

MANUAL DE USUARIO

USER MANUAL



Desarrolladores:

Mari Cruz Miranda Torres

Jose A Parron Serna

Juan José Richarte Valera



Ingeniería Multimedia

ABP 2022-2023

ÍNDICE

1. ¿Cómo funciona el juego?	3
1.1. Controles del juego y mecánicas del jugador	3
1.2. Explicación de mecánicas e IA de enemigo	4
1.3. ¿Cómo jugar?	5
4. How the game works?	6
4.1. Game controls and players mechanic	6
4.2. Enemy's AI and Mechanics	7
4.3. How to play?	8



1. ¿Cómo funciona el juego?

Aryan es un juego indie de acción desarrollado como parte de la asignatura de Videojuegos 1 de la carrera ingeniería multimedia de la UA.

El juego tiene sus limitaciones obvias, ya que ha sido el primer juego programado en CPCtelera, no obstante, para conseguir un buen producto final se decidió por centrarse en el desarrollo de mecánicas básicas pero lo suficientemente sólidas como para dotar al jugador de una buena experiencia.

1.1 Controles del juego y mecánicas del jugador

Al ser un juego diseñado para Amstrad, se decidió basar la programación en movimientos en 2D (arriba, abajo, izquierda y derecha) con una cámara aérea fija.

El movimiento del personaje se efectúa con las flechas de dirección del teclado (ver imagen 1) si se está jugando en pc y con el joystick si se está usando la consola de Amstrad.

El ataque básico del jugador se basa en un golpe a corta distancia usando una espada, la tecla asignada para ejecutar esta mecánica se encuentra en la barra espaciadora (ver imagen 1) mientras se encuentre jugando en el ordenador y en cualquiera de los dos botones que encontramos en la máquina de Amstrad.



Imagen 1: Pantalla de carga dentro del juego que muestra los controles básicos.

Para facilitar el juego y crear una mecánica lo más realista posible, el jugador podrá efectuar el ataque en cualquier dirección (ver imagen 2), ya que se almacena la última posición a la que se dirija el personaje.





Imagen 2: El jugador ejecutando el golpe con la espada

1.2 Explicación de mecánicas e IA de enemigos

En cuanto a los enemigos o Personajes No Jugables (NPC), se han creado de dos tipos diferentes.

Uno de ellos es un personaje estático, es decir, una torreta (ver imagen 3) que dispara en la dirección en la que se encuentra el jugador (menos en diagonal). Para debilitarlo en jugador deberá esperar el instante que deje de apuntarle para poder acercarse y bajarle la vida progresivamente.

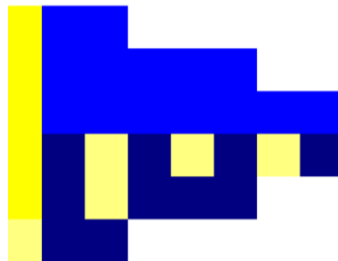


Imagen 3: Torreta apuntando a su izquierda

El otro NPC está creado para un combate de cerca, está diseñado basado en un slime (ver imagen 4), el cual siempre perseguirá al jugador, que tendrá que ir atacando y ganando espacio por todo el mapa.

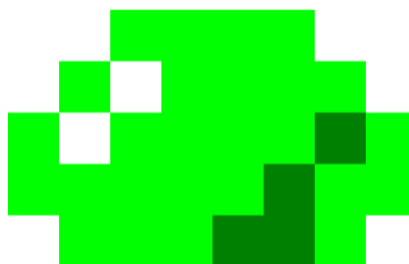


Imagen 4: Slime



1.3 ¿Cómo jugar?

El juego podrá jugarse de 2 maneras:

1. Jugar con WinAPE:

- 1.1. Descargue nuestro juego desde nuestra página de itch.io: <https://aryan-50.itch.io/aryan>
- 1.2. Ejecute WinAPE.
- 1.3. Cargue el archivo .sna usando la siguiente guía: File > Load Snapshot > Select the .sna.
- 1.4. Comience su partida.

2. Jugar en Amstrad CPC 464:

- 2.1. Inserte el cassette del juego.
- 2.2. Escriba "RUN" en la terminal y pulse ENTER.
- 2.3. Pulse PLAY en la unidad del cassette.
- 2.4. Pulse cualquier tecla.
- 2.5. Espere a que el juego esté totalmente cargado.



2. How the game works?

Aryan it's an indie action game developed as a part of the subject the Multimedia engineering degree

The game has its obvious limitations because it was the first game the team has created using CPCtelera, nevertheless, to achieve a good final product it has been decided to focus on the development of basic mechanics but solid enough to make an awesome experience for the player.

4.1 Game controls and players' mechanics

As an Amstrad-based game, it was decided to do the programming of the movements in 2D: up, down, left, and right, with an aerial fixed camera.

The main character's movement is controlled with the arrows (see image 5) on your keyboard if you are playing on pc, you could also play using the joystick if you are playing on an Amstrad console.

The character's basic attack is based on a short-distance hit using a sword, in that case, the linked key is the space bar (see image 5) while playing on pc, and any of the two buttons you can press on the Amstrad console.



Image 5: Loading screen in-game with PC controls



To ease the game and to create the most realistic mechanic, the player could hit in any direction (see image 6), because we keep the last position the character was walking to.



Image 6: Character hitting a NPC with his sword

4.2 Enemy's AI and Mechanics

Enemies or Non Playable characters (NPC), there were created two different types.

One of them it's a static character, that is to say, a turret (see image 7), that shoots aiming to the direction the player is (except on a diagonal). In order to defeat that enemy, the player has to wait for the perfect time when the turret stops aim him to get closer, and try to deal damage progressively.

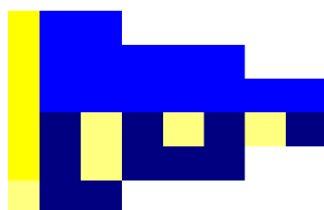


Image 7: Turret aiming to the left

On the other hand, the second NPC has been designed for melee fights, based on a slime design(see image 8), this NPC would follow the main character along the map, to win the player should hit and get distance in order to finish them.

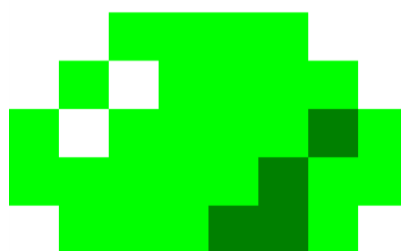


Image 8: Slime



1.3 How to play?

The game can be played in 2 ways:

1. Play with WinAPE:

- 1.1. Download our game from our itch.io page: <https://aryan-50.itch.io/aryan>
- 1.2. Run WinAPE.
- 1.3. Load the .sna file using the following guide: File > Load Snapshot > Select the .sna.
- 1.4. Start your game.

2. Play on Amstrad CPC 464:

- 2.1. Insert the game cassette.
- 2.2. Type "RUN" in the terminal and press ENTER.
- 2.3. Press PLAY on the cassette deck.
- 2.4. Press any key.
- 2.5. Wait for the game to fully load.

