

Infection

PROSOPOPEYA STUDIO:

Desarrollo y Diseño:

David López Cuenca
Álvaro María Balbontín Gutiérrez
Miguel Álvarez Hernández

Tutor del Proyecto

Antonio Alejandro Sanchez Ruiz-Granados

Arte

Daniel Martines de Leiva Nieto
Albert Meco Alias
Marcos Alonso Navarro

Música

Jaime Roldán

Traducciones

Guadalupe Castillo Vizueté

Testeo

Federico Peinado Gil
Alejandro Dobeson

Nota Legal:

El videojuego INFECTION no está realizado con ánimo de lucro, sino con fines pedagógicos. Está integrado dentro del Master de Desarrollo de videojuegos de la Universidad Complutense de Madrid, con la colaboración de PYRO STUDIOS.

<http://www.fdi.ucm.es/juegos3d/index.html>

MANUAL DE INSTRUCCIONES:

1.- Requisitos mínimos:

Intel Pentium 800 MHz
256Mbytes de RAM
200MB de espacio libre en disco duro.
ATI Mobility Radeon 8500 o superior
PC: Windows 2000 / XP
DirectX 9.0c instalado
Microsoft .NET Framework 1.1

2.- Instalación:

Introduce el disco de INFECTION en tu unidad de CD. Y pulsa instalar en el menú que aparece.

3.-Conceptos básicos:

INFECTION es un juego de estrategia por turnos desarrollado por alumnos dentro del Master en Desarrollo de Videojuegos de la Universidad Complutense de Madrid.

4.- Cinemáticas

Al iniciar el juego aparecerán diversas cinemáticas que mostrarán el logo del grupo y una breve introducción a la historia. Estas cinemáticas podrán saltarse pulsando la tecla "Escape".

5.- Menú principal:

El menú principal muestra las siguientes opciones, iniciar una campaña, iniciar un escenario, seleccionar idioma, salir y mostrar créditos del juego. Se deberá pulsar con el ratón la opción deseada.

6.- Escenario

Con la opción escenario se desplegará una ventana que mostrará los escenarios que pueden jugarse. No es necesario hacerlos por orden. Una vez seleccionado un escenario se debe pulsar el botón "Aceptar" para iniciar la partida.

7.- Campaña

La opción campaña iniciará el juego siguiendo un escenario tras otro. Debe hacerse en orden para completar la historia.

8.- Idioma

Se deberá seleccionar el idioma deseado entre español e inglés. Una vez seleccionado se deberá pulsar aceptar. Para que surjan efecto los cambios.

9.- Unidades.

Como jugador manejarás a un grupo de marines, 5 en cada misión. Uno de ellos será la unidad Líder, la cual deberá sobrevivir para poder completar la misión. Las unidades disponibles son las siguientes:



Líder: Jefe de escuadrón. Unidad veterana que liderará al resto de unidades. Mortífero tanto disparando como en combate cuerpo a cuerpo. Deberá sobrevivir para poder completar la misión.



Artillero; Unidad que dispone de un alto poder ofensivo con armas de área.



Francotirador: Con su mortífero rifle es capaz de eliminar unidades a larga distancia



Médico: Única unidad del juego con capacidad para curar unidades y almacenar botiquines. Débil en ataque y defensa, pero muy útil para que sobreviva el escuadrón.



Marine Pesado: Con su lanzamisiles no hay unidad enemiga que se le resista.



Tecnológico: Unidad de tecnología avanzada. Capaz de hacer saltar los sistemas de seguridad más sofisticados. Muchas veces imprescindible para terminar la misión.



Marine Medio: Marine poco experimentado y no especializado, que aunque no sobresale, siempre es de ayuda.

10.- Interacción del juego

Todas las acciones del juego se podrán realizar pulsando el botón derecho del ratón. Cuando una acción esté rodeada por un círculo rojo significa que, aunque la unidad tiene la capacidad de hacer dicha acción, en este momento no puede, ya sea por falta de puntos de acción, También puedes usar la tecla Control para mover la cámara.



Andar



Disparar



Atacar cuerpo a cuerpo



Girar unidad



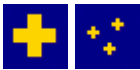
Agachar o levantar unidad



Usar objeto



Hachear ordenador



Cura media o pequeña



Subir o bajar nivel del ascensor

11.- Menú del juego.

Durante el juego se dispondrá de varias acciones disponibles, así como información de las unidades y el juego.



En el menú de juego se podrán realizar varias acciones:

Menú de turnos: Aparecerá un menú desplegable con la información del orden de turnos. Se podrá seleccionar la etiqueta del turno para ver información de la unidad.

Botón de terminar turno: Finaliza el turno actual.

Botón de Esperar turno: Se coloca en la última posición de la cola de turnos.

Botón de modo defensivo: Si quedan puntos de acción y no se ha disparado se puede activar el modo defensivo, que si la unidad es atacada podrá hacer un contraataque.

Seleccionar Arma: Se muestra un desplegable con las armas que la unidad puede utilizar.

Mapa: Se activa una vista cenital de la escena.

Opciones: Se muestra el menú de opciones de la partida.

12.- Condiciones de victoria y derrota.

Cada escenario terminará cuando se cumplan todos los objetivos, generalmente matar a todas las unidades enemigas o llegar a los puntos de salida indicados.

La partida se perderá cuando no queden más unidades del jugador, se muera la unidad líder o el jugador no pueda avanzar debido a que ha perdido a su unidad tecnológica.

13.- Finalizar juego.

Dentro del juego se deberá pulsar el botón de opciones si se desea abandonar la partida. Seleccionar Salir en el menú y confirmar la selección. Una vez en el menú principal confirmar que se desea salir del juego.