegamos a una pequeña isla, en la cual la cámara vuelve a vista 3D, y allí nos encontramos con un enemigo variante. Este será nuestro primer encuentro con esta clase de enemigo en caso de que vayamos por este camino opcional. Este enemigo es similar en aspecto a los enemigos normales, pero tiene distinto color para diferenciarlos, y tiene una aleta en su parte superior que nos impide dañarlos saltando. Estos enemigos atacan en forma de dash hacia nosotros, y para derrotarlos, debemos golpearlos con el puñetazo cuando vengán hacia nosotros o esquivar el dash y después golpearlos. Estos enemigos tienen una vida, y nos quitan una vida en caso de atacarnos o tocarnos, al igual que todos los enemigos de la demo. Una vez le derrotemos o le evitemos, encontramos unas plataformas que debemos saltar y llegaremos a una plataforma que tiene una bola de habilidad, en este caso fuerza. Esta nos sirve para mover rocas grandes. Con esto hemos hecho todo en esta isla pequeña opcional, y para volver realizamos el camino inverso en el puente que habíamos pasado antes. Al volver, solo hay un camino, por lo que deberemos empujar las rocas grandes para continuar, mediante nuestra habilidad de fuerza, acercándonos a estas.

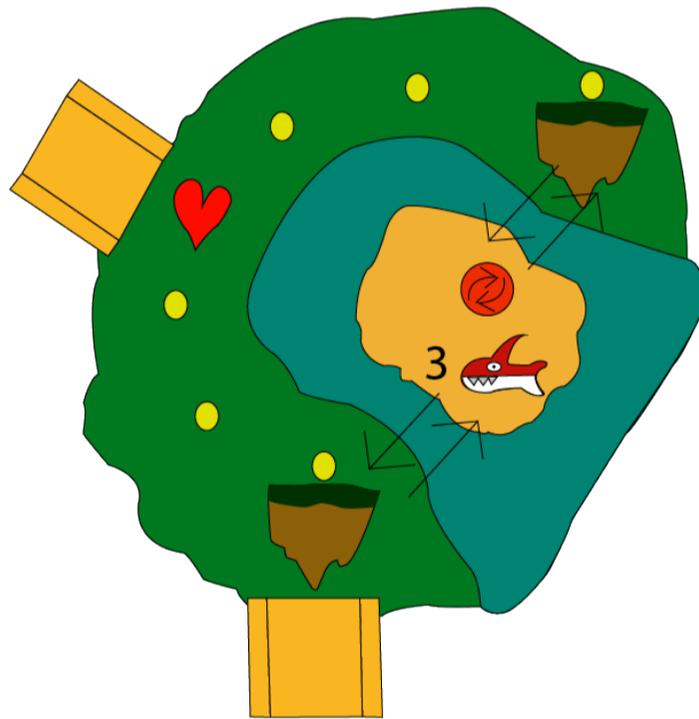
HISTORIA DEMO

El camino de la habilidad de fuerza es opcional, por lo que podemos seguir avanzando por un puente que nos lleva a la tercera gran isla. En el caso de tener la habilidad de fuerza, podemos volver a la primera gran isla para mover otra gran roca que no dejaba pasar a otro camino, que es opcional, lo que se conoce backtracking. En este camino, después de avanzar por el puente en vista lateral, llegamos a una isla de menor tamaño en la que debemos derrotar a tres enemigos normales, para después resolver un puzle utilizando nuestra habilidad fuerza, desplazando rocas grandes, empujando una de ellas a un desnivel para subirnos a ellas y coger el tesoro del nivel, que nos permitirá cumplir uno de los objetivos secundarios del nivel. En caso de querer seguir avanzando por el objetivo principal, seguiremos las monedas por el puente que nos lleva a la tercera gran isla. En este puente debemos evitar caídas y esquivar a varios enemigos que pasarán saltando por encima del puente.



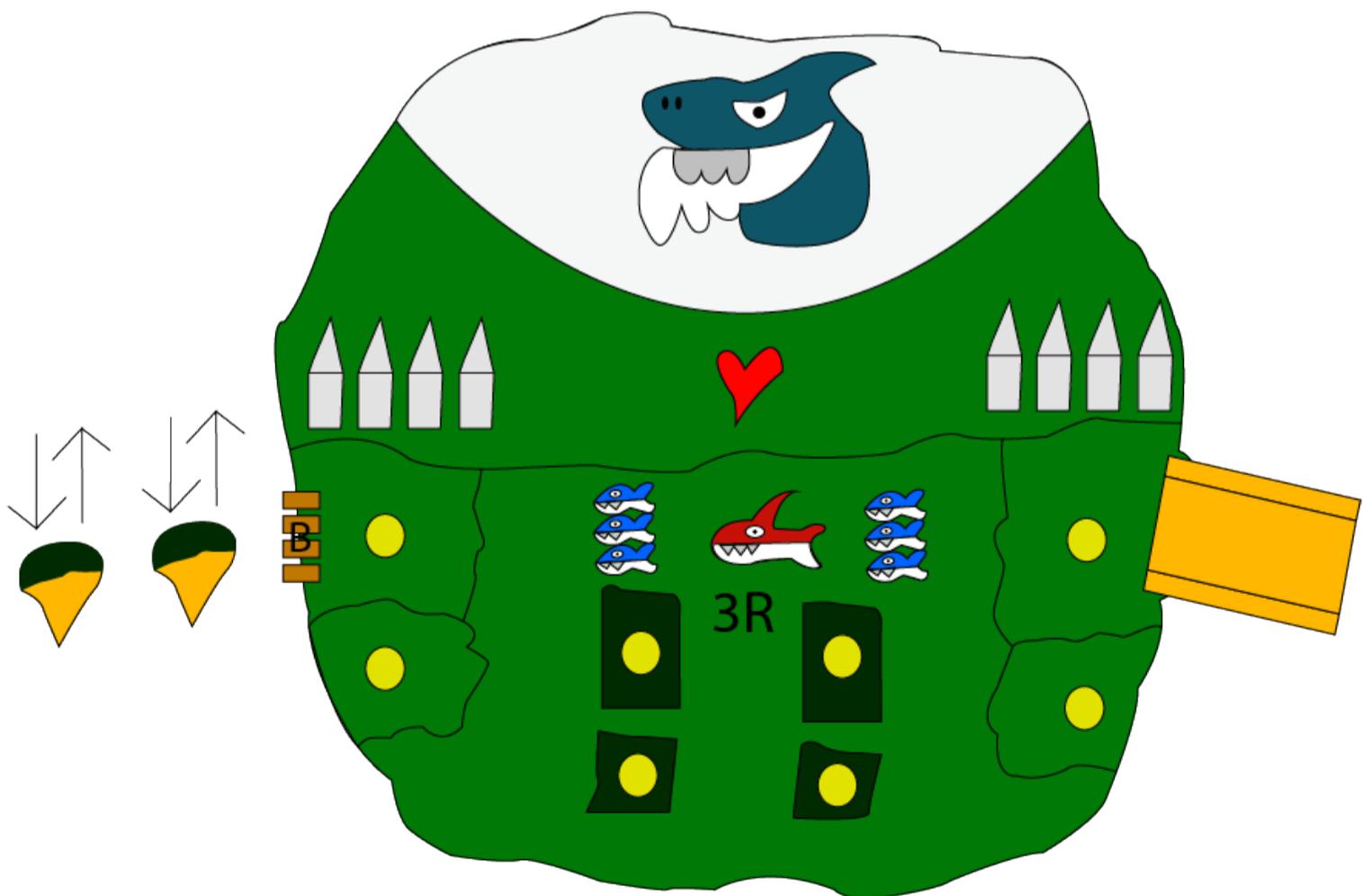
HISTORIA DEMO

Una vez lleguemos a la tercera gran isla, podremos continuar por el camino de las monedas, pero hay un camino opcional importante que también tiene monedas, y que nos llevará a una zona rodeada por agua. Para ello subiremos a unas plataformas, en forma de mini islas, que van y vienen a la zona rodeada por agua, y al llegar, nos bajamos y encontramos con un enemigo variante, un enemigo normal y una bola de habilidad de spin. Será difícil enfrentarnos a ambos enemigos en un espacio reducido, por lo que lo mejor es coger el spin y realizarlo, ya que afecta en todas las direcciones, derrotándolos a todos. Para volver, debemos coger una de las dos mini islas, subirnos, y esperar a llegar a la zona principal de la isla. Este camino es opcional, y para avanzar solo deberemos llegar al puente que comunica con la cuarta gran isla, donde veremos una corazón que nos recupera una vida.



