

Pixie Squad

Presents:

Angry Kitten

By:

Irene Clemente Aracil
Araceli Lucía Rebollo Domínguez
Jose Manuel Manresa Guirao

INDEX

Manual in English.....	3
Keys.....	3
Main Menu.....	3
How to play.....	3
Other details.....	5
Manual in Spanish.....	6
Menú Principal.....	6
Teclas.....	6
Funcionamiento.....	6
Otros detalles.....	7

[en]

Main Menu

When you open the game, the following screen will appear:



Keys

O/←: move left

P/→: move right

Q/↑: move up

A/↓: move down

Space / FIRE 1: shoot hairball

Escape / FIRE 2: return to menu



How to play

Rooms

When the player enters a new room, there are doors through which a succession of enemies begins to appear. Only after killing all the enemies, the player can access the next room, it is impossible to return to the previous room.

Player

The kitten can move and shoot in 8 directions. It will fire in the same direction as the one that moved for the last time, for instance, if the player stops moving after having gone to the right, his shots will go to the right.



Enemies

- **Dogs:** will appear gradually from the doors of the room. They will try to kill you by going near the player. They can be eliminated by shooting a hairball, although some can take more than one blow.
- **Plant:** it is completely invisible. The player can only collide with it once. If he or she collides with the plant, a series of messages will appear. This is our reference to the game Astro Marine Corps.



Lose a hearts

When the player is touched by the enemy he will lose a life. When all 3 lives are lost, the game over screen will appear and finally, he or she will return to the main menu.



Gain a heart

The player can gain a life by hitting this object, but can never have more than 3 lives.

Other details

In order to compile this project is necessary [CPCtelera v.1.5](#) development, our current commit is 2cff69fa0936714597a036da94b3d9db2bf5b2e7.

Additionally, we have added a load screen portrayed on the cover of this document.

[es]

Menú Principal

Cuando abras el juego, aparecerá la siguiente pantalla:



Teclas

O / ↑: ir a la izquierda

P / ↓: ir a la derecha

Q / ↑: ir arriba

A / ↓: ir abajo

Space / **FIRE 1**: disparar bola de pelo

Escape / **FIRE 2**: volver al menú



Funcionamiento

Salas

Cuando el player accede a una sala nueva, hay puertas por las que comienzan a aparecer una sucesión de enemigos. Solo tras eliminar todos los enemigos de la sala, el player podrá acceder a la siguiente habitación, es imposible volver a la sala anterior.

Jugador

Puede moverse y disparar en 8 direcciones. Disparará en el mismo sentido al que se movió por última vez, es decir, si el jugador deja de moverse después de haber ido hacia la derecha, sus disparos irán hacia la derecha.



Enemigos

- **Perros:** aparecerán poco a poco desde las puertas de la sala. Éstos intentarán matarte yendo hacia el jugador. Podrán ser eliminados disparándoles una bola de pelo, aunque algunos pueden soportar más de un golpe.
- **Planta:** es totalmente invisible. El jugador solo puede chocar con ella una vez. Si choca con la planta, aparecerá una serie de mensajes. Esta es nuestra referencia al juego Astro Marine Corps.



Perder un corazón

Cuando el jugador es tocado por el enemigo perderá una vida. Al perder las 3 vidas aparecerá la pantalla de game over y volverá al menú principal.



Ganar un corazón

El jugador podrá ganar una vida al chocar contra este objeto, pero nunca podrá tener más de 3 vidas.

Otros detalles

Para compilar este proyecto es necesario [CPCtelera v.1.5](#) development, nuestro commit actual es 2cff69fa0936714597a036da94b3d9db2bf5b2e7.

Además hemos añadido una pantalla de carga la cual está retratada en la portada de este documento.