

# Manual de usuario *THE THIEF RUNNER*

## Introducción

Bienvenido a *The Thief Runner*, tienes en tu poder un entretenido y atractivo juego para el clasico de las videoconsolas *Amstrad CPC*. *The Thief Runner* te hara volver a los años 80' donde los 8bits eran los reyes de la informatica, disfruta de las imagenes "pixeladas" que tanto hacian disfrutar, de los sonidos "chiptuneros", y de un ambiente de nostalgia que no te dejara indiferente.

Este proyecto esta desarrollado por 3 estudiantes de Ingeniera Multimedia, para la asignatura de Videojuegos 1:

- Daniel Alarcon
- Vicente Ferrandez
- Carlos Ferrando

## Historia

Nuestro 'thief' particular es un joven con cierta cleptomania compulsiva, su objetivo es enriquecerse a toda costa de las monedas que van apareciendo debido a un fallo espacio-temporal que conecta un banco con la nave abandonada en la que se ve atrapado. La mala noticia, es que este fallo espacio-temporal tambien conecta con una base experimental del gobierno, lo que ha hecho que se vea atrapado con dos zombies y un esqueleto que solo quieren acabar con el, ademas le aparecen minas paralizantes del ejercito que no ayudan en su tarea de enriquecerse y sobrevivir.

## Personajes

-Thief: Protagonista del juego y personaje que maneja el jugador, camina en todas direcciones y puede recoger tanto monedas como minas. Puede defenderse de sus enemigos lanzandoles piedras.

-Esqueletos: Enemigos de "thief" y objetivo principal, son lentos y limitados de movimiento (les faltan todos los músculos), pero muy insistentes dado que son inmortales. Además el mismo poder que les hace ser inmortales les permite empujar las botellas ácidas que se encuentran en el terreno.

-Zombie: Enemigo mas obsesionado de "thief", este personaje perseguirá con mayor presión a nuestro protagonista, se le suma que también es insistente dada su inmortalidad. Además competira contigo cogiendo botellas de vida para volverse mas rápido.

## **Objetos**

-Moneda: Es el objeto a conseguir por "thief", le suman un credito mas a su riqueza, van apareciendo aleatoriamente en el suelo de la nave industrial.

-Botella Ácida: Es el objeto a esquivar por "thief", paraliza a nuestro protagonista brevemente, como las monedas, su aparicion es aleatoria.

- Botella de Vida: Este objeto es beneficioso tanto para el zombie como para el thief, ya que aumenta la velocidad del personaje que lo consiga, además de sumar un punto al marcador en caso de que lo coja el usuario.

## **Instrucciones**

-Menu inicial:

Pulsaremos 'E' para empezar el juego, o pulsaremos 'S' para salir.

-Juego:

Las flechas de direccion del teclado mueven al personaje, la tecla 'X' dispara las piedras.

-Menu fin del juego:

Pulsaremos 'O' para reiniciar el juego, o pulsaremos 'S' para salir.