



MANUAL DE USUARIO

Índice

- 1. Introducción.....1
- 2. Requisitos del Sistema..... 1
- 3. Modo Multijugador.....1
- 4. Controles del Juego..... 1
 - Jugador 1 (teclado):..... 1
 - Jugador 2 (teclado):..... 2
- 5. Objetivo del Juego.....2
- 6. Elementos del Juego.....2
 - Coleccionables:..... 3
 - Enemigos:..... 3
- 7. HUD (Interfaz del jugador).....3
- 8. Mecánicas Básicas..... 3
 - Movimiento..... 3
 - Ataque..... 3
 - Daño y vida..... 3
 - Muerte por caída..... 4
 - Teletransporte automático (modo multijugador)..... 4
- 9. Mecánicas Clave.....4
- 10. Pantallas del Juego.....4
- 11. Consejos para el Jugador..... 5
- 12. Créditos.....5
- 13. Anexos..... 5
 - I. Imágenes.....5
 - A. Coleccionables.....5
 - B. Enemigos..... 6
 - 1. Nivel 1.....6
 - 2. Nivel 2..... 7
 - C. Objetos..... 8
 - D. Menús..... 8
 - E. Interfaz general..... 14
 - 1. Icono uni-multijugador..... 14

1. Introducción

Arcane Hunter es un videojuego de acción y aventura en 2D desarrollado con el motor Godot Engine. En este título, el jugador se embarca en una misión épica a través de mundos mágicos llenos de enemigos, trampas, jefes y secretos. El juego está diseñado tanto para un jugador como para multijugador local cooperativo.

2. Requisitos del Sistema

- Sistema Operativo: Windows 10/11, Linux o macOS
- Procesador: Dual Core 2.0 GHz o superior
- Memoria RAM: 2 GB
- Tarjeta Gráfica: Compatible con OpenGL 3.3
- Almacenamiento: 250 MB libres
- Resolución recomendada: 1280x720 o superior

3. Modo Multijugador

Arcane Hunter permite jugar de forma cooperativa con otro jugador local:

- El jugador 2 es opcional y solo se activa desde el menú de selección (Mapa).
- Ambos comparten escenario y deben colaborar para avanzar.
- Se incluyen mecanismos para evitar la separación excesiva (bloqueo y teletransporte).

Para activar el modo multijugador debes acceder al mapa de selección de niveles, allí podrás encontrar el dibujo de una persona, pincha sobre él y este cambiará a un dibujo distinto (**Modo multijugador**). Puedes pinchar cuantas veces quieras para seleccionar el tipo de modo con el que deseas jugar (**ANEXO I**).

4. Controles del Juego

Jugador 1 (teclado):

- **Moverse:** A (izquierda), D (derecha)
- **Saltar:** W
- **Atacar:** Click izquierdo
- **Interactuar (en menús):** Click/Enter
- **Pausar juego:** Escape

Jugador 2 (teclado):

- **Moverse:** Flechas izquierda/derecha
- **Saltar:** Flecha arriba
- **Atacar:** Enter
- **Maullar (acción especial):** M

Nota: El juego detecta el modo multijugador cuando se selecciona en el menú de selección de niveles (Mapa).

5. Objetivo del Juego

Tu misión es avanzar a través de los diferentes niveles, enfrentarte a enemigos, superar obstáculos, recolectar objetos (monedas y runas) y derrotar jefes para desbloquear nuevas zonas. El jugador debe llegar hasta el final del nivel y activar la salida tras cumplir los objetivos.

6. Elementos del Juego

Personajes:

- **Player Knight:** Caballero arcano, principal protagonista. Posee gran movilidad, fuerza en el combate y capacidad de recuperación de vida al derrotar enemigos.
- **Player Cat:** Compañero felino en el modo multijugador. Ágil y veloz, su papel es apoyar al jugador principal. Puede recolectar monedas y empujar cajas.

Ambos personajes pueden recibir daño, morir, atacar, recolectar objetos y cooperar para progresar.

Coleccionables:

- **Monedas:** Aumentan tu puntuación. Se muestran en el HUD.
- **Runas:** Ítems especiales con valor adicional. También visibles en el HUD.

Enemigos:

- Enemigos rasos y vida saljave
- Jefes de nivel únicos

Cada enemigo tiene un patrón de ataque y comportamiento que deberás aprender para sobrevivir.

7. HUD (Interfaz del jugador)

- **Barra de vida:** Muestra la salud actual del personaje.
- **Contador de tiempo:** Indica la duración de tu partida.
- **Indicadores de monedas y runas:** Aparecen en la parte superior.

8. Mecánicas Básicas

Movimiento

- Movimiento fluido con aceleración, fricción y salto personalizado.
- Gravedad ajustada por nivel.
- Detección de colisiones con enemigos, objetos y escenarios.

Ataque

- Golpe cuerpo a cuerpo con animación específica.
- Cooldown entre ataques.

