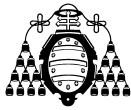


ENTRE 2 ALMAS

Manual de instrucciones



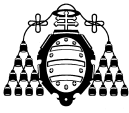
Indice

| | |
|------------------------------------|-----------|
| INDICE | 2 |
| 1. REQUISITOS MÍNIMOS | 3 |
| 2. OBJETIVO DEL JUEGO | 4 |
| 3. INSTALACIÓN | 5 |
| 4. EL MENÚ | 6 |
| 5. CONTROLES | 8 |
| 6. PANTALLAS | 9 |
| 6.1. EN UN ESCENARIO..... | 9 |
| 6.2. EN UNA CONVERSACIÓN | 10 |
| 6.3. EN EL MAPA | 11 |
| 6.4. EN UN VIDEO | 12 |
| 7. CRÉDITOS | 13 |
| 7.1. EQUIPO DE DESARROLLO | 13 |
| 7.2. AGRADECIMIENTOS | 13 |



1. Requisitos mínimos

- **Dispositivo:** Teléfono móvil o emulador.
- **Java:** Java con MIDP 2.0 y CLDC 1.0.
- **Pantalla:** Mínimo de 128x128 píxeles.
- **Memoria de almacenamiento:** 500 KB
- **Memoria de trabajo:** 500 KB



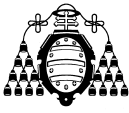
2. Objetivo del juego

Entre 2 Almas es una aventura gráfica, escrita en tono de humor, que te llevará a la ciudad de Albora a vivir la aventura de Oscar Romero.

Todo comienza con el atropello de Oscar, en un paso de cebra, y su misteriosa y rápida recuperación cuando ya le daban incluso por muerto. Una vez en el hospital se duerme tranquilo, pero a la mañana siguiente algo no va bien, ¡¡ Esta en un calabozo !!

A partir de aquí deberás ayudar a Oscar en multitud de puzzles y conversaciones que le ayuden a salir de la cárcel y descubrir que es lo que está pasando, cual es el misterio.

Todo esto aderezado por unos impresionantes gráficos 2D en color, dos tipos de menús a elegir, más de 80 objetos con los que interactuar, 3 personajes con los que relacionarte... **PREPÁRATE PARA LA AVENTURA!!**

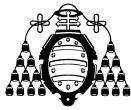


3. Instalación

Debido a que el juego no está disponible para descargar vía OTA, este deberá ser pasado a su móvil desde el ordenador, por ejemplo por bluetooth. Deberá mover el archivo “Entre2Almas.jar” a su móvil, donde ya podrá ser ejecutado.

Otra forma de jugar sería a través de un emulador móvil para PC. En ese caso deberá de:

- Disponer de Microsoft Windows XP o (soportado) o Linux
- Descargar e instalar el J2SE SDK, version 1.4.2
- Descargar e instalar el J2ME Wireless Toolkit 2.2
- Una vez hecho ejecute el archivo “Entre2Almas.jad”. Y el juego ya estará corriendo en su ordenador.



4. El menú



Imagen 1: Menu principal (Avanzado)

Nada más ejecutar el juego, y después de pasar la pantalla de presentación, llegaremos al menú principal avanzado (ya hablaremos de los dos tipos de menús más adelante), el cual nos ofrecerá 5 opciones, que son:

Nueva partida: Nos permite iniciar una nueva partida de Entre 2 Almas.

Memoria: Nos lleva al menú de cargar y guardar partida. Donde podremos cargar nuestras partidas guardadas, o guardar la partida en curso.

- **Grabar** → Grabas tu estado actual y tu situación en el mapa, para así poder reanudar mas tarde en el mismo sitio en el que lo dejaste. Una vez guardada, sigues jugando la partida en el mismo punto en el que lo dejaste cuando entraste al menú.
- **Cargar** → Cargas un estado y tu situación en el mapa de un tiempo pasado, para así poder reanudar en el mismo sitio en el que lo dejaste. Una vez cargada la partida, aparecerás en la pantalla de juego (no en el menú).

Opciones: Nos lleva al menú de opciones, donde se podrá elegir entre los dos tipos de menús disponibles.



Ayuda: Nos lleva a la ayuda del juego.

Acerca de...: Nos da información sobre la versión y los desarrolladores del juego.

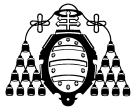
Además si estamos jugando una partida, al salir al menú también se nos ofrecerá la opción:

Seguir Jugando: Nos permite seguir jugando la partida en curso.

Ya se ha comentado un par de veces que existen dos tipos de menús, esto se hace con la idea de que el jugador pueda elegir el tipo de menú que más se adapte a su gusto. El cambio entre uno u otro menú se realiza fácilmente a través de la pantalla de opciones, y una vez que el usuario selecciona uno, su elección se queda en la memoria del teléfono para que así, la próxima vez que vuelva a entrar al juego, no tenga que volver a tomar esta decisión. Si quisiese cambiar el tipo de menú, simplemente tendría que pasar de nuevo por las opciones. Los tipos de menús son::

Avanzado. (Imagen 1) Menú adaptado para el juego, con imágenes creadas para este. Este tipo de menú será igual para todos los móviles.

