

V(add10) Versión 1.0

Manual de usuario

Por: Alejandro De la Espriella Mazo
Dany Stevan Rios Madrid
proyectotesisvideojuego@gmail.com

Artes de la Grabación y Producción Musical
Facultad de Artes y Humanidades
ITM
2021

CONTENIDO

1.	INTRODUCCIÓN.....	4
2.	CONTENIDO DEL MANUAL DE USUARIO.....	4
3.	REQUISITOS DEL SISTEMA.....	5
4.	INSTALACIÓN	6
5.	MODO DE USO	6
6.	SOLUCIÓN DE PROBLEMAS	11
7.	HERRAMIENTAS DE AYUDA.....	12
8.	SOPORTE	12
9.	GLOSARIO.....	13

Lista de tablas

Tabla 1. Requisitos del sistema	5
Tabla 2.Solución de bugs	11

Lista de imágenes

Imagen 1. Requerimientos mínimos	5
Imagen 2. Nombre del ejecutable	6
Imagen 3. Menú principal	6
Imagen 4. Localización de guardados	7
Imagen 5. Menú del juego	8
Imagen 6. Menú de comandos	8
Imagen 7. Elementos de interfaz	10
Imagen 8. Mapa del juego	11
Imagen 9. Menú de comandos	12

1. INTRODUCCIÓN

El software V (add10), es un videojuego en formato Demo que surge como producto de investigación en el marco del desarrollo del Trabajo de grado en el programa Artes de la Grabación y Producción Musical de sus autores, Alejandro De la Espriella Mazo y Dany Stevan Rios Madrid.

Su contenido visual e interactivo ha sido desarrollado en la plataforma Unity y se ha empleado como motor de sonido la plataforma FMOD, en articulación con los DAW's Ableton 10 y Studio One 5. El ejecutable del videojuego V (add10) ha sido desarrollado y testeado para operar en el sistema operativo Windows 10.

V (add10) surgió como una iniciativa por explorar y profundizar en el campo del diseño sonoro, sonorización de efectos y ambientes, y musicalización aplicada a los videojuegos, articulando conceptos de planeación y desarrollo hasta concebir el producto final.

2. CONTENIDO DEL MANUAL DE USUARIO

El presente documento explica las características V (add10) y describe las actividades necesarias para su uso adecuado:

Los capítulos 3. *Requisitos del Sistema*, 4. *Instalación* y 5. *Modo de Ejecución*, describen las configuraciones de hardware y software básicas para la ejecución del videojuego.

El capítulo 6. *Modo de Uso*, contiene información relacionada con las funciones principales para la operación de V (add10): manejo de Menú principal, Menú de juego, Tabla de comandos y Mapa.

El capítulo 7. *Solución de Problemas*, muestra un listado de problemas de ejecución que podrían presentarse junto con sus posibles soluciones.

Los capítulos 8. *Herramientas de Ayuda* y 9. *Soporte*, explican las herramientas de información de usuario y contienen los datos de contacto para soporte técnico.

El capítulo 10. *Glosario*, contiene una breve descripción de los conceptos técnicos del manual.

3. REQUISITOS DEL SISTEMA

V (add10) está diseñado para facilitar la interacción por parte del usuario mediante el uso del teclado del computador, a través de teclas específicas que determinan las posibles funciones de acuerdo con las acciones que se pretende ejecutar (ver capítulo 6).

Plataforma	Equipo de Cómputo	Sistema Operativo	Versión	Tipo de interfaz
Windows	Ver imagen 1	Windows	10 de 64 bits	Stand-Alone

