

Manual de Usuario



Scramble es un juego en el que tomaras el control de un jet, equipado con una ametralladora y torpedos tendrás que pasar por 5 fases diferentes, teniendo que destruir a los enemigos que te encuentres por el camino, también tendrás que tener cuidado de no chocar contra el terreno, esquivar los misiles enemigos y por último que no se te acabe el combustible, todo con el objetivo final de destruir la base enemiga y salvar el mundo.

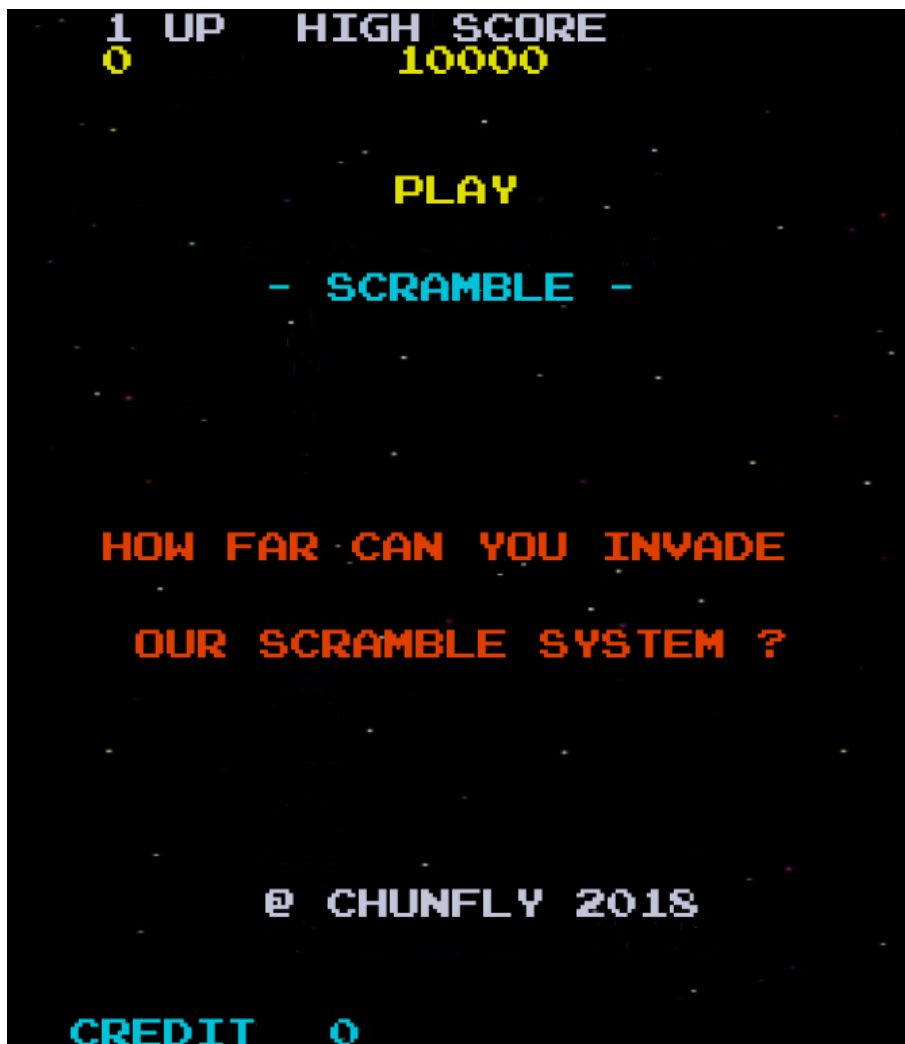
INDICE

Guía de instalación y ejecución	3
Primera Pantalla – Introducción	4
Segunda Pantalla – Tabla de Puntuación.....	5
Tercera Pantalla – Enemigos.....	6
Cuarta Pantalla – Menú Inicio.....	7
Quinta pantalla – Cambio Jugador.....	8
Sexta Pantalla – Desarrollo del juego.....	9
Séptima Pantalla – Game Over.....	13
Octava Pantalla – Final del juego	14