Clásico. Este tipo de menú mantendrá el formato y colores de los menús del propio móvil, es decir, será un poco distinto para cada tipo de móvil. El realizar interfaces parecidos a los nativos del propio móvil es una práctica recomendable.



5. Controles

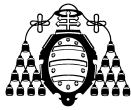
Botones de dirección. Se usará el propio joystick del móvil o las teclas: ‘2’ (arriba), ‘8’ (abajo), ‘4’ (izquierda), ‘6’ (derecha). Estos botones no moverían al personaje, sino que moverían un puntero en torno a la pantalla (como el ratón hace en las aventuras gráficas del PC). Cuando estemos dentro del inventario, usaremos izquierda y derecha para movernos por los distintos objetos.

Botón de acción ‘5’. Serviría para numerosas acciones, como elegir que acción quieres realizar sobre un objeto o seleccionar un objeto del inventario o elegir que frase quieres decirle a un NPC...

Botón de inventario ‘*’. Sirve para entrar o salir del inventario. En dicho inventario estarán todos los objetos de los que disponen nuestro personaje. Para movernos a través de los distintos objetos utilizaríamos los botones de dirección izquierda y derecha, y para seleccionar uno usaríamos la tecla de acción.

Botón para entrar en el menú ‘#’ o ‘Acceso directo derecho¹’. Entraríamos en el menú. Nos moveríamos a través de sus opciones con los botones de dirección ‘2’ (arriba) o ‘8’ (abajo) y para seleccionar utilizaríamos el botón de acción.

¹ Acceso directo → Son los botones situados en las esquinas superiores del móvil, en este caso sería el botón situado en la esquina superior derecha del móvil .



6. Pantallas

En el juego podremos encontrarnos 5 tipos de pantallas básicas, en las cuales, la forma de interactuar con la maquina cambian, al igual que también cambia la información que esta nos envía.

6.1. En un escenario

Como pantalla del juego entendemos aquella en la que se nos está mostrando un escenario, en el cual hay una serie de personajes y objetos con los cuales podemos interactuar. En ese momento en la pantalla nos encontraremos la siguiente información:

Zona de juego: (*Ver imagen 2*) Se muestra el escenario, en el que esta nuestro personaje, y todo lo que en él hay. También se mostrará el puntero (el cual manejamos con los botones de dirección), en el caso de que nuestro puntero este señalando algún objeto o personaje del juego sobre los que se puede realizar alguna acción, este cambiará de color y en la zona de texto de la pantalla, aparecerá el nombre del objeto o del personaje. Si no estamos señalando a nada importante, el puntero retomará su color original y en la zona de texto aparecerá “ Ir a...” queriendo representar que si pulsas el botón acción iras a este lugar.

Zona de texto: (*Ver imagen 2*) Una línea de texto donde aparecerá información sobre objetos o personajes que estén siendo señalados por el puntero. Si el puntero no señala nada en la zona de texto aparecerá “Ir a...”.

Zona de inventario: (*Ver imagen 2*) En caso de que pulses el botón ‘*’, entras en el inventario. El inventario se muestra justo encima de la zona de texto, en la parte izquierda de la pantalla, mostrará solo un objeto de los disponibles y en caso de que no haya ninguno aparecerá el texto “NADA”. Por el inventario nos moveremos con las teclas de dirección izquierda y derecha y seleccionaremos el objeto deseado con el botón de acción (lo cual implica que estas teclas ya no manejaran el puntero de la zona de juego hasta que volvamos a pulsar ‘*’). Una vez seleccionado, realizada la acción que queríamos hacer sobre los objetos que teníamos en el inventario o si simplemente queremos volver a manejar el puntero de la zona de juego, pulsaremos de nuevo la tecla ‘*’.

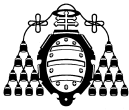


Imagen 2: Zona de juego, texto e inventario

Opciones de un objeto: (Ver imagen 3) Cuando tenemos el puntero situado sobre un Ítem, o cuando estamos mirando un objeto del inventario, el nombre del ítem aparecerá en la zona de texto, pero si además, pulsamos el botón de acción, nos aparecerá una lista de opciones para dicho ítem. Estas opciones ocupan la esquina inferior derecha de la pantalla, justo encima de la zona de texto. Una vez ahí usaremos las teclas arriba y abajo para movernos entre las opciones de ese objeto y elegiremos una con el botón de acción. En caso de que no queramos realizar ninguna acción, usaremos la opción ‘Cancel’.

Ventana de mensajes: (Ver imagen 3) Ventana que servirá para que el protagonista de Entre 2 Almas, Oscar Romero, se comunique con nosotros. Así cuando este nos quiera decir algo, esta ventana se abrirá y en ella aparecerá el texto que se nos quiera decir. Para deslizarnos a través del texto, usaremos las teclas de dirección arriba y abajo, y para cerrar la venta de mensajes usaremos el botón de acción.