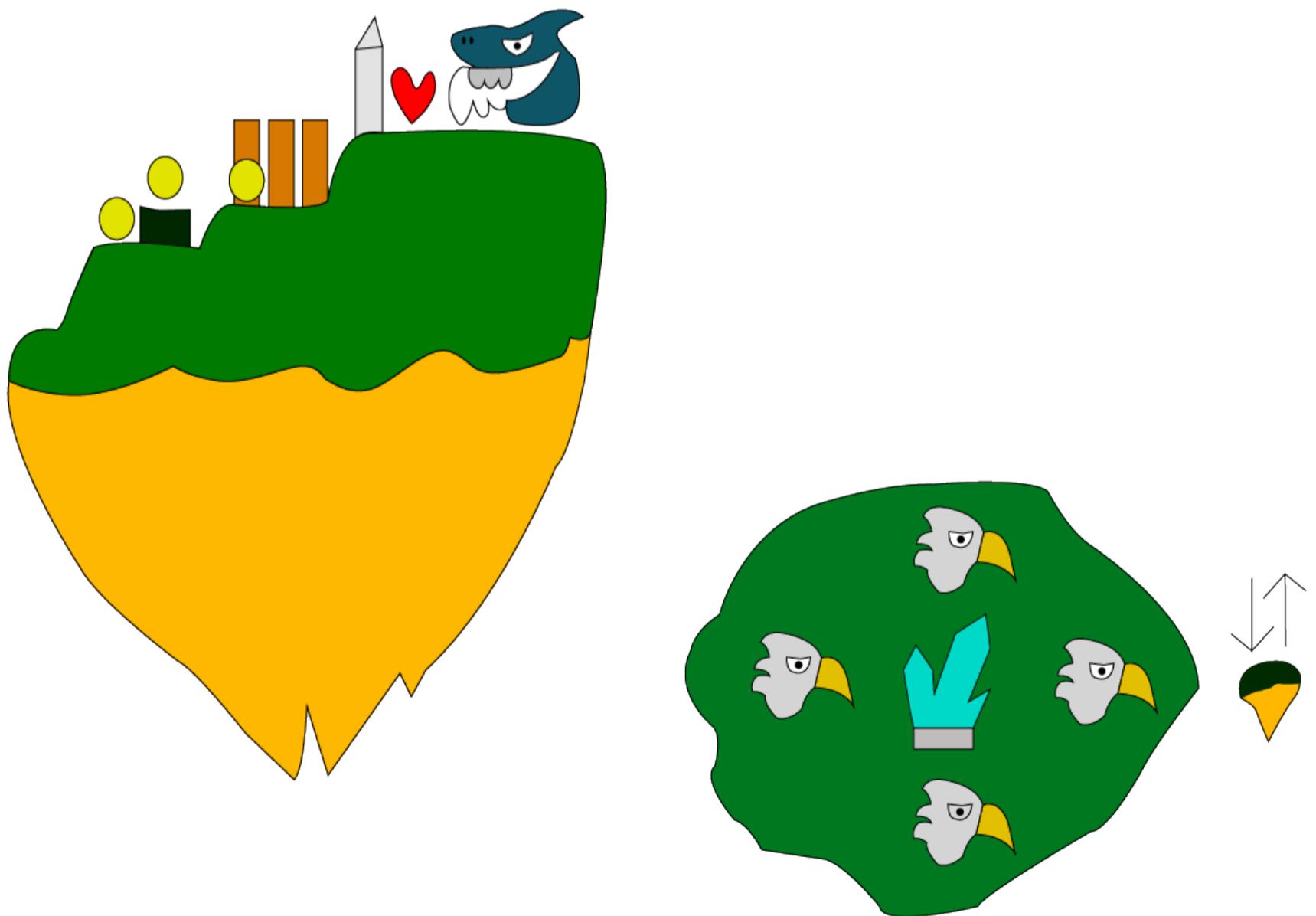
HISTORIA DEMO

El puente para llegar a la cuarta gran isla es el más complicado, debido a que deberemos esquivar enemigos variantes que saltan por encima del puente con mayor velocidad, aparte de los normales, además de saltar plataformas on/off y una plataforma que sube y baja. Si tenemos la habilidad de spin, que es opcional, este puente y la cuarta isla nos resultará más fácil, al ser la única manera de derrotar los enemigos de los puentes. Una vez lleguemos a la cuarta gran isla, veremos que hay a ambos lados dos caminos en los que debemos saltar para subir, pero que están bloqueados por varios barrotes. En la zona central encontramos un campo de batalla con varios tipos de enemigos, algunos de ellos son enemigos normales en forma de torre. En este campo de batalla, tenemos varias plataformas que nos permiten coger altura, esto sirve para que en caso de no tener el spin, podamos derrotar mediante saltos a las torres de enemigos ya que son altas. Una vez derrotemos a todos los enemigos en el campo de batalla los barrotes desaparecen, y podremos subir a la zona alta de la isla donde encontraremos un corazón, y algo más adelante, con el jefe final.



HISTORIA DEMO

Tendremos que derrotar al jefe final esquivando sus ataques, y atacándole por su espalda en el momento correcto. Este jefe final tiene tres vidas, y realizará ataques más rápidos y con mayor rango según le vayamos quitando vida. Una vez le derrotemos, dañándole tres veces, la batalla acaba, y podremos continuar hacia otra zona que ya no está bloqueada, donde se abren unas puertas. Antes de llegar a esta pequeña isla, deberemos, en este caso en vista 3D, saltar varias plataformas que suben y bajan sin caernos, y llegaremos a la zona del final del nivel. Allí encontramos el cristal de viento y varios habitantes del Reino del Viento que estaban secuestrados. Los liberaremos y recuperamos el cristal de poder, y aquí acabará el nivel. Antes de acabar la demo, nos aparece una pantalla que nos muestra que hemos completado el nivel, el objetivo principal, y cuáles de los tres objetivos secundarios hemos completado. Estos son: coger todas las monedas del nivel, conseguir ambas habilidades y obtener el tesoro perdido. Además, se nos muestra el porcentaje completado del nivel. Aquí acaba la demo.



JUGABILIDAD

4.1. OBJETIVO DEL JUEGO:

El objetivo del videojuego es entretener y retar al usuario. El objetivo principal que hay que realizar en la demostración es llegar hasta la última isla, recuperar el cristal y salvar a los habitantes del reino. Por tanto, el objetivo principal es ir de un punto A, en este caso la primera isla, en la que empezamos a jugar y que sirve de tutorial, hasta un punto B, en este caso la última y cuarta isla donde se encuentran los habitantes y el cristal. En este trayecto hay caminos opcionales, puzzles, plataformas y enemigos que nos pondrán las cosas difíciles antes de llegar a la última isla, donde hay que enfrentarse a un reto mayor, el jefe final del nivel.

El juego también tiene varios objetivos secundarios, que no son obligatorios para pasarse el nivel, pero si para completarlo al 100%. Para lograr estos objetivos, el usuario tiene que explorar las distintas islas y resolver puzzles, además de hacer frente a enemigos y plataformas que no son opcionales para estos objetivos. Estos objetivos secundarios en la demo son; obtener las dos bolas de habilidad que se encuentran en el nivel, recoger todas las monedas del nivel y encontrar el tesoro escondido.

4.2. MECÁNICAS DETALLADAS:

En DINO: The Legend of Kingdoms, controlamos a DINO, un personaje con rasgos de dinosaurio. Los movimientos básicos que podemos hacer desde que empezamos la demostración son: andar, que sirve para desplazarse a velocidad normal por el escenario, mediante la cual podremos llegar a plataformas, esquivar enemigos, recoger monedas, bolas de habilidad, corazones y tesoros si entramos en contacto con ellos, correr, que sirve para desplazarse a velocidad mayor que la de andar, y saltar, que sirve para llegar a zonas que tengan cierta altura, esquivar y derrotar a algunos enemigos saltando encima de ellos, coger elementos que estén en el aire y avanzar por plataformas. El salto se puede realizar en todas las direcciones, según la dirección en la que esté dirigido el personaje, y para avanzar en el salto hacia delante, hay que usar la acción primero de saltar, y luego la acción de andar hacia delante cuando el personaje esté en el aire.

-Monedas: otra mecánica es la de recoger monedas. Para coger las monedas simplemente tenemos que entrar en contacto con ellas mediante nuestro personaje, ya sea andando, corriendo, saltando o usando la habilidad spin. La cantidad de monedas que recojamos se muestra en la parte superior derecha de la pantalla. Estas monedas nos van a servir de guía para saber por donde debemos desplazarnos y no caer en trampas. Si cogemos todas las monedas del nivel, habremos completado uno de los objetivos secundarios del nivel.

JUGABILIDAD

-Puñetazo: otra mecánica es la de realizar un ataque, en este caso un puñetazo, que sirve para dañar a los enemigos. Al realizarlo, el personaje se quedará quieto, lo que hace que en caso de fallar sea arriesgado, ya que es un movimiento rápido que tendremos que realizar a corta distancia sin que el enemigo nos ataque o entre en contacto con nosotros. Este ataque derrotará a los enemigos tanto normales como variantes. Los enemigos que saltan en los puentes no pueden ser dañados por el puñetazo ni por salto. La torre de enemigos no puede ser derrotada con este ataque. Este puñetazo cuenta como un golpe, los enemigos tanto normales como variantes solo necesitan uno para ser derrotados, ya sea mediante puñetazo, salto o spin, siempre que estos ataques les afecten.

-Fuerza: mecánica de habilidad de fuerza, que recogemos a la mitad del nivel, y que es opcional, estando fuera del camino principal. No es necesario para avanzar por el camino principal, pero sirve para abrir caminos o resolver puzles empujando una serie de rocas grandes. Estas rocas tienen forma más o menos de cubo, y a modo de tutorial, la primera que encontramos tiene unas flechas indicando hacia la dirección a empujar. Una vez cojamos la habilidad fuerza, para volver al camino principal tendremos sí o sí que hacer uso de la habilidad para liberar el camino que está bloqueado por varias rocas grandes, por lo que el jugador aprende a usarla. Simplemente con chocar empujaremos la roca hacia la dirección elegida, siempre y cuando la zona a la que vamos a empujar la roca esté libre de elementos. Estas rocas nos sirven para recoger el tesoro perdido, mediante el cual tendremos que resolver un puzle con las rocas para crear un camino, y para avanzar encima de ellas mediante otra plataforma.



