

Help manual for GalactaTec

Manual de ayuda para GalactaTec



Indice

1. Inicio.....	3
1.1. Login.....	3
1.2. Register.....	5
2. Menú principal.....	7
2.1. Empezar partida para un jugador y empezar partida para dos jugadores...	7
2.2. Salón de la fama.....	7
2.3. Editar configuración de la partida.....	8
2.4. Editar configuración de usuario.....	8
3. Juego para un solo jugador.....	8
3.1. Controles.....	9
3.2. Enemigos y sistema de vidas.....	9
3.3. Escenario, menú de pausa y sistema de bonus.....	9
3.4. Cambio de nivel y fin del juego.....	10
3.5. Consejos.....	10

4. Partida	
multijugador.....	
...11	

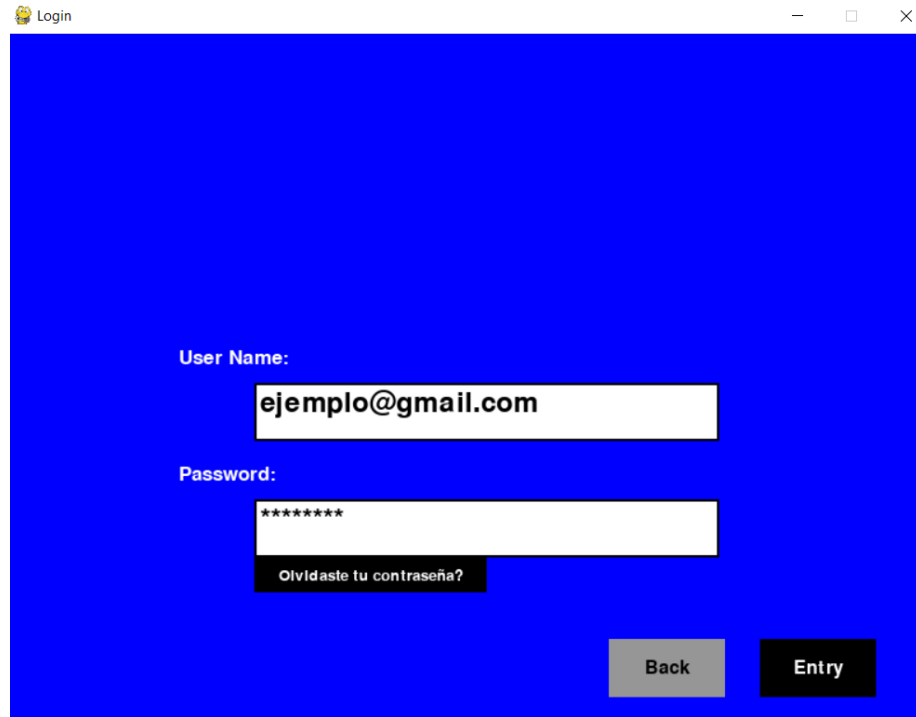
1. Inicio

Al iniciar la aplicación se mostrará una ventana en la que puede escoger entre ingresar su usuario (Login) o crear una cuenta nueva (Register). Presione el botón con la acción que desea hacer para continuar.

Login**Register**

1.1. Login

En esta sección es necesario que ingrese el usuario y la contraseña con la que se registró en el juego, escribiendo cada una en las casillas asignadas y de la misma forma en que los ingreso al registrarse, ósea, escribir los mismos caracteres en mayúscula, minúscula, números y símbolos en el mismo orden en que los ingreso al hacer su cuenta.



A screenshot of a web application window titled "Login". The window has a blue background. It contains two input fields: "User Name:" with the text "ejemplo@gmail.com" and "Password:" with masked characters "*****". Below the password field is a link that says "Olvidaste tu contraseña?". At the bottom right, there are two buttons: "Back" and "Entry".

Si olvidó la contraseña de su cuenta, puede recuperarla haciendo click en “Olvidaste tu contraseña?”. En esta sección deberá ingresar el correo electrónico con el que registró su cuenta, para seguidamente recibir un código en este. Ingrese ese código cuando la aplicación se lo pida y presione la tecla “Enter” para proseguir con el cambio de contraseña.



A screenshot of a web application window titled "Welcome". The window has a blue background. It contains one input field: "Correo electrónico:" with the text "ejemplo@gmail.com". At the bottom right, there are two buttons: "Back" and "Enviar correo".


