

# SARS CoV KILL



TÉCNICO SUPERIOR EN DESARROLLO DE APLICACIONES MULTIPLATAFORMA

Ángel Luis González Martín

Departamento de Informática

Manual de usuario del proyecto

## SARSCOVKILL

# ÍNDICE

<b>ÍNDICE</b>	<b>2</b>
<b>1 INTRODUCCIÓN</b>	<b>3</b>
1.1 Plataformas	3
1.2 Autor, Ciclo Formativo, Tutor y Centro Educativo	3
<b>2. PANTALLA DE MENÚ</b>	<b>4</b>
2.1 Jugar	4
2.2 Continuar	4
2.3 Salir	5
2.4 Slots de guardado	5
<b>3. PANTALLA DE JUEGO</b>	<b>6</b>
3.1 Barra de energía	6
3.2 Marcadores del juego	7
3.3 Controles en la partida	7
3.3.1 Teclas de movimiento	7
3.3.2 TouchPad	8
3.3.3 Controles de PAUSA y MENÚ	9
3.3.3.1 Controles de teclado	9
3.3.3.2 Controles de táctiles (Android)	10
3.4 Enemigos	10
3.4.1 Catálogo de enemigos	11
3.5 Bonus en partida	11
3.5.1 Bonificación de energía:	11
3.5.2 Bonificación de velocidad:	12
3.5.3 Bonificación de puntuación:	12
<b>4. PANTALLA DE GAME OVER</b>	<b>13</b>
4.1 Menú	13
4.2 Continuar	14
4.3 Salir	14

# 1 INTRODUCCIÓN

El género del videojuego puede catalogarse como un shooter de scroll horizontal o como un ([Shoot 'em up](#)).

Su estilo es de tipo arcade clásico en dos dimensiones y su ambientación viene determinada por un futuro oscuro y apocalíptico en el que las pandemias asolan a una sociedad altamente tecnológica.



El objetivo principal cuando juegas a SarsCovKill es controlar un nanobot el cual tendrá que destruir o evitar ser destruido por hordas de virus los cuales tratarán de quedar sin energía al Nanobot con sus impactos, para eliminarlos debemos alcanzarlos lanzado cadenas de adn mediante el generador que incorpora el

Nanobot, al eliminar los objetivos ganaremos puntos, los cuales ampliarán la puntuación de nuestro marcador y en consecuencia aumentarán nuestro nivel en el videojuego. La dificultad irá aumentando a la par del nivel en el que estemos en el videojuego y los enemigos cada vez serán más numerosos.

Además para muchos puede ser muy reconfortante el eliminar virus por la situación que atravesamos actualmente.

## 1.1 Plataformas

Su plataforma principal es desktop (windows x86-64) además de Android y en futuras versiones la idea es poder compilarlo también para ios.

## 1.2 Autor, Ciclo Formativo, Tutor y Centro Educativo

Autor: Ángel Luis González Martín

Ciclo Formativo: Desarrollo de aplicaciones multiplataforma

Tutor: Eloy García Álvarez

Centro Educativo: I.E.S. Albarregas

## 2. PANTALLA DE MENÚ

Una vez iniciado el juego nos encontraremos en la pantalla principal del menú



Desde esta pantalla tendremos las opciones de jugar, continuar, salir y los slots de selección para el guardado.

En la versión para android observaremos el mismo menú pero no aparecerán las teclas de ayuda (J, C, ESC)

### 2.1 Jugar

Pulsando este botón entraremos a una nueva partida sobreescribiendo los avances que tuviéramos guardados en el slot seleccionado (empezando en el nivel uno y puntuación 0).

Para pulsar el botón podremos hacerlo mediante un clic con el mouse, con una pulsación táctil o bien mediante la tecla J.



### 2.2 Continuar

Pulsando este botón entraremos a la partida que tuviéramos guardada en el slot seleccionado.

Para pulsar el botón podremos hacerlo mediante un clic con el mouse, con una pulsación táctil o bien mediante la tecla C.