JUGABILIDAD

-Spin: mecánica de habilidad de spin, que se obtiene una vez hemos avanzado bastante en el nivel. Esta habilidad no es obligatoria, por lo que se puede pasar el nivel sin cogerla. Esta habilidad consiste en un ataque en todas las direcciones que se realiza mediante otro botón. En el nivel, al coger esta habilidad, sale una pequeña pantalla que nos explica cómo usarla. Esta habilidad sirve para derrotar tanto a enemigos normales, variantes o normales en torre. Puede dañar a varios enemigos a la vez, algo que el jugador seguramente experimente en la zona donde se encuentra la habilidad, ya que hay varios enemigos alrededor que nos atacarán. Además, con el spin podemos derrotar enemigos de forma rápida, avanzando nosotros también, y también se pueden derrotar los enemigos que saltan en el puente.

-Puntuación: esta mecánica se refiere en el videojuego a los diferentes objetivos, que se muestran tanto en pantalla como en la pantalla final del nivel, y que en la demo son: pasar el nivel, derrotando al jefe final y liberando tanto a los habitantes como el cristal, recoger todas las monedas del nivel, encontrar el tesoro que hay en el nivel y coger ambas bolas de habilidad. En la pantalla de pasarnos el nivel, además de mostrar que nos lo hemos pasado, se muestra el porcentaje de que hemos completado según los objetivos que hayamos cumplido. Por tanto es la puntuación del nivel según cómo lo hayamos completado. Durante la partida, los puntos son las monedas que vamos recogiendo, y que se muestran en pantalla.



JUGABILIDAD

4.3. APROXIMACIÓN DE MENÚS E INTERFACES:

-Interfaz del juego:

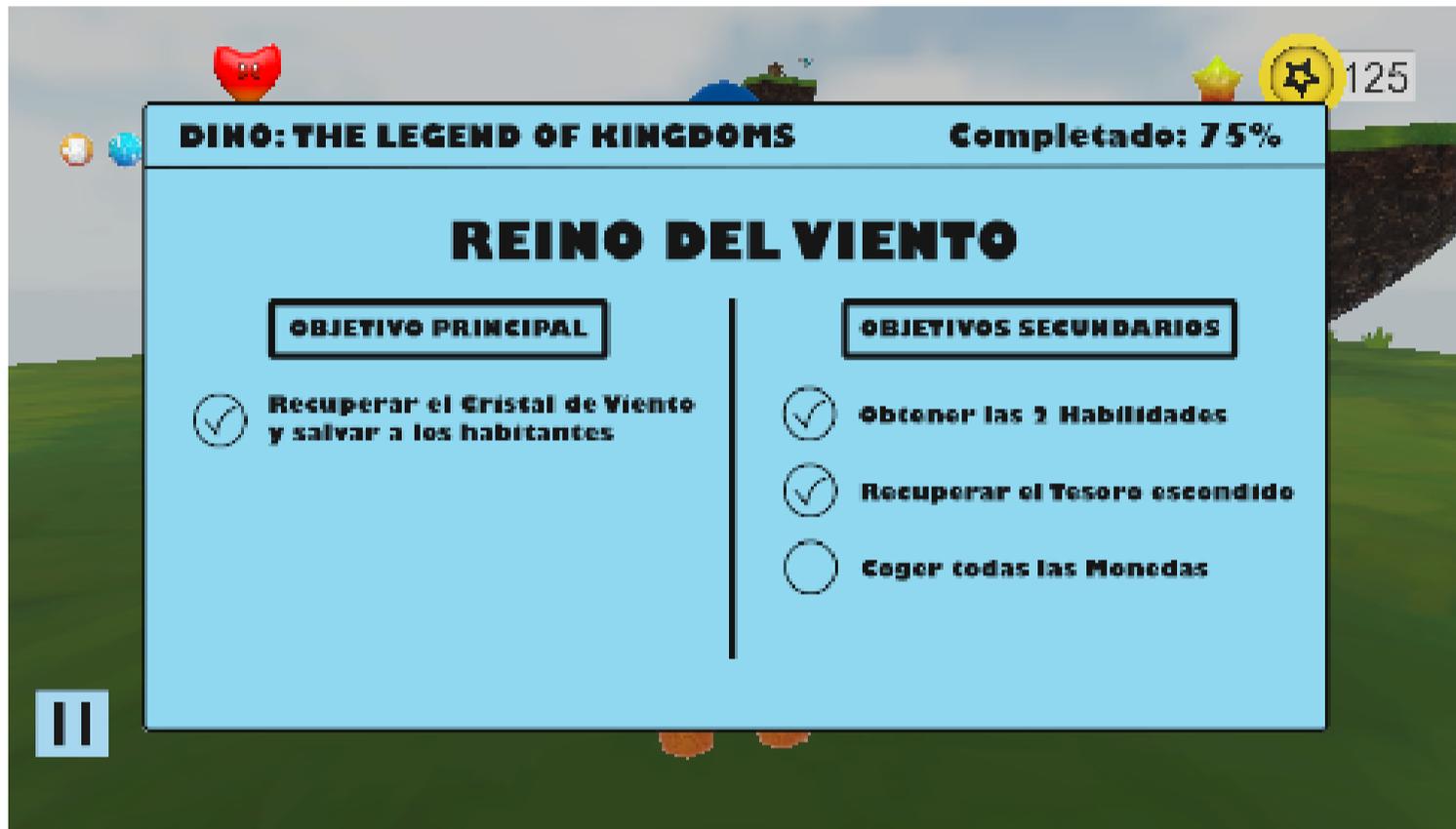


-Menú de pausa:



JUGABILIDAD

-Pantalla de final de nivel:



4.4. CONTROLES PARA ORDENADOR:



JUGABILIDAD

4.5. INFORMACIÓN DENTRO DEL JUEGO:

Al inicio del nivel, hay un diálogo con el guardián del viento, en el que nos cuenta cual es el objetivo principal del nivel. Este consiste en llegar a la última isla, derrotar al jefe Terrashark del nivel y liberar tanto a los habitantes como al cristal. Por tanto desde el inicio de la demo, el usuario ya sabe qué es lo que tiene que hacer para pasarse el nivel. En caso de querer volver a ver el objetivo, basta con acercarnos al guardián.

Para activar el menú de pausa, hay que seleccionar el botón de la parte inferior izquierda de la pantalla con su correspondiente símbolo. Este botón para el juego, y da al jugador dos opciones, continuar la aventura o salir del videojuego.

Uno de los aspectos que guían al jugador desde el primer momento de la demo son las monedas. Debido a que su colocación está en zonas en las que el jugador puede colocarse sin peligro, y que al inicio nos enseñan a movernos y saltar al intentar cogerlas, estas sirven de guía para el jugador. Están colocadas en su mayoría para que el jugador siga por el camino que le lleva a completar el objetivo principal, y mostrando que donde hay una moneda, no hay peligro, algo que el jugador aprende según vaya jugando. Pero algunas monedas también están colocadas en algunos puntos de interés los cuales ayudan al usuario, como en caminos secundarios en los que se encuentran las bolas de habilidades. Por tanto, las monedas son para el jugador una guía de por donde seguir para completar el objetivo principal del nivel, y además muestran seguridad en cuanto a peligros en su posición.

El hecho de que los caminos principales se puedan pasar en cualquier momento hace indicar que es el camino que el jugador debe seguir. Los caminos secundarios necesitan de obtener una habilidad o de explorar la isla para llegar a ellos, por lo que el jugador tendrá que encontrarlos y lograr pasar.

El camino a seguir es siempre hacia delante para el objetivo principal, solo se necesita volver para atrás en caso de ir a por objetivos secundarios. El usuario va aprendiendo como saltar y como derrotar enemigos desde un inicio de forma sencilla. En el primer puente solo hay dos obstáculos, y si obtenemos las monedas no nos caeremos, pero los posteriores puentes habrá más. En cuanto a los enemigos, en nuestro primer enfrentamiento, veremos dos enemigos normales que se pueden derrotar de varias formas, y que uno de ellos, al estar más cerca, atacará primero, mientras el otro tendremos que avanzar para atacarle. Luego en el nivel saldrán enemigos más fuertes y en mayor cantidad.

JUGABILIDAD

Los puentes son los puntos de conexión de una isla a otra, por lo que el jugador sabe que para avanzar tiene que pasar por ellos. Estos puentes van siendo más difíciles de pasar según vamos avanzando por las diferentes islas, empezando con algún obstáculo, para luego tener enemigos, varios obstáculos e incluso plataformas de diferentes tipos.

A la hora de encontrar y coger las diferentes bolas de habilidad, para la habilidad fuerza ,nos aparecerá una pequeña descripción, y para el spin se muestra la tecla en pantalla para usarlo. En el caso de la habilidad fuerza, esta sirve para mover grandes rocas, y lo haremos entrando en contacto con ellas, lo que sirve también para resolver puzles. En el caso de la habilidad spin, esta sirve para realizar un ataque en movimiento que evita que nos dañen, dañando nosotros a los enemigos en todas las direcciones en un cercano rango. El spin se usa mediante la tecla mostrada. Por tanto el usuario sabe cómo usar y para qué sirven las distintas habilidades en caso de que las coja, pero será este el que deba experimentar en qué momentos usarlas.