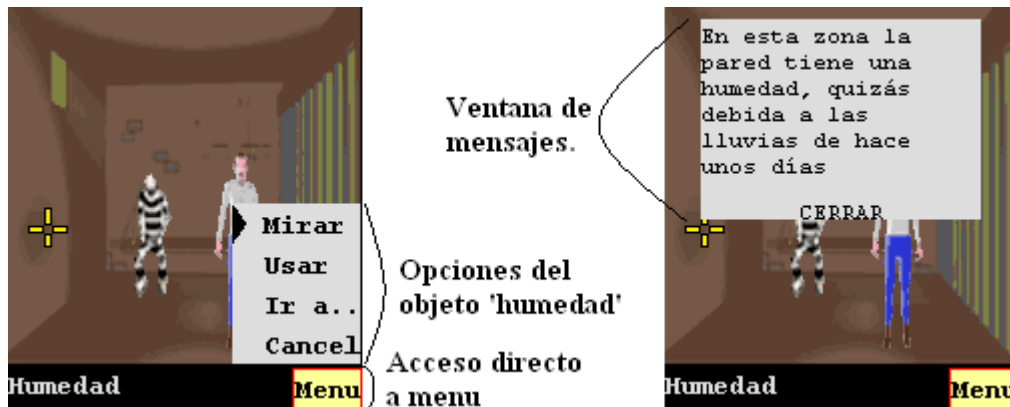


Imagen 3: Opciones y ventana de mensajes

6.2. En una conversación

Durante el juego, tendremos la oportunidad de hablar con algunos personajes, en ese momento la pantalla se dividiría en 3 partes, la zona de imagen (que a su vez se dividiría en 2 partes y en ella irían las fotos de los que hablan,) y la de texto.

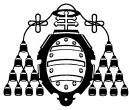


Imagen 4: Conversación

En la parte izquierda-arriba de la pantalla aparecería el busto de nuestro personaje y un color de fondo, en la parte derecha-arriba de la pantalla aparecería el busto del NPC con el que hablamos y otro color de fondo. Cuando un personaje habla se podrá ver las distintas expresiones de su rostro, y los comentarios de cada personaje irían acompañados de su correspondiente color de fondo.

En la parte de abajo se iría mostrando lo que el NPC nos dice y cuando nos toque hablar a nosotros, desaparecerá lo que él nos dijo y en su lugar se nos mostrara las posibles respuestas, con los botones de dirección izquierda o derecha nos movemos entre ellas y con el botón de acción seleccionamos la respuesta que queremos decir, entonces aparecerá esa respuesta sola indicando que se la esta diciendo.

Para salir de la conversación habrá que selecciona una respuesta que tenga connotación de despedida o que indique que la conversación ha terminado, Ej. : “ Hasta luego”.

6.3. En el mapa

Cuando vayamos a desplazarnos de una zona a otra, entre las cuales se supone hay mucha distancia, aparecerá en pantalla y a tamaño completo, un mapa con todos los puntos a los que podemos ir y el nombre de esos puntos. Para movernos entre los distintos puntos moveremos el puntero, y al situarnos sobre una localización a la que podemos desplazarnos, el puntero cambia de color, si pulsamos entonces el botón de acción, nos aparecerán una serie de opciones, entre las que estará Ir a... que sirve para ir a ese escenario.



Imagen 5: Mapa

6.4. En un video

En determinados momentos de la partida, saltarán videos para representar una situación. Pero estos no serán videos realmente, sino que serán una sucesión de viñetas con un texto explicatorio. Para deslizarlos, a través del texto explicatorio, utilizaremos las teclas arriba y abajo, y para continuar con la siguiente viñeta, pulsaremos el botón de acción.

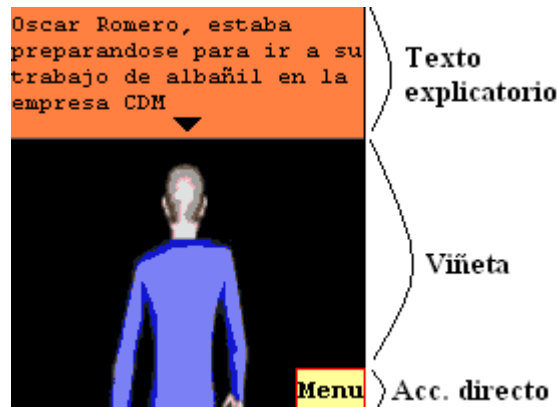


Imagen 6: En un video



7. Créditos

Proyecto final de carrera para la EUITIO, desarrollado en el GameLab.

7.1. Equipo de desarrollo

- *Idea original, guión y programación* → Pedro Javier Sáez Martínez.
- *Grafista* → Juan Manuel Prada [www.jmprada.com]

7.2. Agradecimientos

- Víctor Lobo
- Rubén Sáez
- Pedro Sáez
- Yayo