

Rise  
OF THE  
Knight

# GAME MANUAL

RNDM\_Project

# Índice

- **Instalación del juego: .....3**
- **Historia: .....4**
- **Objetivo: .....5**
- **Controles: .....6**
- **Enemigos: .....7**
  - **Zombie: .....7**
  - **Esqueleto: .....7**
- **Combo: .....8**
- **Cofre y vidas amarillas: .....9**

# Instalación del juego

Para poder jugar a *Rise of the Knight* necesitaremos un emulador, RVM o WINEAPE 2.0 BETA 2 son de los más utilizados.

Hay varias maneras de jugar *Rise of the Knight* pero esta es una de las muchas:

- Utilizando el archivo *RiseOfTheKnight.sna*:
  - a. Abre el WINEAPE.
  - b. Selecciona File > Load Snapshot > *RiseOfTheKnight.sna*

# Historia

En un reino dominado por los no muertos, un caballero ha tomado la decisión de realizar una de las mayores hazañas en la historia, exterminar a todos los no muertos que se han apoderado de su tierra natal. Para ello tendrá que ir limpiando los castillos de no muertos de todo su reino.



Todo esto será posible gracias a la reliquia familiar de su linaje, Marüram, la espada legendaria más difícil de manejar de la historia.



# Objetivo

El objetivo principal del juego es ir hacia adelante matando enemigos obteniendo la mayor cantidad de puntos posible.

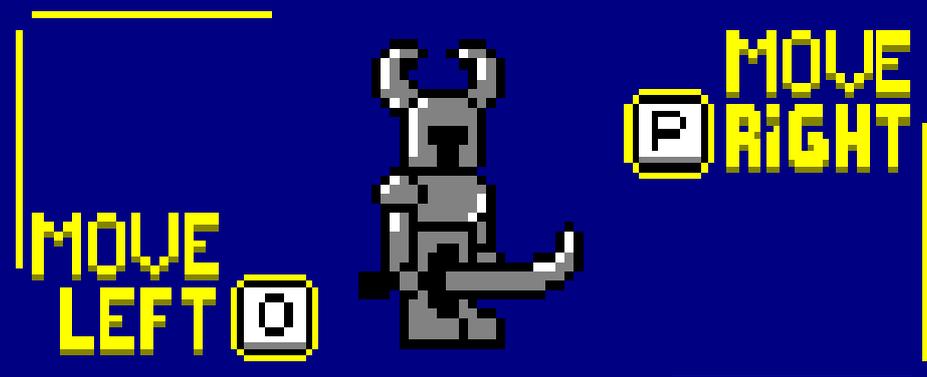
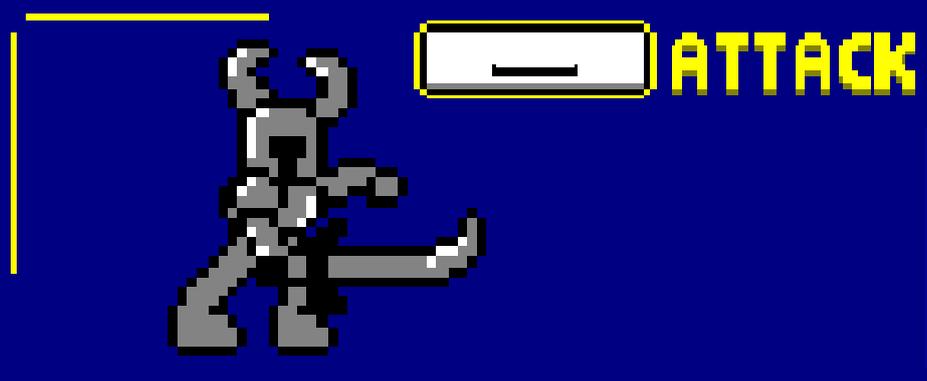
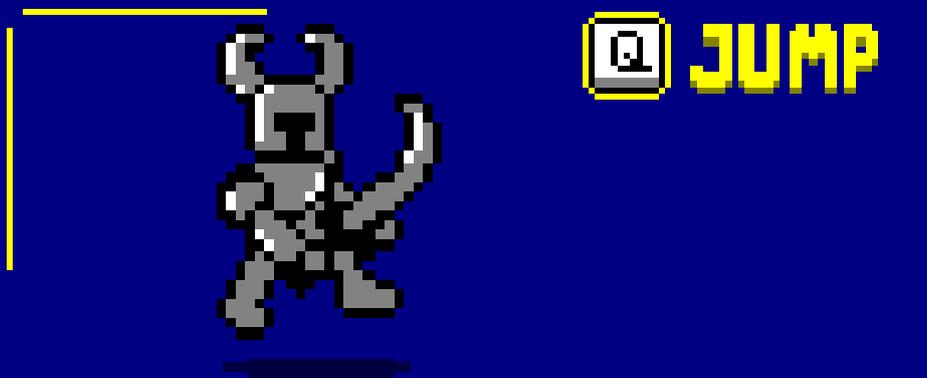
Para ello hay diferentes maneras de conseguir puntos:

- Golpeando a los enemigos con:
  - Ataque normal: + 100
  - Primer combo: + 200
  - Segundo combo: + 400
- Obteniendo el cofre al acabar un castillo: + 2000

El juego solo terminará cuando el jugador pierde todas las vidas, si esto no ocurre el jugador pasará de castillo en castillo aumentando la dificultad de los enemigos.



# Controles



# Enemigos

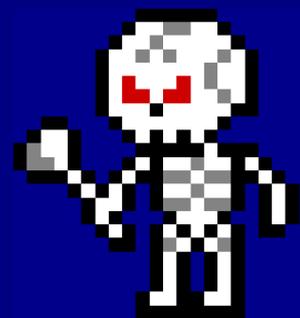
## Zombie:

- Tipo de ataque: A melee.
- La vida del zombie va cambiando según el nivel del castillo; además, su número también aumenta.
- El comportamiento del zombie consiste en él parado buscando al jugador, cuando el jugador entra en el campo de visión del zombie, este comenzará a perseguir al jugador.



## Esqueleto:

- Tipo de ataque: A distancia.
- Lo único que cambia del esqueleto según avanzas de nivel es la cadencia de tiro de sus afilados huesos.
- El comportamiento del esqueleto, consiste en estar en una posición estática buscando al jugador, una vez el jugador entra en su campo de tiro el esqueleto disparará sus afilados huesos hacia el jugador.



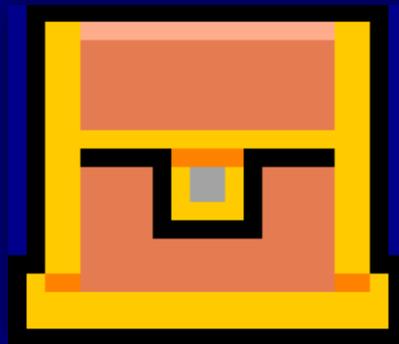
# Combos

La mecánica principal de Rise of the Knight son los combos. Cuando el jugador realiza un ataque habrá un momento donde te volverás de un color amarillo, esto significa que si en ese instante pulsas otra vez el botón de ataque realizarás otra fase del combo, la cual hace más daño y te da más puntos.



# Cofre y vidas amarillas

Los cofres aparecen al final de cada castillo, los cuales te darán una recompensa de 2000 puntos; además, marcará el final del castillo actual y el comienzo del nuevo castillo.



El jugador tiene al principio del juego un total de 5 vidas, pero si pierdes alguna al conseguir un total de, 9999 puntos obtendrás una vida dorada, marcador pondrá 0 puntos, pero tendrás 10000 puntos.