4.6. SALUD, INTERACCIÓN Y HABILIDADES:

-Salud: nuestro personaje DINO tiene tres vidas máximo. Las formas de que nos quiten vida son: que los enemigos nos ataquen o nosotros los toquemos , o caer en trampas. En ambos casos, perderemos una vida por acción. En el caso de que nos quedemos sin vidas, empezaremos desde el último checkpoint que hayamos obtenido, recuperando la vida al completo. Si perdemos una vida, visualmente se mostrará que hemos sido dañados, y se mostrará en la parte superior izquierda de la pantalla que tenemos una vida menos. En el caso de caernos del escenario por no acertar en las plataformas o caer en huecos de los puentes, volveremos al último checkpoint con la vida completa. Para recuperar vidas, tendremos que coger los corazones que hay por las diferentes islas, cada uno nos recupera una vida.

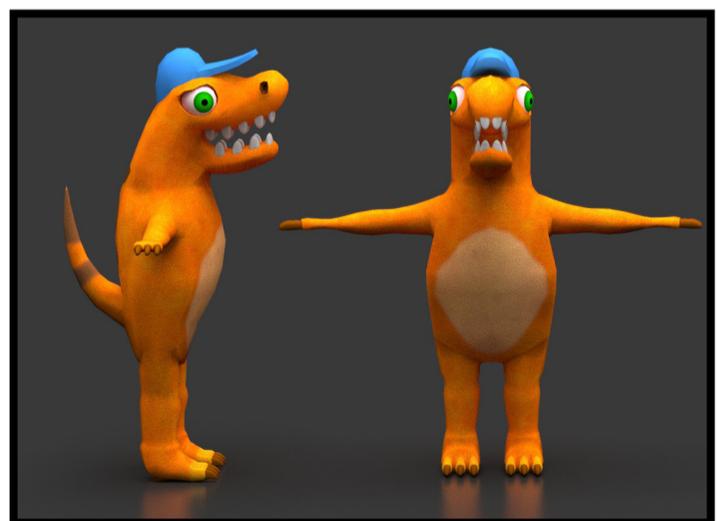
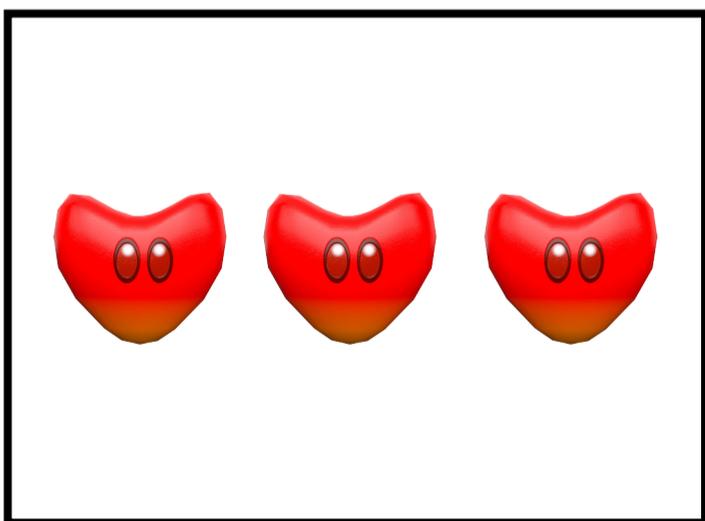
-Interacción: el jugador no puede interactuar con los NPC´s pulsando un botón para hablar con ellos. El único personaje que nos habla es el guardián del principio, y lo hace al acercarnos.

JUGABILIDAD

El personaje, DINO, puede interactuar en el mundo con las rocas grandes, ya que teniendo la habilidad de fuerza, este puede empujarlas para moverlas al sitio que quiera. También puede interactuar con elementos, recogiendo corazones, monedas, tesoros y bolas de habilidad, que nos ayudan y nos sirven para obtener mayor porcentaje al pasarnos el nivel. Otras interacciones son con los enemigos, que podemos dañarlos, y ellos a nosotros, y con las plataformas, que podremos saltarlas o caer nos. Con las zonas de agua, si pasamos por ellas, perderemos todas las vidas y volveremos al último checkpoint, al igual que si nos caemos de alguna plataforma. Lo mismo con las trampas de fuego.

-Habilidades: las habilidades básicas que posee nuestro personaje DINO son andar, que la realizamos con W, A, D y S o con las flechas, y que sirve para desplazarnos, correr, que la realizamos andando y pulsando la tecla shift, y que sirve para desplazarnos más rápidamente y saltar, que la realizamos con la barra espaciadora, y que sirve para llegar a zonas altas, avanzar por plataformas y derrotar enemigos.

En cuanto a otras habilidades, tenemos el ataque, que se realiza con R, y que es otra alternativa para derrotar enemigos en un rango cercano, y las habilidades, que se obtienen de las bolas de habilidad, y que son opcionales, que son la habilidad fuerza, que se realiza empujando rocas grande, y que sirve para resolver puzzles y avanzar por zonas que estaban bloqueadas por estas rocas, y la habilidad spin, que se utiliza atacando con F, y que sirve para derrotar enemigos avanzando y atacando en todas las direcciones en un rango cercano sin que nos dañen. En el apartado de mecánicas se explica más a fondo las habilidades de DINO, para qué sirven y algunas situaciones donde conviene usarlas.



DESARROLLO

5.1. EL MUNDO DEL JUEGO:

El mundo del videojuego está formado por reinos, que se encuentran en diferentes localizaciones. Cada uno de estos tiene un guardián legendario y un cristal del poder con características del atributo del reino. En la demo, nos encontramos en el Reino del Viento, un reino que se encuentra en el cielo, y que está formado por varias islas flotantes conectadas por puentes. En este reino, al estar en el cielo, se ven las nubes, y hay un efecto de niebla que hace que no podamos distinguir bien los elementos más lejanos. En el caso del agua de la tercera gran isla, hay una parte que da efecto de que se está cayendo debido a que está formando una cascada hacia abajo de la isla, al igual que al pasar por algunos puentes vemos una gran cascada de fondo.

Los enemigos tienen un rango por el que deambulan, hasta que nosotros entramos en su rango de acción. Tanto los enemigos normales como variantes, al entrar en su rango de acción, deciden acercarse a nosotros para dañarnos. En el caso de los enemigos normales, se nos acercarán moviéndose algo más rápido que cuando deambulaban, mientras los enemigos variantes realizan un dash en dirección hacia nosotros. En el caso de los enemigos que saltan sobre el puente, estos estarán pasando constantemente a no ser que los atacemos con el spin, y tienen diferentes cadencias según sean normales o variantes. El combate contra el jefe final no empezará hasta que no estemos en su campo de batalla y entremos en su campo de visión.

En cuanto a las plataformas, hay huecos que deberemos saltar, rocas grandes que deberemos empujar con la habilidad fuerza, y otras plataformas especiales, como las plataformas on/off, que aparecen y desaparecen en un timing concreto, las plataformas de recorrido que van y vienen, y las plataformas que suben y bajan.

El nivel de la demo no es lineal, pero tampoco abierto del todo. Se trata de zonas abiertas, las islas, que podemos explorar en busca de habilidades y tesoros, y que están conectadas por puentes, que al entrar en estos, la cámara se vuelve 2D, hasta volver a llegar a otra isla. El camino principal se realiza a través de las cuatro grandes islas, pero hay pequeñas islas que podremos llegar hasta ellas explorando o mediante el uso de habilidades, algunas de ellas a las que tendremos que llegar visitando anteriores zonas, en las que hay objetos de interés. Por tanto, el jugador puede optar por ir directamente al objetivo principal o explorar y completar el nivel al 100% buscando zonas escondidas o inaccesibles en un primer lugar, y cumplir con los objetivos secundarios.

DESARROLLO

5.2. PERSONAJES NO JUGADORES:

Aliados:

-El guardián legendario del Reino del Viento: este personaje, de la raza King-Wings, es el futuro guardián del Reino del Viento, que tiene acceso al cristal de poder para proteger su reino de las diferentes amenazas. Nos lo encontramos nada más empezar la demo, en el que hay un diálogo en el cual nos cuenta la situación del reino y el objetivo principal que debemos completar, debido a que él, sin el cristal de poder, no tiene la suficiente fuerza para enfrentarse a los Terrashark. Este personaje se queda en la primera isla, y solo podremos volver a ver su diálogo acercándonos a él.

-Los habitantes del Reino del Viento: estos personajes, pertenecientes a la raza King-Wings, son los habitantes del Reino del Viento. Algunos de ellos han sido secuestrados en una pequeña isla al final del nivel, donde también se encuentra el cristal de poder, en poder de las tropas Terrashark. Nos los encontraremos en la pequeña isla del final del nivel, una vez hayamos acabado con el jefe final, y tras llegar, estos serán liberados, el nivel acaba, y aparece la pantalla de puntuación y final del nivel. También encontramos habitantes en las pequeñas islas flotantes alrededor de las grandes islas.



DESARROLLO

Enemigos:

-Enemigo normal: en este nivel, los enemigos normales son unos pequeños tiburones de las tropas Terrashark, los cuales, al entrar en su rango de acción, vendrán con algo más de velocidad con la que deambulaban hacia nosotros para entrar en contacto y dañarnos. Estos enemigos, que tienen una vida, pueden ser derrotados mediante puñetazo, spin o saltar encima, esto último debido a que no tiene aleta en la parte superior de su cuerpo. Estos mini tiburones se desplazan arrastrándose por el suelo, y algunos de ellos los podemos encontrar saltando por encima de los puentes, estos últimos solo pueden ser dañados mediante el spin. También podemos encontrarlos en formación de torres, a los que solo podremos derrotar mediante spin, o saltando encima desde una altura determinada.