Daño y vida

- Los personajes tienen puntos de vida (HP).
- Al recibir daño, se reproducen animaciones de “hurt”.
- Si HP llega a 0, el personaje muere (y en un jugador se activa pantalla de Game Over).

Muerte por caída

- Si un jugador cae más allá de cierto umbral vertical, muere automáticamente.
- Esto se desactiva tras llegar a un punto de control predeterminado.

Teletransporte automático (modo multijugador)

- Si el gato se aleja del caballero en el eje Y y está fuera de cámara más de 2 segundos, se teletransporta junto a él automáticamente.

9. Mecánicas Clave

- **Combate:** Ataques cuerpo a cuerpo que dañan a enemigos dentro del área de ataque.
- **Maullar (jugador 2):** Acción especial con función decorativa.
- **Muerte por caída:** Si caes por debajo del umbral de altura sin haber alcanzado un punto de control, el personaje muere.
- **Punto de control automático:** Al alcanzar ciertas coordenadas se desactiva la muerte por caída.

10. Pantallas del Juego

- **Menú principal:** Inicia partida, ajusta opciones, consulta créditos o accede al documento de ayuda “**Manual de usuario**”.
- **Menú de pausa:** Permite continuar, reiniciar, volver al selector de niveles o acceder a ajustes.
- **Menú de niveles:** Selecciona el nivel a jugar.
- **Menú de ajustes:** Cambia volumen, música o efectos visuales.

- **Pantalla de victoria/derrota:** Muestra estadísticas tras completar o fallar el nivel.
- **Pantalla de créditos:** Muestra las gratificaciones de los desarrolladores involucrados en el desarrollo del videojuego.

11. Consejos para el Jugador

- Explora bien cada rincón: algunos objetos están ocultos.
- Observa los patrones de los enemigos antes de atacar.
- Si juegas en multijugador, mantén a los personajes cerca para no perderse de vista.
- Usa el tiempo a tu favor: las estadísticas al final del nivel lo tienen en cuenta.

12. Créditos

- **Nombre del juego:** *Arcane Hunter*
- **Versión:** 1.01
- **Desarrollado por:** Daniel Expósito Seoane
- **Año:** 2025
- **Motor:** Godot Engine

13. Anexos

I. Imágenes

A. Coleccionables

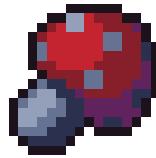
1. Monedas



2. Runas



3. Consumibles (Comida)



B. Enemigos

1. Nivel 1

a) Slime



b) Larva



c) Tortuga



d) Murciélago



e) Ahogado



f) Hinchado



2. Nivel 2

a) Gorgona



b) Minotauro



c) Esqueleto lancero

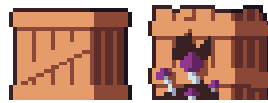


d) Esqueleto escudo



C. Objetos

1. Cajas



2. Barriles



D. Menús

1. Inicio



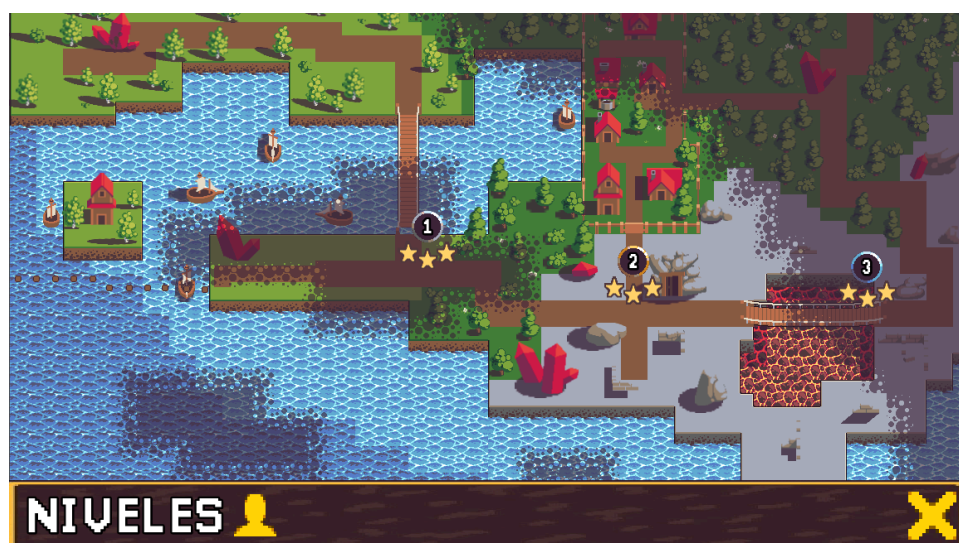
2. Ajustes



3. Estadísticas



4. Selección de niveles (Mapa)



5. Nivel



6. Pausa

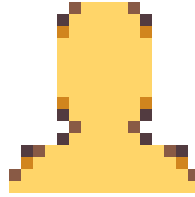


7. Mejoras



8. Créditos



E. Interfaz general**1. Icono uni-multijugador****a) Un jugador****b) Multijugador**