## 2.3 Salir

Pulsando este botón saldremos del juego, para pulsar el botón podremos hacer mediante un clic con el mouse, con una pulsación táctil o bien mediante la tecla ESC



## 2.4 Slots de guardado

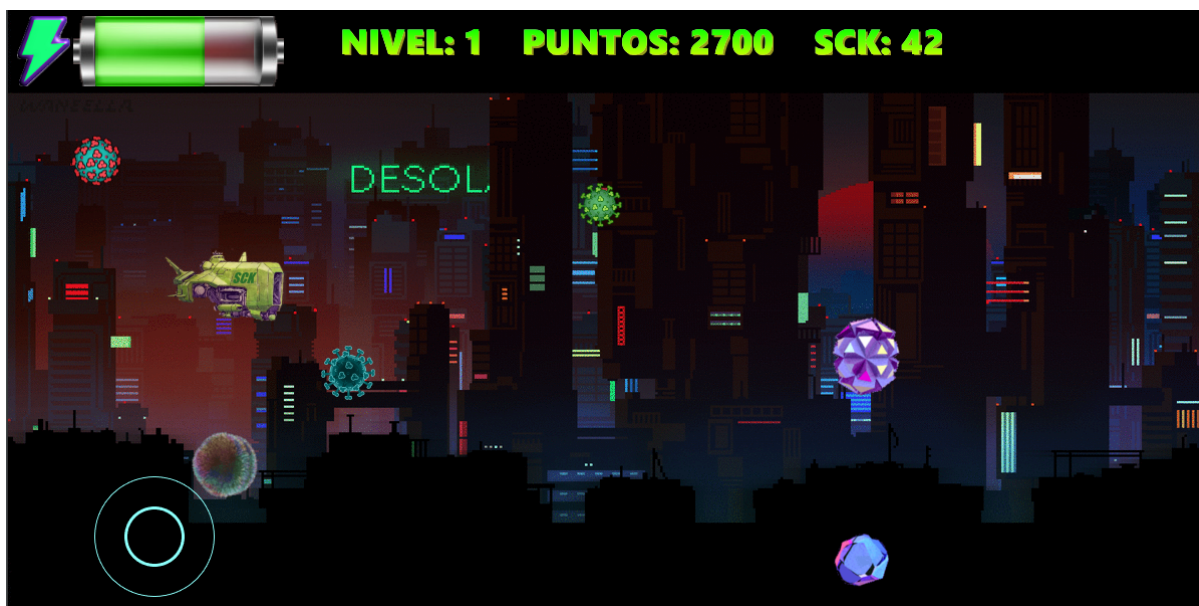
Los slots de guardado sirven para seleccionar sobre qué partida queremos jugar, el slot que se selecciona por defecto al entrar al menú es el uno pero podremos seleccionar cualquier otro simplemente mediante un clic con el mouse, con una pulsación táctil o bien mediante las 1, 2, 3, 4, 5. El numero del slot seleccionado ser marcara con un color amarillo.



Solo tendremos que pulsar el slot. La función de guardado es automática al salir de la partida

### 3. PANTALLA DE JUEGO

Una vez pulsemos el botón de continuar o jugar aparecemos en la pantalla del juego, en esta pantalla estaremos al mando de un nanobot que ha sido diseñado para neutralizar a hordas de virus que intentan bajarnos la energía para eliminarnos. Podremos defendernos lanzando cadenas de ADN para neutralizarlos, pero hay algunos enemigos que son inmunes a nuestros ataque y no tendremos otra opción que esquivarlos.



#### 3.1 Barra de energía

Se sitúa en la esquina superior izquierda y nos indica la cantidad de ataques que podemos resistir, aproximadamente son tres colisiones las que tendremos antes de



perder el control del nanobot e ir a la pantalla de GAME OVER, pero hay dos tipos de enemigos que serán algo más agresivos con nuestro nanobot, estos son virus no biológicos e inmunes a nuestros ataques con ADN de un impacto se apoderaron de toda nuestra energía y solo podremos esperar a algún bonus de energía o bien resistir hasta que esta se vaya llenando lentamente con el paso del tiempo.