-Enemigo variante: estos enemigos son pequeños tiburones Terrashark, que tienen distinto color que los enemigos normales, y tienen una aleta en su parte superior, los cuales, al entrar en su rango de acción, nos atacan con un dash en dirección hacia nosotros. Tienen una vida, y para derrotarlos, deberemos realizar un puñetazo o un spin. Al tener una aleta en la parte superior, no podemos saltarles encima, ya que nos dañarán. Estos enemigos también se encuentran en los puentes saltando, y lo hacen con más cadencia, pudiendo solo derrotarlos mediante spin.

-Sharrel, jefe final del nivel: este enemigo, que es el jefe del nivel, es un tgran tiburón con un garfi, que perdió una pierna, y ahora se mueve más lentamente. Su cuerpo es mitad esquelético mitad orgánico. Este enemigo, jefe de las tropas Terrashark, se encuentra al final del nivel, y tendremos que derrotarlo para poder recuperar el cristal y salvar a los habitantes. Tendremos que luchar contra él en un campo de batalla. Este enemigo tiene tres vidas y debemos atacarle en sus momentos de debilidad, esquivando sus ataques, por su espalda. Este enemigo, tras dañarle, se vuelve más fuerte, realizando nuevos ataques, atacando con más cadencia y rango, aunque nos quitará una vida siempre por golpe. Si le dañamos tres veces, le derrotaremos y podremos llegar a la isla pequeña final.



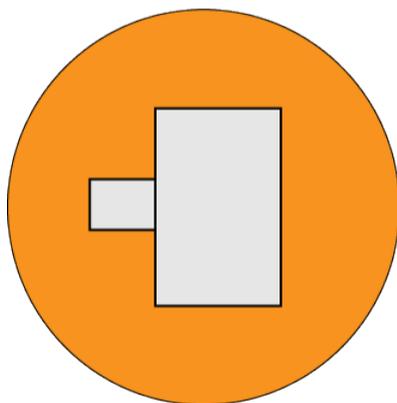
DESARROLLO

5.3. EQUIPO Y EFECTOS PERSONALES:

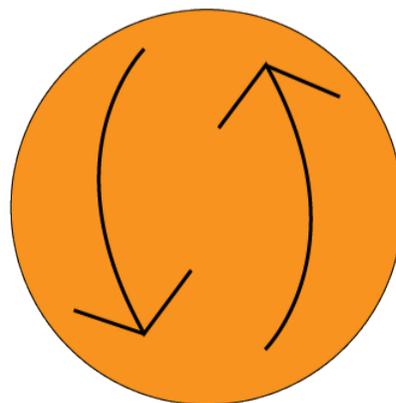
En la demo de DINO: The Legend of Kingdoms no hay armas que podamos obtener, sino que obtenemos bolas de habilidad que debemos encontrar. Estas no son obligatorias de coger, son un objetivo secundario, pero nos servirán de ayuda para el nivel y nos permitirán explorar más a fondo el nivel y completar otros objetivos secundarios. Hay dos bolas de habilidad, que se ven de color diferentes colores brillantes, y son:

-La habilidad de fuerza: esta habilidad se obtiene en la segunda gran isla, tras subir a la zona más alta, bajar a la zona opuesta que está taponada por un gran roca, pasar un puente y llegar hasta una pequeña isla comunicada con esta segunda. En esta, obtendremos fuerza, subiendo por unas plataformas. Tras obtenerla, la usaremos sí o sí ya que para volver hay que empujar la gran roca que bloqueaba el camino. Esta habilidad sirve para empujar rocas, acercándonos a ellas, lo que desbloqueará caminos y podremos resolver puzles. Con ella podemos obtener el tesoro del nivel resolviendo un pequeño puzle en un camino secundario de la primera gran isla.

-La habilidad de spin: esta habilidad se obtiene en la tercera gran isla, tras subir a una mini isla flotante que viene y va, que nos lleva a una zona inaccesible por otro modo ya que está rodeada por agua. En esta zona, hay dos enemigos, uno variante y otro normal, por lo que es ideal obtener el spin y realizar este ataque para derrotarlos. Esta habilidad sirve para derrotar a enemigos sin que estos nos dañen, con un rango cercano pero en todas las direcciones. Esta habilidad daña por una vida a los enemigos, y con esta podremos derrotar a todos los enemigos, incluidos los que saltan en el puente y los enemigos en forma de torre. Al ser un ataque en todas las direcciones, si se nos acercan varios enemigos, los eliminaremos a todos. Para usar esta habilidad, hay que pulsar la tecla F. Es una habilidad con la que podremos movernos mientras esté en uso.



FUERZA



SPIN

PROGRAMAS

6.1. PROGRAMAS

-Photoshop: este programa ha sido utilizado para la creación de los diferentes bocetos, tanto de escenarios, elementos y personajes. También para la creación de algunas texturas, y proyecciones.

-3DS Max: ha sido utilizado para los modelos 3D de las islas y elementos que las conforman, incluyendo vegetación. También para el modelado, rigging y skinning de los personajes, y sus respectivas animaciones.

-Substance Painter: se ha utilizado para la creación de texturas de personajes y de algunos elementos de las islas, además de realizar proyecciones.

-Unity: es el motor donde funciona el videojuego. Se ha creado una iluminación, efectos visuales, la programación de personajes y eventos, el uso de shader, el agua, las transiciones entre animaciones, el HUD y las pantallas. En este programa se han puesto todos los elementos de diferentes programas.

-Visual Studio: con este programa he realizado la programación, en este caso, orientada a objetos.



DE INTERÉS

7.1 HISTORIA DEL JUEGO COMPLETO:

En el mundo de DINO: The Legend of Kingdoms, hace muchos años, hubo una guerra por quedarse el territorio terrestre, que enfrentaba a distintas razas contra los Terrashark. La raza Terrashark perdió la batalla debido a que eran menos tropas por ser una raza única y por estar menos evolucionada y adaptada para sobrevivir en las zonas terrestres. Los Terrashark tuvieron que volver a las profundidades de los mares, junto a su rey, algo que les hizo cabrearse tanto que juraron volver a intentarlo conquistando los territorios terrestres que no pudieron ganar. El rey de los Terrashark, sabiendo que tendría que liderar sus tropas durante años, decidió encontrar un artefacto espectral antiguo en las profundidades, con el cual viviría eternamente a cambio de ser fantasma, aunque podría meterse únicamente en su cuerpo, ya que si no acabaría desapareciendo tiempo después, un cuerpo que iría debilitándose con el paso de los años. El plan de los Terrashark consistía en atacar el territorio terrestre cada 100 años, para que en caso de no conseguir conquistarlo, volver 100 años más adelante siendo más fuertes e ideando nuevas formas de atacar.

En el territorio terrestre, fueron evolucionando las diversas razas, cada una obteniendo un territorio, y formando los reinos, estos eran cinco. Estos fueron evolucionando adaptándose al entorno, y obteniendo diferentes características. Pese a convivir tranquilamente entre reinos, sabían que en cualquier momento los Terrashark podían volver a atacarlos, por lo que idearon que en cada uno de estos hubiera un guardián legendario que los protegiera cada 100 años tanto de los Terrashark como de otras amenazas. Para darles poderes a estos guardianes, decidieron darles acceso a los cristales de poder del reino que les correspondiera, unos cristales que sirven como fuente de energía para cada reino, y que habían sido encontrados por las diferentes razas en los mares antes de la primera gran batalla por el territorio terrestre. Estos cristales son de uso ilegal siempre y cuando no fueran para la energía de los reinos o que los utilizara el guardián de cada territorio. Estos guardianes necesitaban ser escogidos en una serie de pruebas, en las que solo el que las pasara sería elegido. Además, el elegido necesitaba de una formación antes de ser guardián y tener acceso al cristal.

Los habitantes terrestres se dieron cuenta de que las tropas Terrashark atacaban cada 100 años, intentando conquistar los reinos, por lo que necesitaban estar preparados para entonces. Los Terrashark, cada 100 años, eran más fuertes y evolucionados, y se unían a otras razas de los mares para atacar con mayor efectividad. Cuando las tropas Terrashark y demás aliados surgían de los mares, los soldados de los reinos y los guardianes legendarios estaban preparados para enfrentarse, estos últimos haciendo uso del poder de los cristales para pararlos. Esto se repitió cada 100 años, y por mucho que los Terrashark se unieran a otras razas y mejoraran su armamento, eran incapaces de hacer frente a los guardianes y al poder del cristal, teniendo que volver a las profundidades heridos una y otra vez. Esto lo observó el rey Terrashark, que decidió seguir atacando cada 100 años pese a saber que iban a perder, ya que tenía un plan que necesitaba tiempo.

DE INTERÉS

El plan del rey Terrashark consistía en que, en uno de esos periodos de 100 años, tras confiarse las razas terrestres de que sería así siempre, enviar varias tropas Terrashark y de las razas aliadas en secreto diez años antes para que analizaran el terreno y hacerse poco a poco con los territorios y con los cristales de poder, los cuales solo pueden evitar el acceso ya que si los tocan, el poder los destruiría. Por tanto, estas tropas empezaron a ir a la superficie, y debido a que los habitantes terrestres no lo esperaban, y que los guardianes legendarios, aunque habían sido elegidos, no estaban suficientemente entrenados ni tenían acceso a los cristales, las tropas enemigas empezaron a hacerse con lugares de interés, y una vez vieron factible el ataque sorpresa, diez años antes de lo normal, las tropas Terrashark, esta vez con varias razas aliadas, empezaron a atacar los reinos sin piedad. Esto pilló por sorpresa a todos, ya que el ejército de cada reino estaba en un proceso de creación, y los guardianes legendarios aún eran novatos, por lo que no podían enfrentarse a todas las tropas enemigas. Esto hizo que las tropas enemigas empezaran a hacerse con cada vez más territorios terrestres, hasta conquistar los cinco reinos y tener prácticamente todo el territorio en sus manos, sin apenas esfuerzo, ya que los ejércitos, al no tener una estrategia, cayeron.