1.2. Register

Para hacer una cuenta nueva, debe ingresar los datos que le pide la aplicación:

- Name: Su nombre de preferencia.
- User name: El usuario con el que desea ingresar a la aplicación.
- Correo (Gmail): El correo electrónico de preferencia al que desea vincular con la cuenta a crear. Solo puede ingresar un correo de dominio "@gmail.com".
- Contraseña: Una contraseña de mínimo siete dígitos de longitud, con al menos una letra mayúscula, una letra minúscula, un número y un símbolo especial (!, ¡, ¿, ?, €, @, #, \$, %, &, /, =, *, -, _, °, |, <, >)
- Spaceship: La aplicación le va a pedir seleccionar una imagen para usarla como su nave. Seleccione cualquier archivo terminado en ".png" para que esta sea usada como su nave a la hora de jugar. Si no selecciona ningún archivo, el juego usará una nave predeterminada por este, por lo que este paso es opcional.
- Profile: La aplicación le va a pedir seleccionar una imagen para usarla como su foto de usuario. Seleccione cualquier archivo terminado en ".png" para que esta sea visible a la par de su nombre de usuario a la hora de jugar. Si no selecciona ningún archivo, el juego usará un perfil predeterminado por este, por lo que este paso es opcional.
- FavSong: La aplicación le va a pedir seleccionar una pista de audio para usarla. Seleccione cualquier archivo terminado en ".mp3" para que esta sea reproducida a la hora de jugar. Si no selecciona ningún archivo, el juego usará una canción predeterminada por este, por lo que este paso es opcional.

Una vez que haya ingresado estos datos correctamente presione el botón "Submit!" para confirmar los datos ingresados, o el botón "Back" para salir de esta sección sin guardar los datos ingresados. Si presionó el primer, se le enviará un correo con un código con la finalidad de verificar que el correo ingresado existe y puede ser utilizado por usted en caso de olvidar su contraseña, o para modificar la información ingresada en el futuro.

Tome en cuenta que los primeros cuatro datos (Name, User name, Correo y Contraseña) son obligatorios para registrarse en la aplicación. Si no posee archivos con los formatos indicados, recomendamos usar un conversor de archivos en línea para que le sea posible usar sus archivos favoritos en el juego.

 Register

Name:

User Name:

Correo (Gmail):

Password:

Spaceship

Profile

FavGong

Back

Submit!

2. Menú principal

Aquí podrá seleccionar varias cosas a realizar, entre iniciar el juego para uno o varios jugadores, ver el salón de la fama, configurar la partida, configurar datos de usuario, ver ayuda relacionada con esta aplicación (este manual), o salir de esta. A continuación, se mencionarán datos sobre cada una de estas opciones.

🤖 Menu de selección

— □ ×

¡Bienvenido al menú de GalactaTEC!

Configuración de usuario

Salón de la fama

Configuración de la partida

Iniciar Jugador 2

Iniciar partida

Ayuda

Salir del juego

2.1. Empezar partida para un jugador y empezar partida para dos jugadores

Para iniciar una partida, presione estos botones, dependiendo de si prefiere jugar de forma individual o contra otro jugador, en caso de Empezar una partida para dos jugadores, se le mostrará una ventana de ingresa para este último. Aquí aplica todo lo visto en la sección 1 de este manual. Para más información más detallada acerca del juego como tal, consulte las secciones 3 y 4 respectivamente de este manual.

2.2. Salón de la fama

Aquí puede ver los mejores 5 récords de las partidas realizadas por otros jugadores en el pasado. Para volver al menú principal presione el botón “Back”.

