

Manual de juego

Uso

AmaMyRetro consiste en un juego de naves basado en el clásico juego Atari Assault. Consiste en una nave principal cuyo objetivo es destruir las naves enemigas que aparecen y sobrevivir a las diferentes oleadas que se le presentan logrando así la mayor puntuación posible. A continuación se explica con mayor detenimiento el funcionamiento del juego.

Funcionamiento

El funcionamiento básico del juego consiste en la generación de naves enemigas que el jugador deberá destruir haciendo uso de su agilidad, estrategia e ingenio. Para esto, dispone de una nave con un cañón capaz de disparar hasta 4 balas seguidas y con una armadura capaz de soportar 4 impactos.

Existen varios tipos de naves que requieren de actualizar continuamente las estrategias de juego y mejorar las habilidades del jugador. Los enemigos existentes son los siguientes:

- **Naves comunes:** Naves que siguen un patrón de movimiento haciendo uso de Inteligencia Artificial y disparan de forma aleatoria. Estas naves sólo soportan 1 impacto. Dificultad: 2.
- **Naves bombarderas:** Naves que siguen un patrón de movimiento haciendo uso de Inteligencia Artificial y lanzan misiles que persiguen al jugador durante un breve lapso de tiempo. Estas naves soportan 4 impactos. Dificultad: 5.
- **Naves rápidas:** Pequeñas naves de alta velocidad muy ágiles que siguen un patrón de movimiento haciendo uso de Inteligencia Artificial y disparan de forma aleatoria. Estas naves soportan 2 impactos. Dificultad: 4.
- **Torretas:** Naves estáticas con ametralladora ligera que están continuamente disparando. Al haber scroll en el juego, el jugador termina sobrepasando a las torretas. Estas naves soportan 1 impacto. Dificultad: 3.
- **Meteoritos:** Asteroides que caen de forma aleatoria. No se pueden destruir. Dificultad 1.

Por último, se generan aleatoriamente unos PowerUps que logran un mayor dinamismo de juego. Estos PowerUps consisten en objetos que, si el jugador toma, dotan de mejoras temporales o permanentes a nuestra nave. Estos objetos son:

- **Doble disparo:** Se añade un cañón temporal a la nave principal durante unos segundos.
- **Doble puntuación:** Se duplica la puntuación conseguida durante unos segundos (Sistema de puntuaciones explicado en el punto “Objetivo del juego”).
- **Vida extra:** Se repara el último impacto de la nave permitiendo un impacto más. Recupera 1 vida.

Controles

- **A:** Desplazarse a la izquierda.
- **D:** Desplazarse a la derecha.
- **W:** Desplazarse arriba.
- **S:** Desplazarse abajo.
- **(Espacio):** Disparar
- **P:** Menú de pausa.
- **(Esc):** Autodestrucción.

Historia

Las fuerzas enemigas se han unido para destruir la tierra, para defender nuestro planeta nos hemos unido al escuadrón de ataque. Nuestra misión es acabar con el mayor número de naves enemigas y sobrevivir a la dura batalla que nos espera.

Objetivo del juego

El objetivo del juego es lograr la máxima puntuación posible en una partida. Esta puntuación se obtiene destruyendo naves enemigas y superando niveles.

Cada una de las naves enemigas dispone de una constante que indica el multiplicador de puntuación. Esta constante se multiplica por el nivel en el que se encuentra el jugador y se añade a la puntuación actual. En el caso de estar en posesión del PowerUp “Doble puntuación”, la puntuación añadida se multiplicará x2.

Disponemos de 2 puntuaciones. La puntuación actual y la máxima puntuación obtenida.

Escala de dificultad

Los niveles iniciales están hechos de forma que se generan pocas naves para que el jugador pueda aprender a manejar los controles del juego y pueda practicar el manejo de la nave principal, también se generarán con bastante frecuencia bonus para que el jugador recupere vidas, tenga doble disparo o la puntuación que consiga al eliminar naves enemigas sea el doble.

A medida que se vaya avanzando de nivel se generarán más enemigos, añadiendo tipos de enemigos nuevos que serán más difíciles de eliminar, las naves enemigas aumentarán su velocidad y la velocidad a la que disparan. También se irá reduciendo el número de bonus que aparecen para que sea más difícil sobrevivir a la batalla.

Game Manual

Use

AmaMyRetro is a ship game based on the classic Atari Assault game. It consists of a main ship whose objective is to destroy the enemy ships that appear and survive the different waves of enemies achieving the highest possible score. The operation of the game is explained in more detail below.

Game Operation

The basic operation of the game consists of the generation of enemy ships that the player must destroy using its agility, strategy and ingenuity. For this, it has a ship with a cannon capable of firing up to 4 bullets in a row and with an armor capable of withstanding 4 impacts.

There are several types of ships that require continually updating game strategies and improving player skills. The existing enemies are the following:

- **Common Ships:** Ships that follow a movement pattern using Artificial Intelligence and fire randomly. These ships only take 1 hit. Difficulty: 2.
- **Bombers:** Ships that follow a movement pattern using Artificial Intelligence and launch missiles that pursue the player for a short period of time. These ships withstand 4 hits. Difficulty: 5.
- **Fast ships:** Small, highly agile high-speed ships that follow a movement pattern using Artificial Intelligence and fire randomly. These ships take 1 hit. Difficulty: 4.
- **Turrets:** Static light machine gun ships that are continuously firing. By scrolling the game, the player ends up bypassing the turrets. These ships withstand 2 hits. Difficulty: 3.
- **Meteorites:** Asteroids that fall randomly. They cannot be destroyed. Difficulty 1.

Finally, some PowerUps are randomly generated that achieve greater game dynamism. These PowerUps consist of objects that, if the player takes, provide temporary or permanent improvements to our ship. These objects are:

- **Double Shot:** A temporary cannon is added to the main ship for a few seconds.
- **Double scoring:** The score achieved is doubled in a few seconds (Scoring system explained in the point "Game Objective").

- **Extra Life:** The last hit of the ship is repaired allowing one more hit. Recover 1 life.

Controls

- **A:** Move left.
- **D:** Move right.
- **W:** Move up.
- **S:** Move down.
- **(Espacio):** Shoot.
- **P:** Pause menu.
- **(Esc):** Self-destruction.

Story

Enemy forces have joined forces to destroy the earth, to defend our planet we have joined the attack squad. Our mission is to kill the largest number of enemy ships and survive the tough battle that awaits us.

Game Objective

The objective of the game is to achieve the highest possible score in a game. This score is obtained by destroying enemy ships and beating levels.

Each of the enemy ships has a constant that indicates the score multiplier. This constant is multiplied by the level the player is at and added to the current score. In the case of being in possession of the "Double Score" PowerUp, the added score will be multiplied x2.

We have 2 scores. The current score and the highest score obtained.

Difficulty Scale

The initial levels are made in such a way that few ships are generated so that the player can learn to handle the game controls and can practice managing the main ship, bonuses will also be generated quite frequently so that the player recovers lives, has double shot or the score you get when eliminating enemy ships is double.

As the level progresses, more enemies will be generated, adding new types of enemies that will be more difficult to eliminate, enemy ships will increase their speed and the speed at which they fire. The number of bonuses that appear will also be reduced to make it more difficult to survive the battle.