



# MANUAL DE USUARIO

---

Juego desarrollado por:

Alejandro López García

[alg166@gcloud.ua.es](mailto:alg166@gcloud.ua.es)

Noelia Luna Barahona

[nlb27@gcloud.ua.es](mailto:nlb27@gcloud.ua.es)

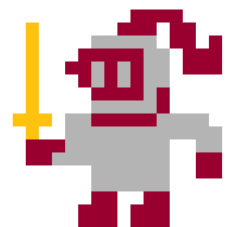
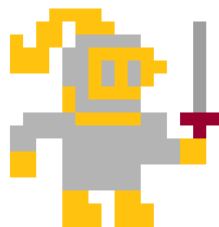
Fermín Martínez García

[fmg44@gcloud.ua.es](mailto:fmg44@gcloud.ua.es)

## Índice

Introducción	2
Instrucciones de seguridad	2
Cómo ejecutar nuestro juego	2
En un Amstrad CPC 464	2
En un ordenador moderno	3
Controles	3
Los enemigos	4
Consejos de juego	5
Sobre nosotros	6
Información de contacto	6

**DON'T LET EVIL  
OVERRUN YOUR  
CASTLE!**



## Introducción

El propósito de este manual es orientar al usuario en la utilización del juego GuardTheCastle, así como solucionar posibles problemas o inconvenientes durante la preparación del mismo.

GuardTheCastle es un juego en el que controlas a un valiente caballero delante de su castillo. Deberás sobrevivir a oleadas de enemigos y monstruos que asaltan el castillo comandadas por un misterioso general, únicamente con tres vidas extra y un disparo visible en pantalla, antes de perder y ser derrotado.

## Instrucciones de seguridad

Recuerde que esto se trata de un juego digital, por lo que si está cansado o no ha dormido mucho evite su uso excesivo. Además, se recomienda descansar entre 10 y 15 minutos por cada hora de juego.

## Cómo ejecutar nuestro juego

Para poder utilizar adecuadamente este producto, es necesario utilizar una máquina Amstrad CPC 464 o un emulador adecuado para lanzar el juego.

### En un Amstrad CPC 464

Si se trata de una máquina real, habrá que cargar el juego en un casete e introducirlo en el dataloader del Amstrad. A continuación, escribir 'Run"guardthe.bin ' y presionar ENTER, a lo que debería aparecer el mensaje ' Press PLAY then any key: '. Sin olvidar rebobinar previamente en caso de ser necesario, presionar PLAY. Entonces, pulsar cualquier tecla y comenzará a cargar el juego en memoria. Cuando termine, se iniciará el juego.

Si no se dispone de un casete físico y su máquina AMSTRAD está convenientemente modificado para ello, podrá utilizar una aplicación que convierta el juego a audio (como, por ejemplo, CDT2WAV) y cargarlo a través de dichas modificaciones.



## En un ordenador moderno

No ha de preocuparse si no dispone de una máquina física, ya que también podrá jugar a GuardTheCastle desde cualquier ordenador moderno. Sin embargo, como nuestro proyecto ha sido desarrollado para Amstrad CPC 464 no será inmediatamente compatible: será necesario instalar un emulador, como RetroVirtual Machine o Winape. Vemos este segundo en la imagen de la derecha.



Una vez se tenga instalado el emulador, deberá proporcionarle el fichero .cdt de nuestro juego, que sería el equivalente a meter el casete en la máquina. Desde Winape se puede hacer esto directamente desde la terminal, pasándole como parámetro a la llamada del programa el nombre de nuestro .cdt:

```
noelia@noelia-Nitro-AN517-54:~/Documents/RA/insanegames/GuardTheCastle$  
cpct winape GuardTheCastle.cdt  
Auto-loading symbols file obj/GuardTheCastle.noi
```

Verá que, tras hacer esto, se iniciará la emulación y automáticamente escribirá por usted el ‘Run’guarthe.bin’ que mencionamos en la sección anterior. ¡Y ya estaría listo!

## Controles

Inmediatamente a continuación de la pantalla de inicio aparecen las instrucciones para jugar en pantalla. Los controles son sencillos, con tan solo tres botones que aprender: Q y A sirven para moverse en vertical por la pantalla, hacia arriba o abajo, respectivamente. Además, con la barra espaciadora podrá lanzar un disparo.


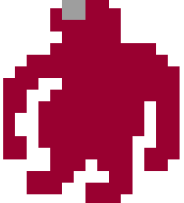



Las instrucciones ya nos advierten de ello: en la pantalla solo puede haber un único disparo. Hasta que desaparezca el anterior no será capaz de volver a atacar a los monstruos, que continuarán avanzando hacia nuestro protagonista.

Al final de este manual incluimos algunas estrategias de juego que tienen en cuenta esta característica.