La situación era límite, los Terrashark y demás razas enemigas controlaban el territorio terrestre, se habían asentado, tenían secuestrados a la mayoría de los habitantes de los reinos y protegían el acceso a los cristales. Ante esto, en una de las zonas no protegidas, había un pequeño poblado, en el cual habitaba una raza, y en el que se encontraba un adolescente perteneciente a una raza muy especial, la raza Rexus, que estaba en peligro de extinción ya que ni siquiera se sabía si había más ejemplares de la misma. Este pueblo hizo uso de una tecnología propia, un campo de fuerza el cual permitía a todo el poblado camuflarse con el entorno, por lo que no les vieron, además ayudó estar en una zona lejana de los reinos. Este personaje, llamado DINO, ya de por sí era especial, por ser un Rexus, y además esta raza tenía características especiales como una gran fuerza, velocidad y gran salto. Tenía una personalidad aventurera, que no le temía a nada, y que ayudaba siempre al pueblo. Tras enterarse de la grave situación, este no decidió quedarse de brazos cruzados, y fue a ver al jefe del poblado, un sabio que le aconsejó y le explicó que había un plan entre los habitantes de territorios no conquistados, que consistía en que formarían un grupo llamado La Resistencia, mediante el cual uno o varios habitantes irían a los diferentes reinos a tratar de recuperar los cristales junto a los guardianes legendarios, que no habían sido secuestrados, para que estos, pese a que no eran aún oficialmente guardianes legendarios, hicieran uso de los cristales para recuperar los territorios, ya que no había otra escapatoria. Esto hizo que DINO, por su personalidad, fuera el elegido de este territorio como miembro de La Resistencia, y se embarcara en una aventura para recuperar los cristales, lo que no sabía es que le tocaría a él recuperarlos todos debido al fracaso de los demás miembros de La Resistencia en los otros reinos. Por lo que en el juego debemos ir por los diferentes reinos avanzando por niveles hasta llegar a los niveles finales de cada reino, en los cuales hay que derrotar a un jefe final y recuperar el territorio, el cristal y salvar a los habitantes, hasta enfrentarse al rey enemigo.

DE INTERÉS

Una vez recuperados todos los cristales, se producirá una batalla final en la cual los cinco guardianes legendarios elegidos harán uso de su poder y del poder de cada cristal para derrotar a las tropas Terrashark y demás razas enemigas, y debilitar al rey Terrashark para que nosotros podamos derrotarle, en una gran batalla final, convirtiéndonos en el héroe de los reinos.

En el juego, podremos movernos en 3D por un gran mapa en el cual podremos seleccionar los diferentes niveles según el reino en el que nos encontremos. Además, en este gran mapa, podremos interactuar con varios personajes que nos ayudarán y nos contarán detalles de la historia, podremos resolver puzzles para obtener diferentes elementos y comprar ayudas en diferentes puestos. Además, algunos niveles necesitan de resolver puzzles y pasar peligros para llegar a ellos. Una vez lleguemos a los niveles, nos podremos encimarse y los seleccionaremos.



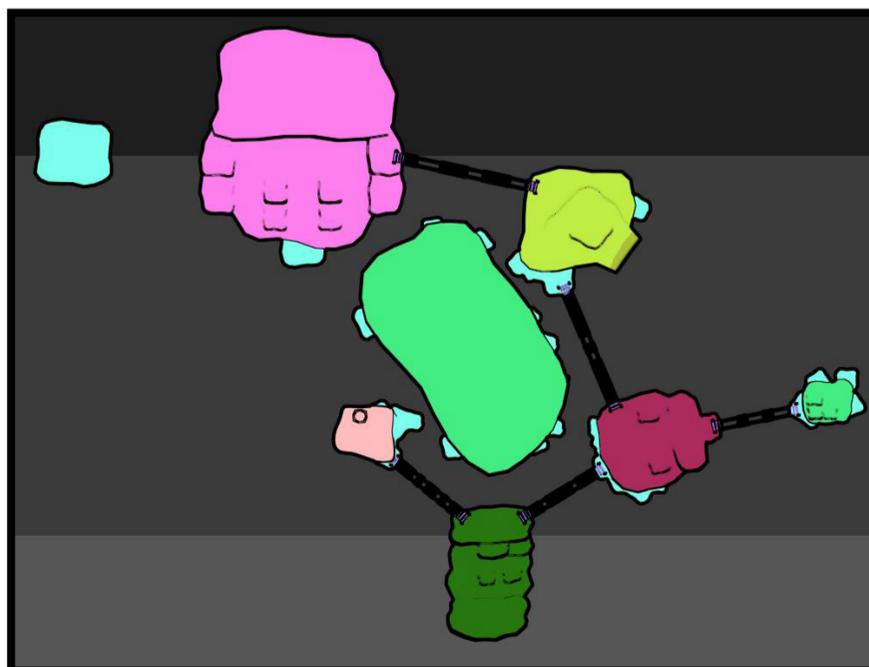
DE INTERÉS

6.2. HISTORIA COMPLETA DE LA DEMO (EXPLICACIÓN DETALLADA):

En nuestra demostración nos encontramos en el Reino del Viento, un territorio que se encuentra en el cielo, y que está formado por varias islas flotantes conectadas entre sí, donde habita la raza King -Wings, una raza con rasgos de aves y que tiene alas, que les permite volar.

Nosotros controlamos al protagonista de la aventura, DINO, que pertenece a la raza Rexus, que está en peligro de extinción, y de la que se piensa que no hay muchos. Esta raza tiene rasgos de dinosaurio, en especial de t-rex. Comenzamos la demo en una gran isla en la cual se encuentra un NPC cerca de un edificio del reino, perteneciente a la raza King-Wings, y que se trata de un personaje importante, siendo el próximo guardián legendario del Reino del Viento. Este nos contará el problema que sucede en el reino, que consiste en que los Terrashark, raza de las tropas malvadas, han llegado al territorio secuestrando a varios habitantes del reino y vigilando el cristal de viento para que nadie se acerque. El guardián legendario no puede enfrentarse a las tropas Terrashark sin el poder del cristal, y por tanto nos pedirá que lleguemos hasta la isla donde se encuentra el cristal, lo recuperemos y salvemos a los habitantes de las tropas enemigas.

Después del diálogo con el guardián del viento, empezaremos a controlar a nuestro personaje, DINO, con una cámara que se moverá según avancemos con nuestro personaje, en vista 3D. Nuestro personaje puede andar, correr y saltar al principio de la demo. Nada más bajar de la zona inicial, vemos dos plataformas pequeñas en las que habrá monedas encima de ellas. El jugador querrá coger las monedas al ser un objeto brillante, y saltará sobre estas para obtenerlas, por lo que habrá aprendido a saltar. Cerca hay un lago que está rodeado por monedas, y nuestro personaje no puede meterse en el agua. El jugador querrá coger todas las monedas, por lo que tendrá que dar una vuelta al lago, esto servirá para familiarizarse con los controles.



DE INTERÉS

En esta primera isla, ahora nos encontramos en una zona baja, y hay que volver a subir para seguir avanzando. Nuestro personaje, en esta demo, puede obtener un máximo de tres vidas.. Hasta este punto, el jugador ha cogido ocho monedas, y hay dos más en las plataformas que nos permiten subir a la última zona de la primera isla. Por tanto, el jugador saltará sobre estas plataformas, y cogerá las dos monedas restantes de la isla, que suman un total de diez. De esta manera hemos hecho que el jugador aprenda que las monedas están colocadas en lugares de interés y que nos guían, por tanto, el jugador sabe ahora la utilidad de estas.

