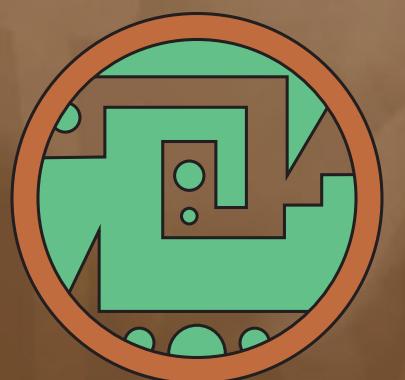
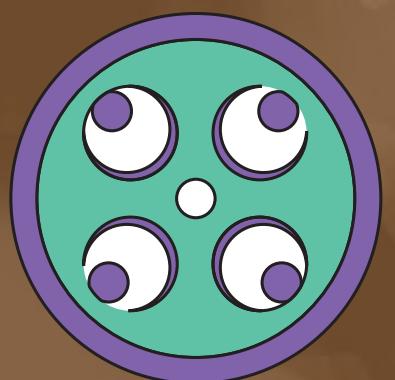


NUSCAA - MANUAL

MARVI  
INTERACTIVE



**MARVI INTERACTIVE**  
MARC AGUDO | ARNAU MORILLA | VÍCTOR LÓPEZ

## HISTORIA:

Nuestra historia gira en torno a una joven indígena en época de rebeldía. Esta vive en las afueras de un reino en un pueblo rural. Su padre está a cargo de su educación y de custodiar las piedras sagradas las cuales mantienen el equilibrio en la aldea, pero su vida toma un giro inesperado cuando su hogar es atacado y las gemas robadas.



## SINOPSIS:

Nuscaa es un juego de acción, plataformas y puzzles, ambientado en la jungla de América Central, en la época dorada de un reino lejano.

MENUS - START:



MENUS-MAIN MENU:



## MENUS - OPTIONS:

Se encuentran todas las opciones disponibles para ajustar el juego.

Gráficos, Sonido y Juego.



## MENUS - GRAPHICS:

Cuenta con las opciones de modo de pantalla, resolución y brillo.