## Los enemigos

Hemos incluido tres tipos de enemigos diferentes en nuestro juego, añadiendo un tipo por cada nivel:

	<p><u>Monstruo básico:</u></p> <p>Este es el primer enemigo con el que se encontrará nuestro caballero. Se desplaza en línea recta a una velocidad relativamente rápida.</p> <p>Se puede derrotar fácilmente con un solo toque.</p>
	<p><u>Monstruo grande:</u></p> <p>Más grande y fuerte, es necesario golpearlo dos veces para vencerlo.</p> <p>Las buenas noticias para el jugador son que este enemigo se mueve a la mitad de velocidad respecto a su compañero básico.</p>
	<p><u>Monstruo escudado:</u></p> <p>Este monstruo puede resultar sencillo o no, y es casi cuestión de suerte: protegido por su escudo es inmune a los golpes del jugador.</p> <p>También se mueve más lento para dar tiempo a mandarle una ráfaga de disparos (que, recordemos, no son triviales, ya que solo puedes lanzarlos de uno en uno...). Nuestro caballero necesitará desarrollar una estrategia para poder invertir tiempo en estos monstruos.</p>

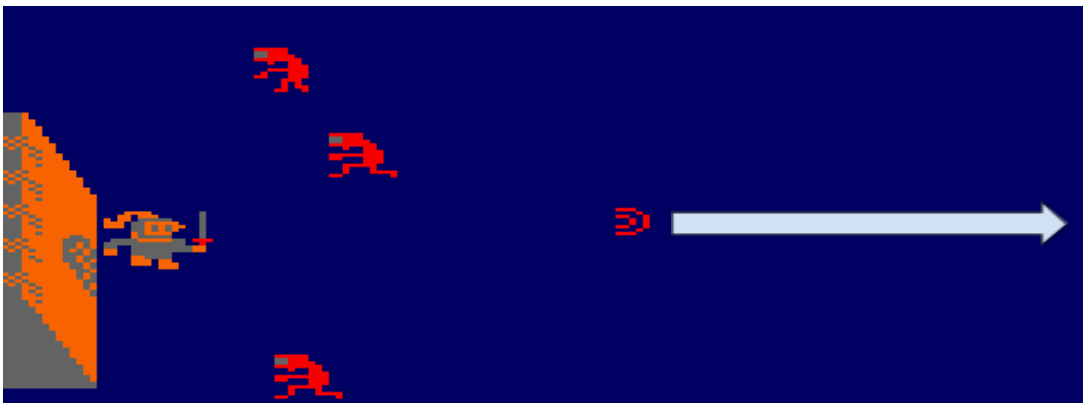
## Consejos de juego

A continuación incluimos algunas pequeñas recomendaciones de juego, para que las tengas en cuenta a la hora de strategizar para defender tu castillo del mal que lo acecha:

- No vayas en orden - prioriza por cercanía.  
Una primera estrategia de juego puede ser intentar matar a los monstruos en el orden en el que van apareciendo. Esto puede hacerte perder preciado tiempo desplazándote de un lado para otro. Aunque pueda estar todavía lejos, puede convenirte disparar a un monstruo cuando lo tienes en frente antes de ir a por enemigos más cercanos.



- Dispara con cuidado.  
Ten en cuenta que solo puedes tener un disparo en pantalla. Si pulsas el botón demasiado pronto y no hay ningún monstruo delante, el disparo tendrá que recorrer toda la pantalla hasta el final del campo. ¡Mientras estarás indefenso!



- Tienes 3 vidas: ¡utilízalas!  
Si vienen enemigos desde los extremos de la pantalla es posible que no puedas llegar a tiempo de atacar a ambos. Siempre puedes decidir desproteger un flanco deliberadamente para poder defender el otro. Parar a la mitad es mejor que no llegar a parar a ninguno.



## Sobre nosotros

Este proyecto ha sido desarrollado por tres estudiantes del grado de Ingeniería Informática en la Universidad de Alicante, dentro del marco de la asignatura de cuarto grado Razonamiento Automático.

Es un proyecto sencillo pero ambicioso para el tiempo de implementación del que hemos disponible: dos meses para crear la totalidad de nuestro juego, desde el concepto inicial, pasando por todo el código y el contenido visual y musical, sin olvidarnos del tiempo invertido en aprender código ensamblador Z80 y las particularidades del Amstrad CPC 464.

Esperamos que disfrutéis este reto, que llega a vuestras manos en forma de un pequeño juego nuevo para un ordenador clásico, que justamente este año cumple su 30º aniversario desde el final de su vida útil.

## Información de contacto

Ante cualquier duda que no haya sido resuelta en este documento, aquí presentamos la información de contacto de los desarrolladores del producto. No dudes en contactar con ellos si necesitas ayuda extra para disfrutar de nuestro juego.

Alejandro López García                      [alg166@gcloud.ua.es](mailto:alg166@gcloud.ua.es)

Noelia Luna Barahona                      [nlb27@gcloud.ua.es](mailto:nlb27@gcloud.ua.es)

Fermín Martínez García                      [fmg44@gcloud.ua.es](mailto:fmg44@gcloud.ua.es)