### 3.2 Marcadores del juego

Está situado en la parte superior central de la pantalla y nos dará información sobre el nivel en el que estamos (NIVEL), los puntos acumulados (PUNTOS), y contador de enemigos (SCK). Cada 10000 puntos subiremos de nivel, el marcador de puntos se irá incrementando conforme realicemos bajas en las filas de los virus. Pero tendremos que tener en cuenta que los impactos enemigos además de energía nos bajarán la puntuación. Cada cierto número de enemigos abatidos aparecerán bonus con mejoras para nuestro nanobot, entre las que se encuentra una que nos incrementará en 10000 puntos el marcador, por lo que avanzaremos un nivel.

**NIVEL: 1   PUNTOS: 2700   SCK: 42**

### 3.3 Controles en la partida

Para poder movernos por la pantalla con nuestro nanobot y disparar podremos utilizar diferentes controles de juego en función de nuestros gustos particulares o en función de nuestras posibilidades (el juego está adaptado para poder jugar con solo una mano).

#### 3.3.1 Teclas de movimiento

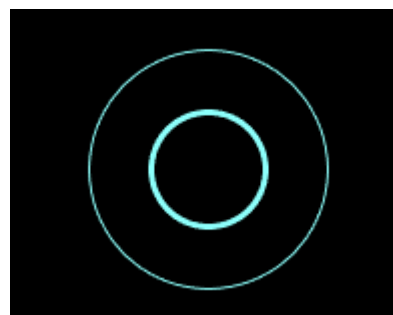
Para movernos con las teclas del teclado utilizaremos las teclas W, A, S, D y dispararemos ADN con la tecla espacio.



No solo podemos movernos arriba, abajo, izquierda, y derecha. Además combinando teclas de movimiento podremos movernos en diagonal.

### 3.3.2 TouchPad

Mediante el touchpad podremos movernos en todas las direcciones, esto podremos hacerlo haciendo clic con el ratón en el círculo interior y desplazando el movimiento en la dirección deseada, o bien en pantallas táctiles moverlo con el dedo directamente. Lo ideal es sujetar el touchpad con el clic derecho del ratón y así podremos disparar con el clic izquierdo del ratón (el clic izquierdo hace el disparo en toda la pantalla) utilizando solo una mano para jugar.



En Android podremos disparar con un botón que se sitúa en la parte inferior derecha de la pantalla.





### 3.3.3 Controles de PAUSA y MENÚ

#### 3.3.3.1 Controles de teclado

Mediante las teclas P pasaremos nuestro juego, volviendo a pulsar P saldremos del modo pausa, podemos salir de este modo además haciendo clic en la pantalla.



Para ir al menú principal solo tendremos que pulsar la tecla escape. Cuando volvamos al menú principal se guardaran los datos de nuestra partida automáticamente.



### 3.3.3.2 Controles de tactiles (Android)

En la pantalla de android veremos dos botones. El derecho realiza la función de pausa y el izquierdo la de volver al menú. Cuando volvamos al menú principal se guardaran los datos de nuestra partida automáticamente.



## 3.4 Enemigos

Los enemigos saldrán en oleadas y estos incrementarán conforme vayamos avanzando en los niveles del juego.

Podremos encontrarnos con varios tipos de enemigos, la mayoría son de origen biológico y podremos eliminarlos mediante nuestro cañón de ADN.

Pero hay algunos de origen tecnológico, los cuales se escaparon de un laboratorio militar y ahora buscan energía para recargarse, son inmunes a nuestros ataques por lo que solo podremos esquivarlos. Además si nos impactan nos quedarán a cero de energía.

Los enemigos se moverán de formas y velocidades diferentes, por lo que tendremos que estar atentos en todas las direcciones.

### 3.4.1 Catálogo de enemigos

#### Enemigos Biológicos



#### Enemigos Tecnológicos



### 3.5 Bonus en partida

Cada cierto tiempo en la partida y por eliminar a un número determinado de virus aparecerán objetos potenciadores para nuestro nanobot, los que podrán aparecer son los siguientes:

#### 3.5.1 Bonificación de energía:

Recargara la energía de nuestro nanobot al máximo





### 3.5.2 Bonificación de velocidad:

Incrementa la velocidad de nuestro nanobot, esta velocidad se podrá seguir incrementando con nuevos bonificadores de velocidad. La mejora de velocidad solo la perderemos al quedarnos sin energía.