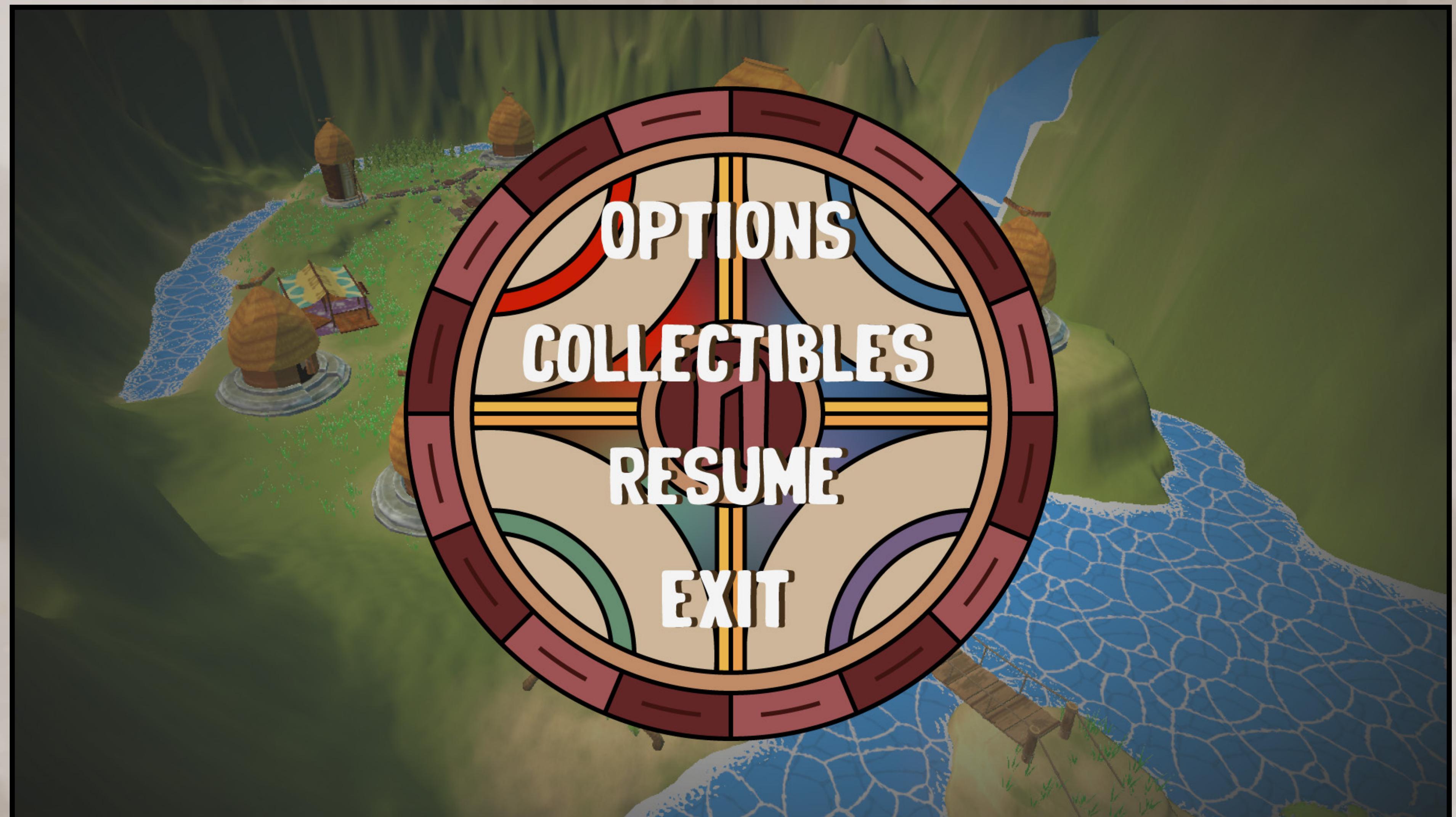


## MENUS - PAUSE:

Desde el menú de pausa podrás interactuar con los objetos coleccionables que vayas recolectando a medida que vayas avanzando en el mapa.

Se puede acceder al menú de opciones desde él.

Puedes salir del juego o volver a la partida.



CONTROLES DEL JUEGO:



MOVER:



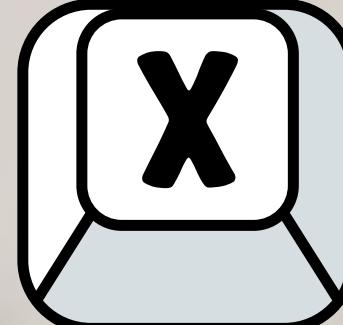
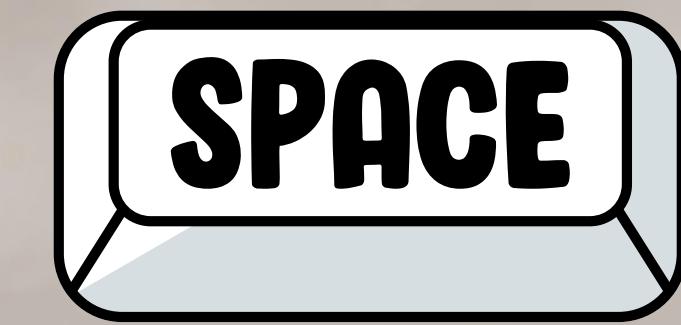
CORRER:



SALTAR:



ATACAR:



## MÉCANICAS Y MOVIMIENTOS DEL PERSONAJE:



## ACCIONES PERSONAJE PRINCIPAL:

La protagonista responde a las teclas WASD (W para avanzar, S para retroceder, A para dirigirse a la izquierda y D para dirigirse a la derecha).

La acción de correr se ejecuta del mismo modo, simultáneamente, manteniendo

la tecla MAYÚS presionada.

Para atacar usa la tecla X.

El menú pausa se abre con la tecla ESCAPE, en este puedes acceder al menú de opciones.

Para interactuar con los objetos se utiliza la tecla E.

## ITEMS:

Recolecta vida

Recolecta oro

## ELEMENTOS INTERACTIVOS:

Palancas  
Puertas

Botones

Mecanismos

## POBLADO - NUSCAA:

Empezamos en el poblado donde podremos interactuar con diferentes elementos, pero no habrá ningún peligro.

Una vez salimos del poblado y nos adentramos en la jungla, no sabremos lo que nos podemos encontrar.



## JUNGLA:

Primera toma de contacto con los enemigos.