Guía de instalación y ejecución

- 1- El juego se distribuye en un formato de archivo comprimido, por lo que el usuario deberá de disponer con anterioridad un programa para la descompresión del archivo (WinRar, 7Zip).
- 2- El archivo del juego se puede descomprimir en una ubicación específica, o mover a dicha ubicación después de descomprimir, esto no afectara al juego, siempre y cuando los archivos internos no sufran ningún tipo de modificación.
- 3- Una vez se tiene guardado/almacenado el juego en donde se desea, para ejecutarlo se deberá de iniciar el ejecutable Scramble.exe (doble clic o seleccionándolo y presionando ENTER).
- 4- Una vez iniciado el juego, se desplegarán dos ventanas automáticamente, mostrándose una por encima de la otra, la que se muestra encima de la otra es con la que el usuario interactuara durante todo el juego. La otra ventana debe ser ignorada, ya que el cierre de esta producirá el cierre del juego.
- 5- Disfruta jugando Scramble.

Primera Pantalla



Esta pantalla dura 5 segundos, muestra el texto de introducción del juego (centro de la pantalla en color naranja), la puntuación más alta almacenada (centro superior, el texto en color gris y en amarillo la puntuación), por defecto es 10000, el nombre artístico del autor (centro inferior color gris), el año de creación del juego, la cantidad de créditos almacenados (margen inferior izquierdo) y lo único que se puede hacer durante esta pantalla es insertar créditos para jugar (tecla “6”).



Segunda Pantalla



La pantalla dura 6 segundo, muestra la puntuación más alta hasta el momento, por defecto es 10000(margen superior centro, texto en color gris y la puntuación en amarillo), seguida de una lista de las 10 puntuaciones más altas conseguidas durante la ejecución del programa (Centro de la pantalla, en diversos colores: Texto superior: naranja, tres primeras puntuaciones: amarillo, cuarta, quinta y sexta puntuación: celeste, ultimas cuatro puntuaciones en violeta), por defecto están todas en 10000, al igual que la primera pantalla esta muestra el nombre artístico del autor (centro inferior en color celeste), el año de creación del juego y la cantidad de créditos almacenados (esquina inferior izquierda en color celeste).

Lo único que se puede hacer durante esta pantalla es aumentar la cantidad de créditos (tecla "6").

Durante el último segundo la tabla de puntuación empezará a borrarse columna por columna empezando desde la derecha hasta que sea borrada completamente.



Tercera pantalla



La pantalla dura 6 segundos, al igual que las dos anteriores esta muestra la puntuación más alta hasta el momento (margen superior centro, texto en color gris y la puntuación en amarillo), la cantidad de créditos (esquina inferior izquierda en color celeste), el nombre artístico del autor (centro inferior en color gris), el año de creación, también mostrará la cantidad de puntos que obtendrá el usuario al destruir los diferentes objetivos (centro de la pantalla, mostrando los diferentes sprites y el texto en color gris), siendo estos:

“Misil” = 50pts, “Misil en el aire” = 80pts, “Ovni” = 100pts, “Fuel-tank” = 150pts, “Base enemiga” = 800pts y el objetivo “MYSTERY” que puede dar 100-200-300pts

Al comienzo de la pantalla el texto que muestra la puntuación de cada enemigo no será visible, después del primer segundo, el texto empezará a mostrarse carácter por carácter, de manera secuencial, empezando de izquierda a derecha y línea por línea.

Lo único que se puede hacer durante esta pantalla es aumentar la cantidad de créditos (tecla “6”).

Cuarta pantalla



La pantalla no tiene límite de tiempo, esta muestra al igual que las anteriores la puntuación más alta obtenida durante la ejecución del programa (margen superior centro, texto en color gris y la puntuación en amarillo), por defecto 10000, el número de créditos, también muestra la cantidad de jugadores que puede haber con la cantidad actual de créditos, por defecto “ONE PLAYER ONLY” y la puntuación necesaria para obtener un “jet/vida/intento” más durante la partida.

Lo único que se puede hacer durante esta pantalla es aumentar la cantidad de créditos (tecla “6”) y elegir la cantidad de jugadores, uno (tecla “1”) o dos (tecla “2”), simultáneos durante la partida.

Al elegir la cantidad de jugadores será cuando se cambie de pantalla, caso contrario esta pantalla se mostrará hasta el cierre del programa.



