



# OVNI SAMURAI

REAL BACON STUDIO

Autores:

Aarón Picó Pascual: [picoaaron@gmail.com](mailto:picoaaron@gmail.com)

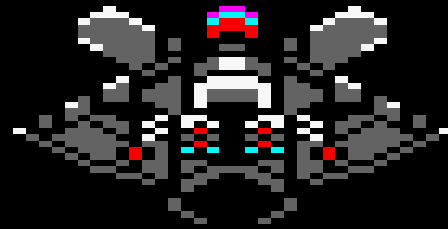
Álvaro Sirvent Navarro: [alvaro231199@gmail.com](mailto:alvaro231199@gmail.com)

Samuel Arévalo Cañestro: [arevalosamuel1608@gmail.com](mailto:arevalosamuel1608@gmail.com)

# Contenido

.....	2
Historia .....	2
Controles .....	3
Controles en el Menú.....	3
Controles en el Juego .....	4
Objetivo y cómo jugar .....	6

# Historia



Fuerzas malignas han llegado a nuestra galaxia y planean acabar con toda forma de vida en ella.

Los esfuerzos de la humanidad por frenarlas son en vano, sus avanzadas naves y armamento junto a las colosales bestias que las acompañan son imparables por cualquier ejército.

En este caos y oscuridad, una única nave alza el vuelo dispuesta a detener el mal ella sola.

Avanza sin ningún temor. Se trata de la nave de las antiguas leyendas, la OVNI SAMURAI.



# Controles

## Controles en el Menú

Cambia de opción pulsando la tecla ESPACIO y selecciona una de las opciones pulsando la tecla INTRO estando encima de ellas (la que aparece resaltada en rojo):

- Play game -> comienza la partida
- Controls -> revisa los controles utilizados en el juego.

Pulsa ESPACIO para salir de esta pantalla y volver al menú



# Controles en el Juego

## *Movimiento:*

O -> Mover la nave del jugador hacía la izquierda

P -> Mover la nave del jugador hacia la derecha

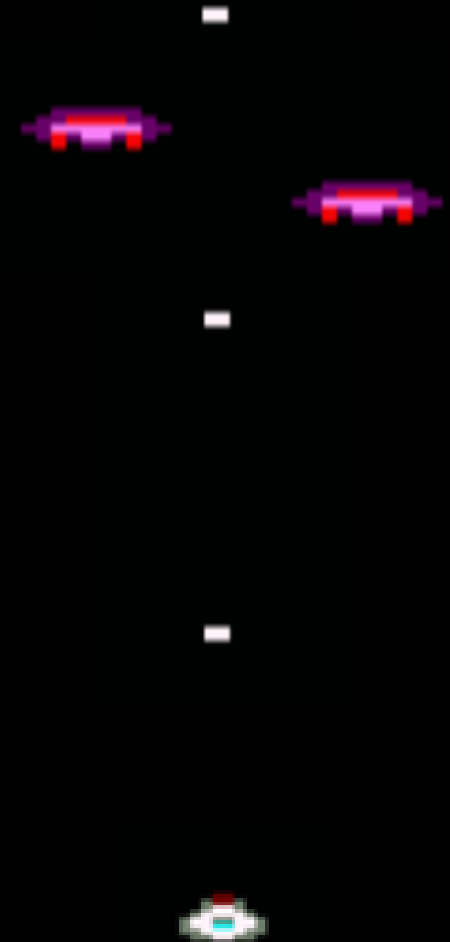
Q -> Mover la nave del jugador hacía arriba

A -> Mover la nave del jugador hacia abajo

## *Disparo:*

ESPACIO -> La nave del jugador dispara \*

\* Puede mantenerse pulsado



*Pausa:*

ESC -> Pausa el juego, lleva a una pantalla de pausa


Dentro de la pantalla de pausa:

INTRO -> Abandonar la partida y  
volver al menú principal

ESPACIO -> Volver a la partida actual

A rectangular button with a dark red background and a white border. The word "PAUSE" is written in white, uppercase, sans-serif font in the center.

**PAUSE**

A rectangular screen with a dark blue background and a white border. It contains two lines of white, uppercase, monospace-style text.