2.3. Editar configuración de la partida

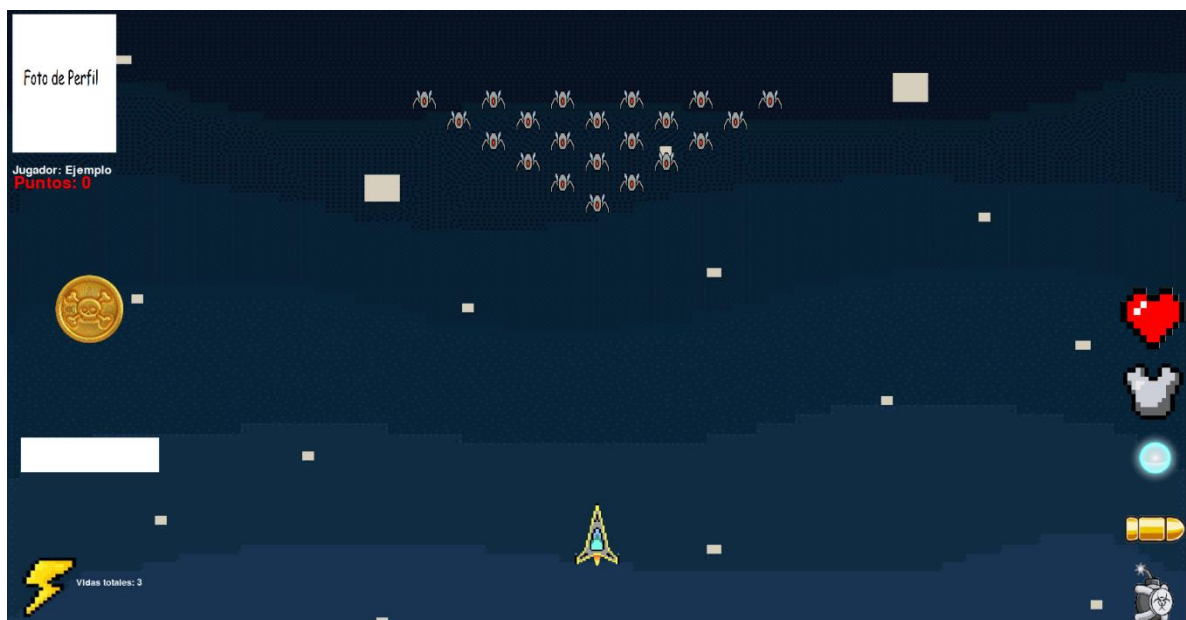
En esta ventana puede modificar el patrón de vuelo de los enemigos de cada uno de los tres niveles a jugar. Presione cada uno de los botones para seleccionar el patrón de vuelo seleccionado, y presione los botones “Nivel 1”, “Nivel 2” o “Nivel 3” para seleccionar el nivel al cual aplicar parámetros en cuestión. Para guardar los cambios, haga clic en el botón “Aceptar”, o presione en botón “Back” para cancelar los cambios y cerrar la ventana.

2.4. Editar configuración de usuario

Esta ventana la va a permitir modificar los datos que ingresó al crear su usuario, desde el nombre de usuario hasta la música a usar y demás. (expandir).

3. Juego para un solo jugador

Al iniciar la partida como se vio en el punto 2.1, el juego va a iniciar. El objetivo de este es eliminar a todos los enemigos de la pantalla para pasar al siguiente nivel, evitando ser impactado por los disparos enemigos. Debe completar tres niveles para terminar el juego y conseguir la mayor cantidad de puntos posibles. Usted dispone de 5 vidas al iniciar la partida y perderá el juego cuando se acaben las 5.



3.1. Controles

-Para ratón y teclado:

- Flechas direccionales: moverse
- Espacio: disparar
- Usar bonus: por definir
- Pausar juego: por definir

-Para control:

- Por definir

3.2. Enemigos y sistema de vidas

En cada nivel aparecerán 21 enemigos los cuales se moverán y atacarán según los parámetros que usted escogió en la ventana de configuración de la partida (véase el punto 2.3). Todos los enemigos pueden disparar proyectiles básicos sin límite alguno, o disparar un misil cargado (una única vez cada enemigo individual, y solo una vez por nivel).

Si su nave toca una vez un proyectil básico, esta perderá media vida, por lo que podrá seguir jugando; sin embargo, si esta vuelve a ser impactada por uno de estos proyectiles o cualquier otro tipo de misil, su nave será destruida. Si su nave es impactada por un misil cargado, perderá una vida completa, lo mismo aplica si su nave toca físicamente a un enemigo.

En cuanto a los escudos que puede tener la nave (véase el punto 3.3), si un proyectil básico impacta al escudo, este perderá una capa por cada impacto que reciba de este tipo de proyectil hasta que se agoten las tres capas de este. Por otro lado, si el escudo es impactado por un misil cargado, pueden suceder dos situaciones dependiendo de la cantidad de capas de escudo que tenga activas a la hora de ser impactado por este misil: Si posee dos o más capas de escudo, este perderá dos de sus capas, pero si a su nave le queda solo una capa de escudo, esta será destruida y perderá una vida. Por último, si impacta la cantidad de capas de escudo que su nave posea, si impacta físicamente contra un enemigo, su nave será destruida y perderá una vida.