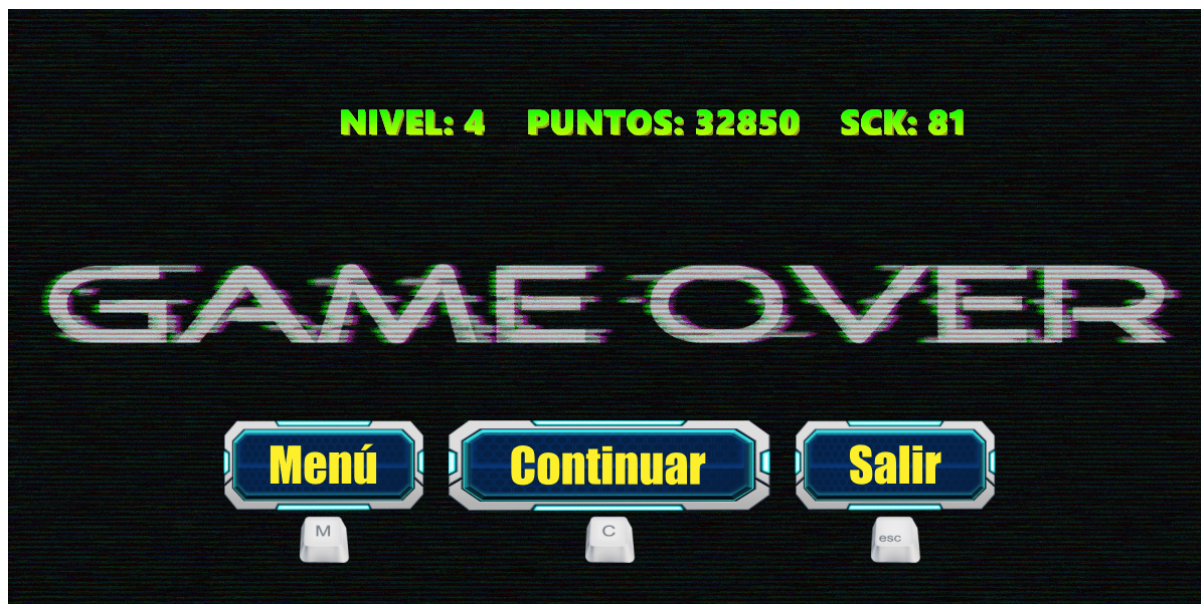
### 3.5.3 Bonificación de puntuación:

Incrementa en 10000 puntos nuestro marcador y subimos un nivel.



## 4. PANTALLA DE GAME OVER

Cuando nuestro nanobot se queda sin energía perderemos la partida. Esto nos conduce a la pantalla de GAME OVER.



Perderemos las mejoras que teníamos en nuestro nanobot, pero no todo está perdido, podremos continuar manteniendo la puntuación y el nivel.

En el caso que queramos salir del juego o volver al menú se guardaran los datos en el slot de guardado que tuviéramos seleccionado.

Desde esta pantalla tendremos las opciones de menú, continuar, salir.

En la versión para android observaremos el mismo menú pero no aparecerán las teclas de ayuda (M, C, ESC)

### 4.1 Menú

Pulsando este botón iremos a la pantalla de menú.

Para pulsar el botón podremos hacerlo mediante un clic con el mouse, con una pulsación táctil o bien mediante la tecla M.



## 4.2 Continuar

Pulsando este botón volveremos a la partida que estábamos jugando, pero perderemos las mejoras que tuviéramos en el nanobot.

Para pulsar el botón podremos hacerlo mediante un clic con el mouse, con una pulsación táctil o bien mediante la tecla C.



## 4.3 Salir

Pulsando este botón saldremos del juego, para pulsar el botón podremos hacer mediante un clic con el mouse, con una pulsación táctil o bien mediante la tecla ESC



Y esto es todo disfruten del juego :)