**Press SPACE to CONTINUE**  
**Press ENTER to EXIT**

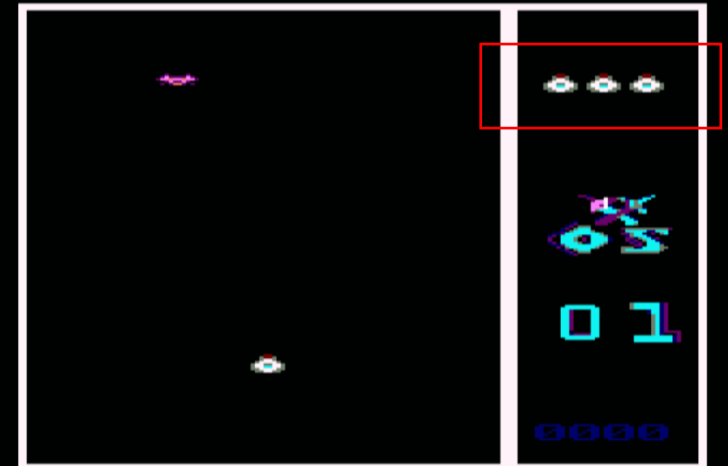
# Objetivo y cómo jugar

El objetivo de la OVNI SAMURAI (el jugador) es muy claro:

- **Evita recibir daño.** Ella es la única esperanza de la humanidad, no puede permitirse ser destrozada.

El número de naves en la interfaz representa el daño que es capaz de soportar. El máximo son 5, y se pierde una por cada impacto recibido.

Al recibir daño, la nave se hace invencible por un pequeño corto de tiempo que hace posible escapar. Esto es representado mediante el parpadeo de la nave.



La apariencia de la nave cambiará según la vida restante:



Al pasar por encima de un ítem de vida se añadirá una vida más al contador siempre que no estuvieran ya al máximo (5).

Cuidado, cada tipo de enemigo tiene su propio comportamiento. No te confíes.

Algunos incluso pueden perseguirte:



Tentacle son



Misil teledirigido



- **Dispara a los enemigos** para acabar con la amenaza.

Conseguirás puntos por todos los impactos de bala que efectúes, no los dejes escapar.

Algunos enemigos morirán con un disparo, a otros tendrás que impactar más veces para poder vencerlos.

Disfruta de la destrucción.



- Aprovecha los ítems.

A veces aparecerán ítems. Recógelos para tener ventaja:

- Ítem de vida:

Añade una vida más a tu contador de vidas hasta un máximo de 5.



- Ítem de invencibilidad:

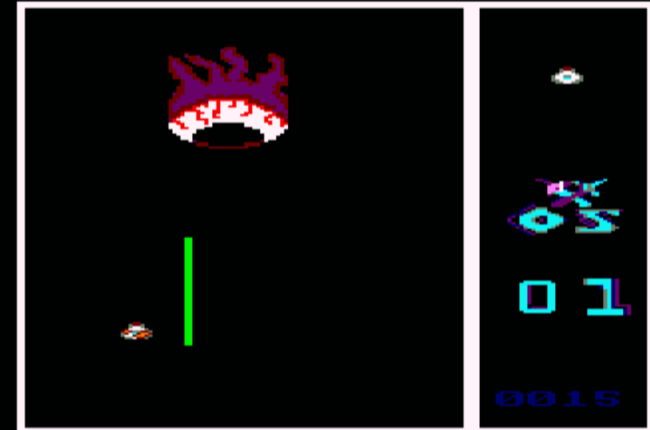
Te convertirá en invencible por un corto período de tiempo. La nave pasa a color dorado y parpadea mientras dure este estado.



Invencible

- **Los Jefes**, la gran amenaza.

Al finalizar cada nivel tendrás que enfrentarte a enemigos especiales, mucho más resistentes y peligrosos que el resto.



Si consigues derrotarlos a todos, habrás salvado a la humanidad y, por tanto, ganado este juego.

Cada uno con habilidades distintas:



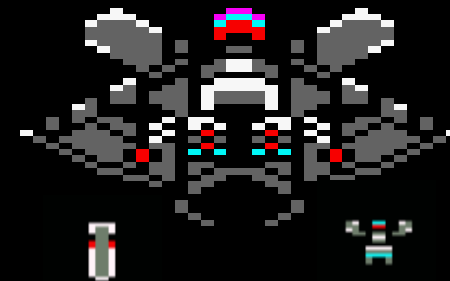
Disparos sin fin en todas direcciones



Blindaje / Rayos láser / Lluvia de meteoros



Misiles explosivos



Misiles teledirigidos

# Guiño a Prince of Persia

El juego realiza un guiño a esta conocida saga de videojuegos, en especial Prince of Persia de Broderbund de 1989, mediante uno de los ítems que ayudan al jugador.

En las situaciones difíciles aparecerá el reloj al que aparece abrazada la princesa al final del juego original cuando el jugador completa el mismo.

Este ítem otorga el efecto de invencibilidad cuando es recogido por el jugador.



# SONIC SAMURAI