3.3. Escenario, menú de pausa y sistema de bonus

Al iniciar la partida, se le presentará el escenario donde transcurrirá el juego con una animación corta en la que se presentan los enemigos a derrotar. Note que en esta también puede ver información como los puntos obtenidos, su usuario e imagen de usuario, vidas disponibles y demás. Su nave puede moverse en todas direcciones (arriba, abajo, derecha e izquierda) sin pasar del límite que imponen los bordes laterales, superior e inferior de la pantalla, y disparar de forma continua.

En cualquier momento de la partida puede pausar el juego presionando el botón de pausa, ya sea para tomar un descanso, ver este manual en caso de requerir ayuda,

o salir de la partida. Tome en cuenta que, si decide hacer esta última acción, su puntaje y tiempo obtenidos hasta ese momento no se guardarán.

Usted cuenta con una barra de bonus al costado de la pantalla. De la parte superior de esta puede caer un bonus de forma aleatoria. Si su nave toca físicamente este bonus, usted recibirá un bonus aleatorio y se habilitará su uso, siendo visible por medio de la aparición de color al símbolo del bonus obtenido. Tome en cuenta que solo puede obtener un tipo de bonus por nivel y solo puede usarlo en el nivel actual, ósea, al iniciar un nivel nuevo perderá los bonus que no utilizó.

Existen 5 tipos de bonus que puede recibir, cada uno activan acciones diferentes:

- Disparo Expansivo: Misil explosivo que al impactar un enemigo generará una explosión, la cual es capaz de eliminar a todo enemigo que entre en contacto con esta.
- Disparo Perseguidor: Misil inteligente que rastreará al enemigo más cercano hasta impactarlo o hasta que este salga de la pantalla.
- Puntos Dobles: Recibirá la cantidad de puntos que obtenga multiplicada por dos por un periodo de tiempo.
- Escudo: Activará un escudo protector de tres capas que absorberá el fuego enemigo hasta que se agote, permitiendo a la nave salir ilesa de estos impactos mientras que este se encuentre activo.
- Vida Extra: Recibirá una vida más al activar el bono, siempre que tenga menos de 5 vidas.

3.4. Cambio de nivel y fin del juego

En el momento que elimine a todos los enemigos del escenario, podrá avanzar al siguiente nivel. También puede recibir un bonus si termina al nivel en poco tiempo o con más puntos de lo normal.

Si pierde una vida, deberá volver a iniciar el nivel en el que murió desde el inicio, pero manteniendo los puntos realizados antes de morir. Si pierde todas sus vidas, el juego se terminará, pero este le dará la opción tanto de volver a intentar desde el inicio como de salir al menú principal. Esto aplica también al finalizar el juego.

3.5. Consejos

Si se siente atorado en algún nivel puede intentar lo siguiente:

- Prevea el movimiento de los enemigos: Si usted calcula dónde va a estar el enemigo antes de que este empiece a moverse, o uso justo cuando empiece a hacerlo, apártese una distancia considerable de él para evitar que este lo toque.
- Dispare donde va a estar el enemigo: Si siente que sus disparos no impactan a ningún enemigo, intente disparar donde va a estar el enemigo en el futuro,

no donde se encuentra actualmente, esto ya que los proyectiles que su nave dispara tardan un tiempo considerable en llegar a los enemigos.

- No use los bonus apenas los reciba: Aunque depende mucho de la situación en la que se encuentre, es sabio no entrar en desesperación. Ahorre los bonus que reciba hasta que pueda sacarles el máximo provecho posible. Por ejemplo, si tiene la oportunidad de eliminar varios enemigos con un solo disparo, o si está a punto de ser eliminado.

4. Partida multijugador (Alpha)

Al iniciar una partida multijugador, el juego realizará una “rifa” (escoge de forma aleatoria un jugador) para escoger al jugador que va a iniciar el juego primero. A partir de aquí todo es muy parecido a como se juega una partida de un solo jugador, con la notable diferencia de que, en este modo, cada que un jugador muere o completa un nivel, se le cederá el turno al jugador que estaba esperando. Al terminar el juego, ya sea porque ninguno logró superar los tres niveles, porque los dos jugadores ganaron o una combinación de estos, se presentarán las puntuaciones de ambos jugadores y se nombrará ganador a aquel jugador que haya obtenido la mayor cantidad de puntas en el menor tiempo posible (teniendo prioridad la cantidad de puntos antes que el tiempo).