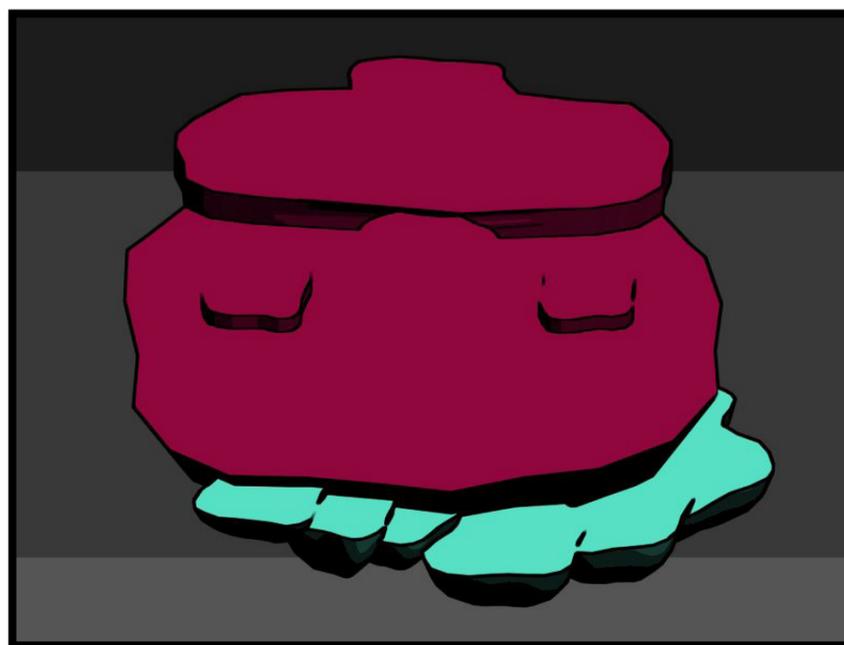
Una vez nos encontramos en la parte final de la isla, vemos que hay dos caminos, mediante puentes, y uno de ellos está bloqueado por una roca grande, con la que aún no podemos interactuar, por tanto para seguir avanzando deberemos ir por el camino despejado. Al colocarnos en la entrada del puente, la cámara se pondrá en posición 2D, es decir, lateral, y deberemos avanzar hacia la derecha. Hay unas monedas para seguir el camino, pero hay una parte del puente donde este está roto, y si pasamos andando o corriendo nos caeremos. En esta parte vemos una moneda situada en el aire en una zona más alta que las demás, esto incita al jugador a cogerla, y para ello deberá saltar hacia la derecha. De esta forma el jugador evita la trampa y coge la moneda, sabiendo otra vez más que las monedas guían y llevan al personaje por el lugar adecuado. En el caso de que nos caigamos, volveremos al inicio del puente donde hay un checkpoint, para que esta vez, aprendiendo que las caídas nos dañan y nos resetean al inicio del puente, el jugador las salte. Una vez lleguemos al final del puente, volveremos a la cámara con vista 3D.



DE INTERÉS

Al pasar el primer puente, llegamos a la segunda isla, que es algo más pequeña. En esta isla nos encontraremos dos enemigos normales, que son dos pequeños tiburones que se mueven de forma lenta y que intentan acercarse a nuestro personaje para atacarle y dañarle. En el caso de que el jugador no perciba que son enemigos, aunque tienen un diseño menos alegre, a diferencia de nuestro protagonista, uno de ellos que se encuentra más cerca se nos acercará primero y nos dañará, quitándonos una vida, por lo que el jugador se dará cuenta que estos personajes son enemigos a los que hay que derrotar para evitar que nos eliminen. Estos enemigos normales tiene una forma mediante la cual la parte superior no tienen nada más que la forma de su cuerpo, una superficie de tamaño considerable en la cual el jugador puede saltar. Hay dos maneras de derrotar a estos enemigos, la primera es atacando mediante un puñetazo, que es la más arriesgada debido a que si fallamos, el enemigo se acercará a nosotros y nos atacará quitando una vida. La otra es saltando sobre la parte superior, en la cual derrotaremos al enemigo si caemos bien sobre él. Estos enemigos tienen una forma mediante la cual el jugador identifica que en su parte superior se puede saltar sobre ellos debido a que la forma y la superficie lo dan a entender.

Una vez derrotemos a los enemigos, aunque también se pueden esquivar, encontramos avanzando un poco más dos caminos, en los cuales vemos dos plataformas sobre las que podemos saltar. Este camino es opcional, pero el hecho de que haya monedas le dice al jugador que son caminos con cierta importancia. En el medio de estos dos caminos, hay otro camino, que está bloqueado por unas rocas grandes, con las cuales no podemos pasar ahora, pero lo haremos un poco más adelante. En estos dos caminos, uno de ellos tiene monedas, el otro no, por lo que si el jugador piensa, ya sabe que camino es el correcto. Pero en caso de no saberlo, en ambos caminos hay una trampa, que deberemos saltar, pero en el camino de la izquierda, esta trampa es más alta e imposible de saltar, por lo que perderemos todas las vidas, mientras que en el otro camino, al ser menos alta, si se podrá.



DE INTERÉS

Una vez lleguemos a la parte superior de la isla, veremos que podemos lanzarnos a una zona donde se encuentra un puente. Al bajar y avanzar, nuestra cámara se pondrá en vista lateral, y deberemos avanzar por unas plataformas las cuales aparecen y desaparecen según un timing, llamadas plataformas on/off. Para atravesar estas plataformas, deberemos saltar en el instante preciso para ponernos encima, y una vez sobre ellas volver a saltar sobre el puente. Esto se repetirá tres veces, en el caso de no quedarnos encima de la plataforma y caer o de saltar en un timing incorrecto, volveremos al inicio del puente con una vida menos por caída. Una vez que pasemos por el puente con las plataformas on/off, llegaremos a una isla pequeña, y nuestra cámara volverá a tener vista 3D.

En esta pequeña isla, nos encontraremos con un enemigo parecido de forma pero con distintos colores, movimientos y con una aleta en la parte superior de su cuerpo. Este enemigo es una variante del enemigo normal, y es más fuerte. Este enemigo se mueve de forma más rápida, y realiza una especie de dash hacia la dirección que nos encontremos para atacarnos. En caso de que nos golpee, este nos quitará un corazón. Este será el primer encuentro que tengamos con este enemigo en el caso de que decidamos ir por este camino. Para derrotarlo, esta vez hay solo una manera de momento, que consiste en realizar un puñetazo, y tendremos que evitar el dash. La forma de saltar encima de ellos no es posible, ya que si saltamos mientras hace el dash encima de él nos dañará, por lo que solo podremos esquivarlo moviéndonos hacia los lados. Cuando el enemigo se encuentra en reposo debido a que a lanzado un dash, tampoco podremos saltar sobre él. Debido al diseño del enemigo, este enemigo variante tiene una aleta en la parte superior de su cuerpo que recuerda a un objeto puntiagudo, por lo que el jugador verá que a diferencia de los enemigos normales, este no se puede saltar encima al tener una aleta, y no ser una superficie lisa. En caso de saltar, el jugador se dará cuenta de que estos enemigos dañan al personaje, por lo que probará la única alternativa de derrotarlo, aunque también puede evitarlo. A la izquierda del enemigo verá que se encuentra una bola de habilidad, que son objetos que al cogerlos nos dan una nueva habilidad. Para cogerla, deberemos saltar en las plataformas, y después saltar en una plataforma de mayor altura que solo se puede alcanzar a partir de otra plataforma de menor tamaño. En esta bola de habilidad, obtenemos la habilidad de fuerza, y que como se nos indicará en un pequeño mensaje, nos permite mover rocas grandes. Al no haber nada más que hacer en esta pequeña isla, volveremos al puente, donde se nos pondrá vista lateral, y deberemos superar las plataformas on/off, pero esta vez haciendo el camino inverso. Cuando lleguemos a la otra punta del puente, la cámara se pondrá en vista 3D, y nos encontraremos que solo hay un camino de vuelta, pero que está cerrado por grandes rocas. El jugador, al haber leído el mensaje, sabe que puede empujar rocas grandes por lo que la empujará al frente debido a que es en la única dirección que lo puede hacer, ya que está metida en una especie de tunel que antes habíamos estado encima.

DE INTERÉS

Una vez empujemos la roca grande, podremos volver a esta segunda isla. Ahora hay dos opciones para continuar. Una de ellas es ir por el camino que marca las monedas, el camino principal, por el que tendremos que atravesar otro puente. Pero si el jugador piensa, sabrá que una roca idéntica a la que hemos empujado en esta segunda isla se encuentra bloqueando uno de los caminos de la primera isla. Por tanto, los jugadores que les guste explorar, y completar todo, podrán volver a la primera isla para pasar al camino que está bloqueado. Para ello deberemos volver atravesando el primer puente en vista 2D, pero en este caso en dirección contraria, y veremos que ahora podemos empujar la gran roca hacia un lado y poder atravesar el puente. En este puente, la cámara se pondrá en vista lateral al igual que en todos los de la demo, pero este tendrá dos agujeros por los que podemos caer, y que habrá que esquivar saltando. Si el jugador sigue las monedas, evitará caer al igual que lo ha hecho en anteriores ocasiones. En este punto, en caso de haber perdido una vida, ya habremos tenido acceso a otras diez monedas, que al cogerlas nos darán una vida. Una vez atravesemos el puente, llegaremos a una pequeña isla, en la que la cámara volverá a vista 3D, y en la que nos encontraremos tres enemigos normales a los que podremos derrotar mediante un puñetazo o mediante un salto sobre ellos. También podremos evitarlos aunque nos molestarán bastante para realizar la siguiente parte en esta isla. En el caso de que nos derroten los enemigos, volveremos a la isla en la que nos hayan derrotado. Una vez nos hayamos ocupado de los enemigos, encontraremos un pequeño puzzle en el cual deberemos utilizar nuestra nueva habilidad, fuerza. Para ello deberemos empujar las diferentes rocas grandes con el objetivo de empujar una de ellas a un agujero para que se coloque y luego colocar una de las rocas en frente de la que está colocada en el agujero. Esto se realizará mediante un pequeño puzzle en el que moveremos las rocas. Al tener la roca en el agujero, y otra enfrente, podremos saltar primero a la que está a menos altura, la del agujero, y luego a la otra, para después alcanzar una plataforma que está a mayor altura que todas las demás. En esta plataforma encontraremos un tesoro, es decir, un objeto de coleccionista, que al cogerlo, al pasar el nivel, este será pasado de forma más completa, y nos lo marcará en la pantalla de victoria.