Pequeña transición entre el primer enemigo y el siguiente evento.

Nos topamos con un campamento de Esbirros, hay bastantes...

Pasamos por un gran puente sin ningún enemigo en el.

Nos encontramos a unos cuantos enemigos guardando la entrada al templo.

1er Puzzle.

Una vez completado el puzzle nos adentramos en el templo, en la primera sala habrá varias elementos de plataformas y un gran puzzle.



## TEMPLO:

2do Puzzle.

Una vez completado el puzzle podremos acceder a la sala final donde pelearemos contra el Boss Final.

Level Ending.



## KAILA:

### VESTIMENTA:

Se cubre la cabeza con una banda gruesa la cual le sirve para sujetar su pelo encrespado. Lleva un atuendo en forma de túnica que le cubre hasta la cintura colgando la tela entre las piernas. Usa vendas tanto en los brazos como en las piernas, además de distintas protecciones y elementos decorativos.

### RASGOS PSICOLÓGICOS:

### ASPECTOS SOCIALES:

Se entrena a diario con su padre a nivel de combate y físico. También estudia con la sabia del pueblo con los demás chic@s de esta humilde aldea.

Nivel de educación: En curso, sabe lo más importante y básico a nivel general.

### OCUPACIÓN: NIÑA ESTUDIANTE

Familia: Se crió solo con su padre, ya que su madre murió cuando nació ella, por motivos políticos y porque la aldea afrontaba una guerra con otra etnia.

### FINALIDAD:

Establecer el orden de los elementos.

### Defectos:

Es de temperamento alocado, temperamental y poco paciente. Además de su edad que hace que no tenga una experiencia y conocimientos amplios.



## NUSCAA / MANUAL

### FICHA DEL PERSONAJE:

#### DATASHEET - PROTAGONISTA:

**NOMBRE:** KAILA.

**EDAD:** 16 AÑOS.

**GÉNERO:** HEMBRA MONGOLOIDE.

**LUGAR DE NACIMIENTO:** VERACRUZ.

#### CARACTERÍSTICAS:

#### RASGOS FÍSICOS:

**ESTATURA:** 160 CM.

**PESO:** 65 KG.

**COMPLEXIÓN:** ATLÉTICA.

**ALUX:**

Tienen una estatura que solo se acerca a la altura de las rodillas de una persona promedio, y con la apariencia de personas miniatura

**VESTIMENTA:**

tradicionalmente vestidas a la usanza prehispánica centroamericana.

**HABILIDADES:**

Sigilo muy desarrollado, Cuchillos, cerbatanas y robo.

**DESCRIPCIÓN:**

Se dice que habitan en los cenotes y grutas, que son pequeños, con una estatura que solo se acerca a la altura de las rodillas de una persona promedio, y con la apari-

encia de personas miniatura, tradicionalmente vestidas a la usanza prehispánica centroamericana. También se reportan ataques con cuchillos de obsidiana y pequeñas cerbatanas, ataques rápidos y silenciosos, aprovechan su tamaño para esconderse y atacar o robar en el momento indicado. Están asociados generalmente con lugares de la naturaleza tales como las selvas, grutas, piedras, y los campos.

**FICHA DEL PERSONAJE:**

**DATASHEET - ESBIRRO ANTAGONISTA:**

**NOMBRE:** ALUX

**EDAD:** DESCONOCIDA

**GENERO:** DESCONOCIDO

**LUGAR DE NACIMIENTO:** INVOCACIÓN

**CARACTERÍSTICAS:**

**RASGOS FÍSICOS:**

**ESTATURA:** 80-90 CM.

**PESO:** 40-45 KG.

# CHAMÁN:

## VESTIMENTA:

Siempre lleva una máscara de madera, esta tiene una decoración con hojas a modo de halo, en la parte superior. Sus túnicas son los típicos de la época.

## RASGOS PSICOLÓGICOS:

## ASPECTOS SOCIALES:

Es un hombre muy prepotente y manipulador que quiere que todo el mundo este a su merced, obedeciendo sus órdenes.

## OCUPACIÓN: HECHICERO

Para algunos es un sabio, al que iban a pedir consejo, pero después de ser expulsado de la aldea en la que vivía, no tiene ninguna ocupación.

## FINALIDAD:

Gobernar todas las Tribus.