Quinta pantalla



Pantalla de transición, dura 5 segundos, muestra la puntuación mas alta conseguida durante la ejecución del programa (margen superior centro, texto en color gris y la puntuación en amarillo), por defecto es 10000, el jugador que jugara a continuación: "PLAYER ONE"/"PLAYER TWO" y la cantidad de jets/vidas/intentos que posee dicho jugador (Esquina inferior izquierda) así como la cantidad de banderas que posee (Esquina inferior derecha).

Durante esta pantalla no hay ningún comando a ejecutar.

Esta pantalla siempre se mostrará antes de que un jugador diferente al anterior empiece a jugar.

Sexta pantalla



La pantalla más importante de todas, ya que en esta se desarrollará todo el juego como tal, esta pantalla mostrará en todo momento la cantidad de jets/vidas/intentos (esquina inferior izquierda con una imagen que representa un jet) que posee el jugador actualmente, así mismo para recordar cual es el jugador actual: si es el jugador 1 el actual: el texto en el margen superior izquierdo de color gris, se mostrará de forma intermitente, mientras de haber seleccionado dos jugadores simultaneo, el texto en la esquina superior derecha se mostrara todo el tiempo, caso contrario, de no ser dos jugadores simultáneos, el texto y la puntuación del jugador 2 no se mostraran en pantalla; en caso de ser el jugador 2 el actual: el texto en la esquina superior derecha será el que se mostrara de manera intermitente, dejando el texto de la esquina superior izquierda siempre visible.

En la parte inferior de la pantalla, hacia el centro se verá una barra de “combustible” la cual se ira vaciando a cada segundo, siendo la duración máxima de 60 segundo, este tiempo ira disminuyendo a medida que el número de banderas (esquina inferior derecha, por defecto 0) aumente, consiguiendo así un aumento en la dificultad, si la barra se vacía completamente el jugador perderá el control del jet y este caerá hasta colisionar con el terreno, para evitar esto el jugador deberá destruir los “fuel-tank” los cuales rellenaran la barra por un equivalente a 10 segundos más de vuelo, aunque este valor ira disminuyendo en función del número de banderas obtenidas.

En la parte superior a todo lo ancho de la pantalla se muestra un panel, el cual mostrará con color rojo las etapas por las que ya has pasado el jugador actual,

así mismo, la última etapa marcada será en la que se encuentra el jugador actualmente.

La puntuación actual del jugador ira aumentando en 10pts por cada segundo que transcurra y por cada enemigo destruido, siendo la puntuación por cada tipo de enemigo la anteriormente mencionada en la tercera pantalla.

El jugador podrá mover el jet libremente en ocho direcciones diferentes usando las flechas de dirección del teclado (Ver pág. 10), en caso de presionar flechas de dirección opuestas entre sí, el jet no se moverá en ninguna de las dos direcciones, el margen por el que se puede mover el jet está determinado por:

El margen superior será el panel de etapas antes mencionado, al chocar contra él, el jet simplemente no subirá más.

El margen izquierdo será el propio límite de la pantalla y al igual que con el margen superior, al llegar a este limite el jet no avanzará en dicha dirección.

El margen derecho será la mitad del ancho de la pantalla, ocurre lo mismo que con el margen izquierdo, al llegar a este el jet no avanzará más allá de ese punto.

El margen inferior será el propio terreno, con el cual, si habrá penalización al chocar contra él o contra cualquier enemigo, en caso de que esto ocurra se verá una animación específica para la destrucción del jet, la penalización será la perdida de un jet/vida/intento y volver al inicio de la etapa en la que se encontraba el jugador al momento de perder, con la excepción de que el jugador se encontrara en una pequeña explanada, eso es para darle tiempo de reajustarse al terreno, en caso de haber 2 jugadores simultáneos, al perder una vida, el control del jet pasará al otro jugador, el cual se podría encontrar en una etapa diferente al jugador anterior, ya que el progreso es independiente ente jugadores, mostrando para esto la pantalla de transición (quinta pantalla).

Para destruir a los enemigos, el jet cuenta con dos sistemas de armas:

Ametralladora: Situada en la parte frontal del jet, esta podrá disparar un total de 4 balas, las cuales se moverán hacia la derecha únicamente, y solo se podrá volver a disparar cuando una bala colisione contra el terreno, un enemigo o salga por el margen derecho de la pantalla. Para disparar se tiene que presionar y/o mantener presionada la barra espaciadora (Ver pág. 10).