Una vez en este punto, deberemos volver a la segunda isla, y a partir de allí podremos seguir avanzando. La isla en la que se encuentra el tesoro no es obligatoria de explorar, podremos avanzar sin la habilidad de fuerza por el camino principal. Una vez en la segunda isla, iremos a un nuevo puente que se comunica con otra gran isla, la tercera, que forma parte del camino principal. En este puente, con la cámara en vista 2D, deberemos atravesarlo siguiendo las monedas. En este caso, los enemigos normales empezarán a saltar por encima del puente. Uno de ellos estará cerca del inicio del puente, y en el punto en el que salta no habrá moneda, haciéndonos indicar que no es una posición segura. Estos enemigos, por ahora solo pueden ser esquivados mediante evitarlos teniendo buen timing. Al ser los mismos enemigos normales, el jugador sabrá que nos dañarán si nos dan, por lo que se parará a observar sus movimientos para pasar en el momento justo, esquivando también agujeros.

DE INTERÉS

Una vez lleguemos a la tercera isla, la cámara volverá a la vista 3D, y veremos que una parte de esta isla está cubierta por agua, por lo que no podremos pasar. Al principio de la isla, veremos que en el centro de la zona de agua hay una pequeña superficie con una bola de habilidad, lógicamente esta llamará la atención del jugador al ser brillante. Para ir a la zona rodeada de agua, deberemos subirnos a una pequeña plataforma con forma de mini isla que va y viene a la zona rodeada de agua. Ir a esta zona rodeada de agua no es obligatorio, pero nos ayudará en el tramo final de la aventura. El jugador puede saltar en la mini isla que va a la zona rodeada, o seguir por el camino de la isla que está marcado por monedas, hasta llegar al puente. Debido a la importancia de esta habilidad, la mini isla tendrá una moneda encima indicando que se puede ir por ese camino de forma segura. Incluso si seguimos el camino principal y cogemos todas las monedas de la isla, nos encontraremos con otra mini isla situada en la parte opuesta de la que está la otra mini isla, por lo que tendremos varias pistas para ir a la zona rodeada por agua. En caso de llegar encima de la mini isla sin caer, aunque si nos caemos volveremos al checkpoint, deberemos saltar hacia la zona rodeada de agua y allí veremos que hay dos enemigos diferentes, que nos intentarán atacar. El jugador se dará cuenta que dos enemigos a la vez son demasiado, y más teniendo en cuenta que hay un enemigo variante, por lo que será bastante difícil de realizar sin perder vidas. Pero en la zona central de la superficie rodeada por agua encontraremos una bola de poder que podremos recoger, pero antes deberemos esquivar a los enemigos, o derrotarlos, aunque esto último es más complicado, y si la cogemos obtendremos la habilidad de spin, mostrándonos la tecla a utilizar en pantalla. El spin es un ataque que dura unos segundos y afecta a enemigos en todas las direcciones. Una estrategia ideal para derrotar a los enemigos de esta superficie es esquivarlos, coger la habilidad spin, esperar a que los enemigos se centren en nosotros, y cuando vengan hacia nosotros en diferentes direcciones, usar el spin y derrotar a todos de un ataque. Los enemigos variantes no nos dañarán al realizar el spin, sino que los dañaremos nosotros a ellos. Una vez cogida la habilidad, podremos derrotarlos o huir, habrá otra mini isla que nos llevará a la zona terrestre de la isla, pero a una zona opuesta a la de la primera plataforma, aunque también podremos volver mediante la mini isla inicial. A partir de aquí deberemos avanzar por el territorio terrestre hasta llegar al puente que comunica con la isla final, este será el último puente. Antes de avanzar por el puente, encontraremos una vida, que nos recuperará un corazón. El jugador puede llegar a la conclusión de que si se nos ofrece una vida en esta parte es porque más adelante habrá una zona difícil, esto es propio de los videojuegos, ofrecer una ayuda antes de una parte difícil.

DE INTERÉS

Una vez lleguemos al último puente, y la cámara se pone en vista 2D, veremos que este será el más difícil, ya que nos encontraremos con diversos obstáculos y enemigos que deberemos evitar. Primero tendremos que calcular el timing para saltar a una plataforma on/off sin caernos, para después volver a caer en el puente, donde hay dos enemigos de los dos tipos, que están pasando continuamente por el puente, y el variante lo hace con mayor cadencia. Deberemos calcular el timing para pasar en el momento exacto en el que no nos golpeen, pero en caso de que hayamos cogido la habilidad de spin, podremos justo al pasar por la zona realizar el spin poco antes de que el enemigo variante que salta encima del puente nos golpee para derrotarle, y que no nos moleste más, sin recibir ningún daño. Una vez pasados los enemigos que saltan, nos encontramos una plataforma que sube y baja, por lo que deberemos esperar a que baje para después cuando esté arriba saltar al puente otra vez. En la parte final del puente, debemos esquivar o derrotar a los enemigos que saltan y saltar correctamente dos plataformas on/off con el timing correcto, y saltar para llegar a la última gran isla.



DE INTERÉS

Una vez en esta, encontraremos varios enemigos, algunos son torres de enemigos normales. En el caso de que no hayamos cogido el spin, el jugador deberá darse cuenta de que podemos saltar sobre estas torres, pero que debemos hacerlo desde una determinada altura, por lo que el jugador deberá pensar como derrotarlos, similar a que estuviera resolviendo un puzle, y deberá hacer uso del escenario para derrotarlos. Para saltar sobre estas torres de enemigos, el jugador se dará cuenta de que puede subir a las estructuras formadas por dos plataformas de diferentes alturas, y al subir a lo alto, se dará cuenta de que tiene la altura suficiente para saltar encima de las torres de enemigos. Por tanto el jugador saltará desde lo alto de las estructuras para golpear encima de las torres de enemigos normales y derrotarlas. También debemos derrotar a un enemigo normal y otro variante. Si vencemos a los enemigos y seguimos con vida, y podremos seguir avanzando, ya que se nos abrirán los caminos que estaban bloqueados por barrotes. Podremos saltar diversas plataformas y pasar la zona que estaba restringida por barrotes, subiendo a la parte más alta de la isla. Mientras estamos llegando a la zona más alta, veremos que hay un camino bloqueado, por lo que el jugador seguirá avanzando para luego volver a este camino, una vez se desbloquee. Al llegar a la zona más alta, veremos que hay una zona de batalla en la que está el jefe final del nivel, esto lo percibirá el jugador tanto visualmente como por el tamaño del enemigo final. Pero antes de enfrentarnos a él, encontraremos una vida, que podremos recoger en caso de que no tengamos las tres vidas, y que nos recuperará un corazón. Esto nos ayudará a recuperar vida, ya que venimos de un combate contra varios enemigos por oleadas, y ahí hemos podido recibir daño, y debido a que es importante tener la salud máxima que podamos para enfrentarnos al jefe final en un combate más complicado y que dura más tiempo. Una vez cogido el corazón, entraremos al escenario de batalla, y allí nos encontraremos al jefe final, que es un enemigo fuerte de los Terrashark. Esta batalla tendrá tres fases diferentes, según vayamos haciendo daño al enemigo, este cambiará sus movimientos y atacará con más cadencia y rango. El enemigo final tendrá tres vidas, y con cada ataque que le realicemos de forma acertada por la espalda, perderá una vida, y pasará a una siguiente fase en la cual será más difícil volverle a dañar, así hasta dañarle tres veces. Podremos movernos por el escenario, esquivando sus ataques, que al principio será una batalla más fácil en la que el jugador podrá ir aprendiendo a esquivar y atacar al enemigo, pero que tendrá que esforzarse y dar su mejor versión según le vaya quitando vidas al jefe final. En la última fase, nos atacará con un ataque con el garfio en forma de dash, por lo que habrá que esquivarlo rápidamente. En esta batalla es importante ir esquivando los movimientos que podamos para atacar en el momento adecuado.

DE INTERÉS

Una vez esquivemos los ataques del jefe final, y le atacemos en los momentos en los que dé señales de debilidad, haciéndolo tres veces, derrotaremos al jefe final, y habremos cumplido uno de los objetivos del nivel, pero ahora tendremos que recuperar el cristal del viento. El jugador, según iba subiendo las plataformas para llegar al jefe final, se dio cuenta de que había un camino bloqueado, por lo que es el único lugar por el que el jugador puede continuar, e irá a ver si este camino está desbloqueado. Este camino se abrirá al derrotar al jefe, por lo que podemos continuar a por el objetivo principal, recuperar el cristal y salvar a los habitantes. Una vez llegemos al camino desbloqueado, y esta vez el jugador se dará cuenta de que no hay un puente, sino que solo hay tres plataformas, las cuales van hacia arriba y abajo con un timing distinto entre ellas. El jugador tendrá que saltar de una plataforma a otra en el momento justo, teniendo en cuenta la altura de la plataforma en la que se encuentra, y hacia la plataforma que va a saltar. En el caso de caernos, volveremos al checkpoint del principio de este camino, para volver a saltar las plataformas. Una vez que lo superemos, llegaremos a una pequeña isla en la que se encuentra el cristal de viento, y antes de recogerlo, en esta isla también tenían secuestrados a varios habitantes de la raza King-Wings, los cuales salvaremos y les pondremos en libertad, y ahí acabará el nivel. Cuando cojamos el cristal, nos saldrá una pantalla en la que pone que hemos completado el nivel, y en caso de que hayamos cogido las bolas de habilidades, ambas, también pondrá que hemos cumplido un objetivo secundario, al igual que si cogemos todas las monedas, y si hemos cogido el tesoro escondido. Aquí habrá acabado la demostración.