# NUSCAA / MANUAL

## FICHA DEL PERSONAJE:

DATASHEET - ANTAGONISTA:

NOMBRE: MIKTLAN.

EDAD: DESCONOCIDO.

GÉNERO: BARÓN.

LUGAR DE NACIMIENTO: DESCONOCIDO.

CARACTERÍSTICAS:

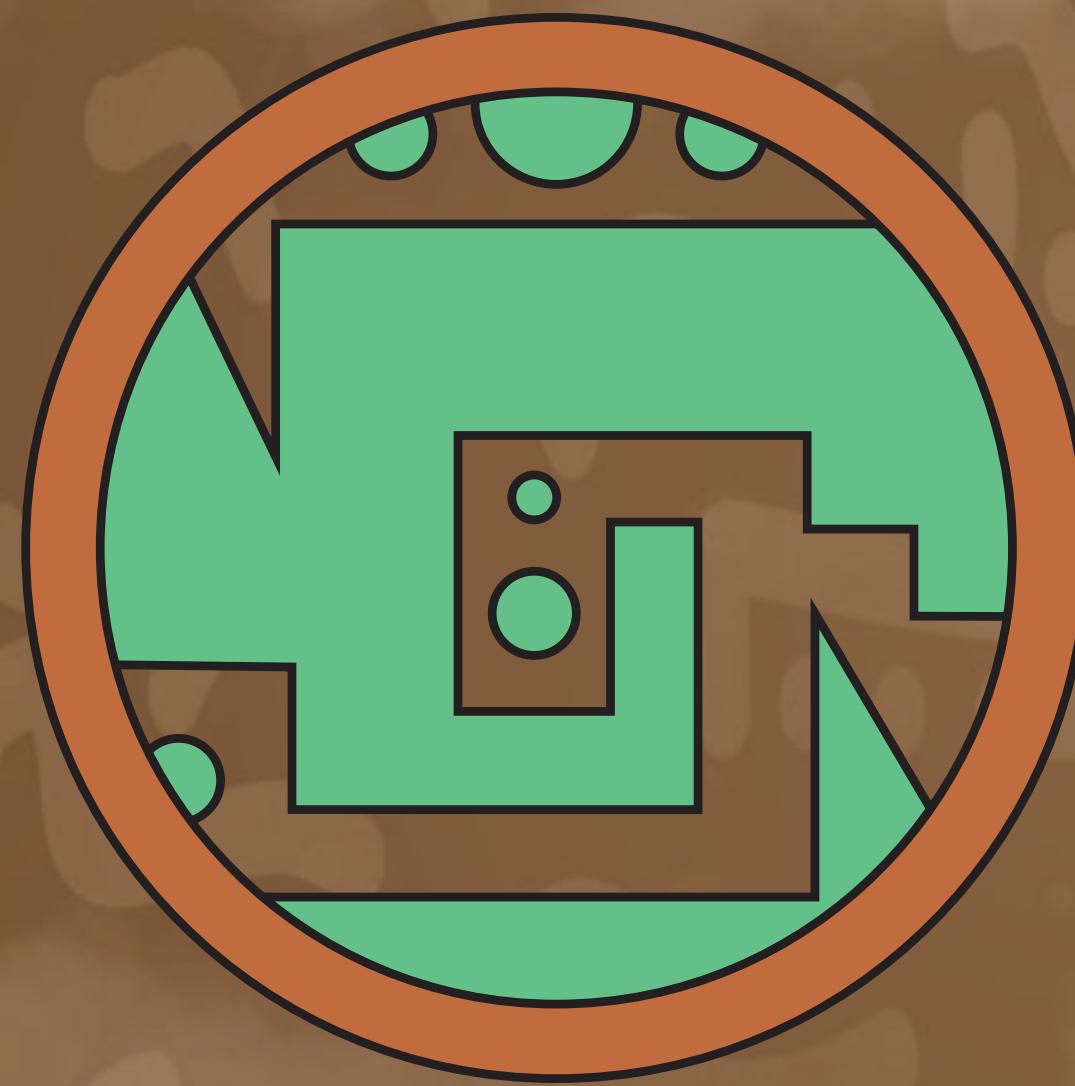
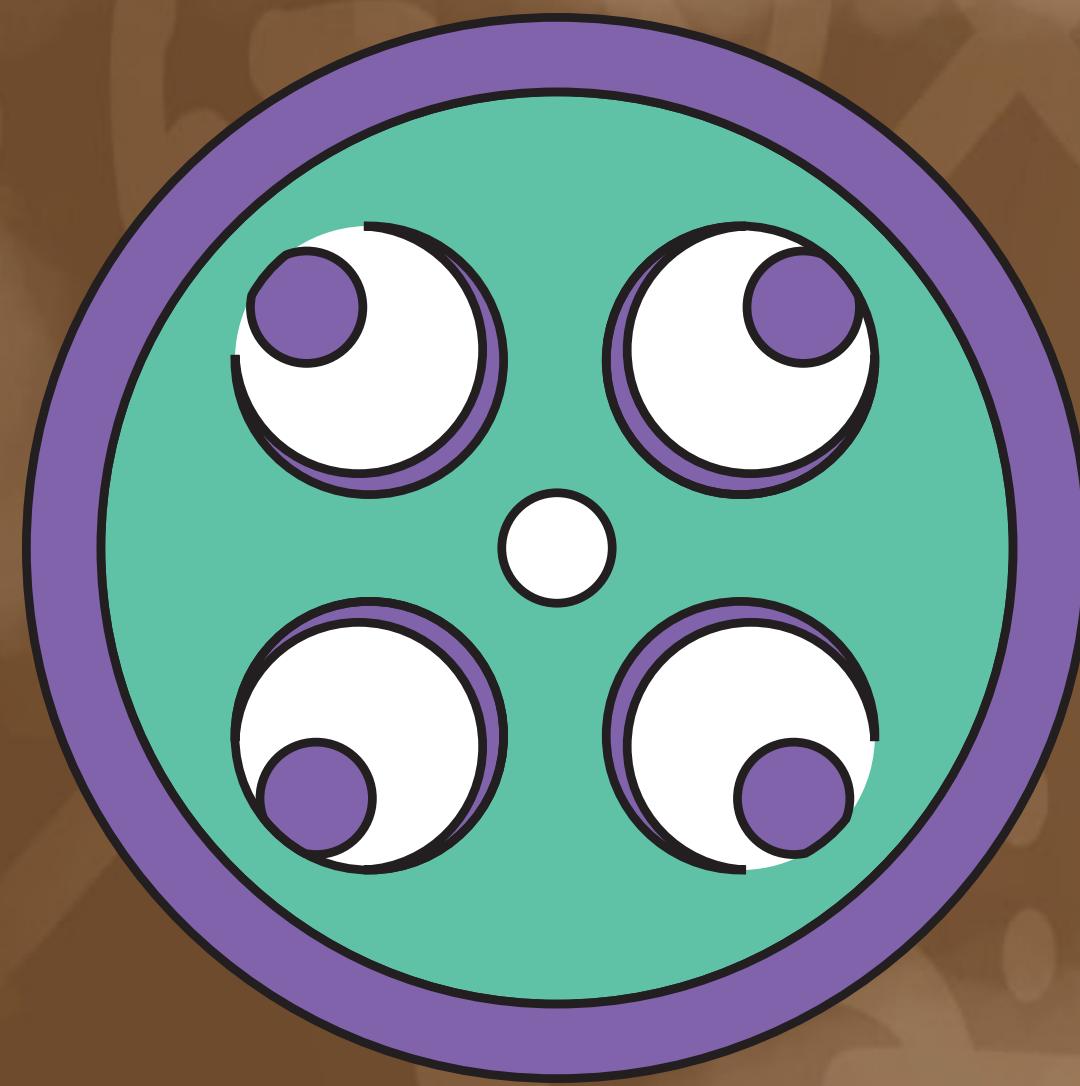
RASGOS FÍSICOS:

ESTATURA: 210 CM.

PESO: 95 KG.

COMPLEXIÓN: ATLÉTICA.





Obtener y distribuir una copia de Nuscaa no autorizada es ilegal y está estrictamente prohibido. Cualquier licencia de Marvi Interactive no obtenida vía la página oficial en Itch.io y/o GitHub no está autorizada y Marvi Interactive no se hace responsable de los inconvenientes que puede causar una copia obtenida de forma fraudulenta.

El contenido de este manual está protegido por las leyes de propiedad básicas como el (CC) creative commons.

Cualquier duda o información adicional contacte a:  
[contact@marviint.com](mailto:contact@marviint.com)