Torpedos: Lanzados desde la parte inferior del jet, se podrá lanzar dos de estos de manera simultánea, y su movimiento describirá una parábola, avanzando ligeramente hacia la derecha antes de empezar a caer, especialmente útiles teniendo en cuenta que la forma del terreno no siempre permitirá que se pueda destruir a los enemigos con la ametralladora. Al igual que con la ametralladora, no se podrá volver a disparar un torpedo hasta que este colisione con un enemigo o con el terreno y su animación de destrucción haya terminado. Para disparar se tiene que presionar y/o mantener presionado la tecla "Control" (Ver pág. 10).

Comandos del teclado:

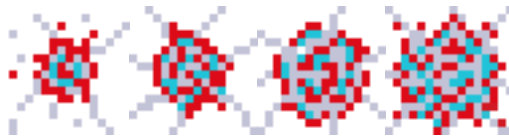


Imágenes Complementarias:

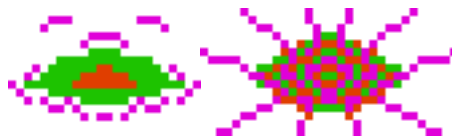
Torpedos:



Explosión:



Explosión Jugador:



Banderas:



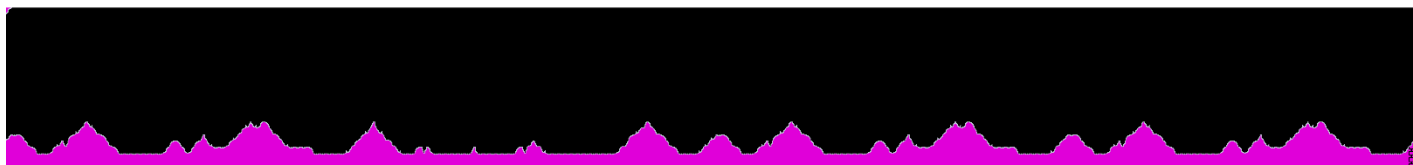
Etapas uno:



Etapas dos:



Etapa tres:



Etapa cuatro:



Etapa cinco:



Base enemiga:



Séptima pantalla



Pantalla que se muestra cuando un jugador pierde todas sus vidas, dura 5 segundos, durante los cuales no hay ningún comando a ejecutar, la pantalla muestra la puntuación más alta obtenida durante la ejecución del programa, por defecto 10000 (Margen superior centro, texto en gris y la puntuación en amarillo); muestra también la puntuación más alta obtenida por los jugadores, esquina superior izquierda para el jugador uno, y esquina superior derecha para el jugador dos, en caso de que no haber dos jugadores esta última no se mostrara en pantalla; Muestra también la cantidad de fuel que le quedaba al jugador (margen inferior centro) y la cantidad de banderas obtenidas por el jugador (esquina inferior derecha), por defecto son 0. Por último en el centro de la pantalla en forma de texto, muestra cual es el jugador que ha perdido: "PLAYER ONE"/"PLAYER TWO".

Una vez transcurrido el tiempo de duración de la pantalla, pasara a jugar el siguiente jugador si es que hay dos jugadores simultáneos y si a este le quedan vidas, caso contrario se volverá a la primera pantalla.

Octava pantalla



Pantalla que se muestra cuando un jugador destruye la base enemiga, dura 5 segundo, durante los cuales no hay ningún comando a ejecutar, la pantalla muestra la puntuación más alta obtenida durante la ejecución del programa, por defecto 10000 (Margen superior centro, texto en gris y la puntuación en amarillo); muestra también la puntuación más alta obtenida por los jugadores, esquina superior izquierda para el jugador uno, y esquina superior derecha para el jugador dos, en caso de que no haber dos jugadores esta última no se mostrara en pantalla; Muestra también la cantidad de fuel que le quedaba al jugador (margen inferior centro), la cantidad de banderas obtenidas por el jugador (esquina inferior derecha), al mostrarse esta pantalla, el número de banderas aumentara en uno y la cantidad de vidas restantes del jugador (esquina inferior izquierda). Por ultimo en el centro de la pantalla en forma de texto, el juego te felicita por completarlo.

Una vez transcurrido el tiempo de duración de la pantalla, se volverá al juego (sexta pantalla), permaneciendo el mismo jugador e iniciando desde la primera etapa, con un ligero aumento en la dificultad.