Tabla 1. Requisitos del sistema

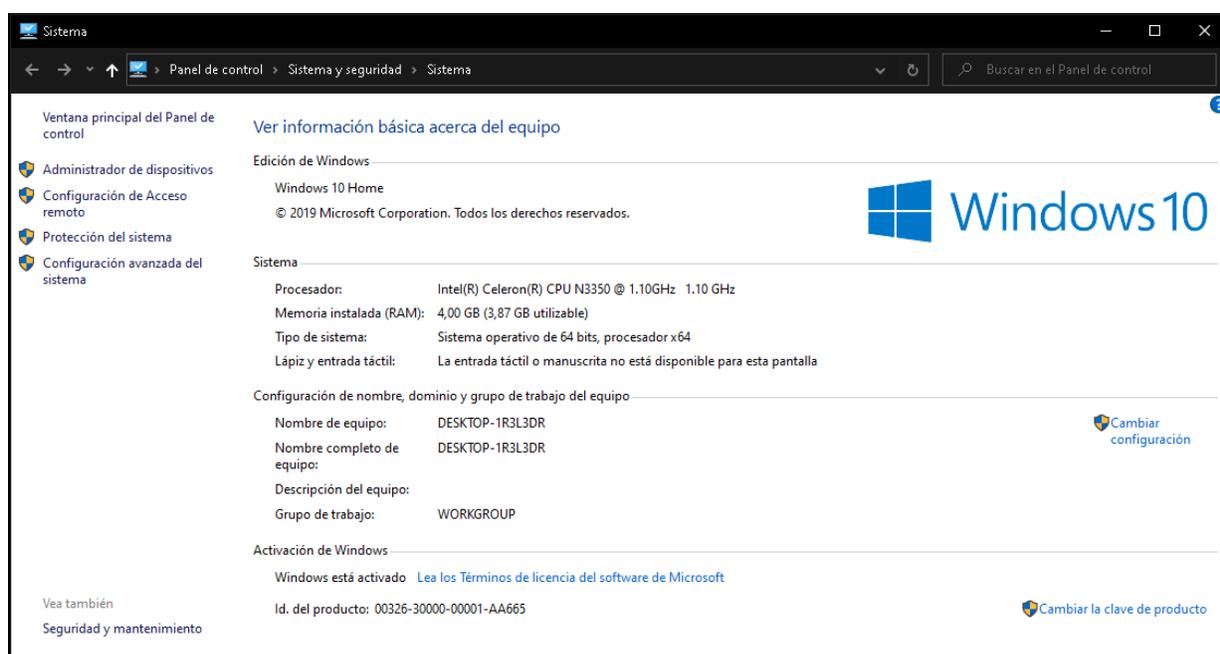


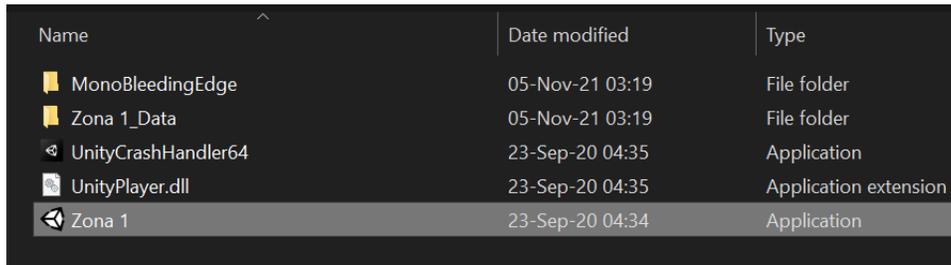
Imagen 1. Requerimientos mínimos

El juego se probó en distintos equipos con características técnicas diferentes, siendo las más bajas y con funcionalidad óptima las especificaciones presentadas en la imagen anterior, sin embargo, se recomienda que el equipo tenga tarjeta gráfica dedicada y cualidades de procesador y memoria RAM superiores a las presentes.

Nota: V (add10) fue desarrollado en una arquitectura compatible con el sistema operativo Windows, por tal motivo, no se garantiza su funcionamiento en otros sistemas operativos.

4. INSTALACIÓN

Descargar la carpeta con V_add10 y ejecutar el archivo “Zona 1.exe” que se resalta en la siguiente imagen:



Name	Date modified	Type
MonoBleedingEdge	05-Nov-21 03:19	File folder
Zona 1_Data	05-Nov-21 03:19	File folder
UnityCrashHandler64	23-Sep-20 04:35	Application
UnityPlayer.dll	23-Sep-20 04:35	Application extension
Zona 1	23-Sep-20 04:34	Application

Imagen 2. Nombre del ejecutable

Nota: Para la ejecución del videojuego bastará con la apertura del archivo *Zona 1.exe*

5. MODO DE USO

5.1. Menú principal:

El menú principal permite al usuario elegir entre las opciones destinadas al reconocimiento y carga de los datos del juego. Este menú es accesible desde el primer momento que se ejecuta el programa V(add10).



Imagen 3. Menú principal

Existen dos formas para navegar en el menú principal:

- La primera implementa las teclas de navegación del teclado y la tecla de escritura alfanumérica “Enter” para confirmar.
- La segunda utiliza el *ratón* y el botón izquierdo (clic izquierdo) para confirmar.

El menú principal cuenta con tres (3) funciones, las cuales son:

- **Partida nueva:** Ejecuta el juego desde la primera escena que lo compone. Esta función elimina los datos generados por el autoguardado del juego, por lo que el progreso se perderá si se elige esta opción.
- **Cargar partida:** Realiza una lectura de los datos guardados en el juego y, con base en ellos, carga la partida con el avance del jugador en su última experiencia de juego (sesión de partida), incluyendo objetos recolectados, nivel de vida y escenas recorridas.

Los datos son recolectados únicamente y de forma automática por los puntos de control ubicados al interior de los escenarios. A continuación, una imagen que muestra la ubicación de dichos puntos de control marcados con una estrella de color amarillo.



Imagen 4. Localización de guardados

- **Salir:** Cierra el programa.

5.2. Menú de juego:

El menú del juego se accede presionando la tecla de control “Esc” en cualquier momento tras haber iniciado o cargado una partida desde el menú principal.



Imagen 5. Menú del juego

Cuenta con cuatro (4) funciones, se describen a continuación:

- **Continuar:** Permite al usuario quitar el menú de juego y continuar la partida.
- **Comandos:** Despliega tabla de comandos del juego y explica las funciones de cada uno.



Imagen 6. Menú de comandos

- **Menú principal:** Esta opción abre el menú principal en cualquier momento de la ejecución del videojuego. A excepción de las cinemáticas que narran la historia del juego.

Nota: En algunos momentos del juego se incluyen historias que contextualizan al jugador, las cuales reciben el nombre de cinemáticas. Durante la reproducción de una cinemática no será posible cargar el menú principal.

- **Cerrar:** Cierra el videojuego V(add10).

5.3. Botones *in-game*:

Hacen referencia a los comandos asignados para las habilidades del personaje principal controlado por el jugador. Permitiéndole abrirse paso por los diferentes escenarios, saltar, evadir obstáculos y vencer enemigos.

5.4. Animaciones del personaje principal:

- **Ataque 1:** desenfunda la espada para realizar un ataque cuerpo a cuerpo y aplicar daño a los enemigos en combate cercano.



- **Ataque 2:** lanza un ataque mágico a través de su espada que le permite luchar a larga distancia y romper obstáculos mágicos.



- **Correr:** permite al personaje desplazarse por el escenario de forma horizontal.



- **Muerte:** muestra el final de la vida del personaje e involucra retroceso en el avance del juego.



- **Salto:** permite al personaje alcanzar zonas altas y evitar huecos.



5.5. Canvas:

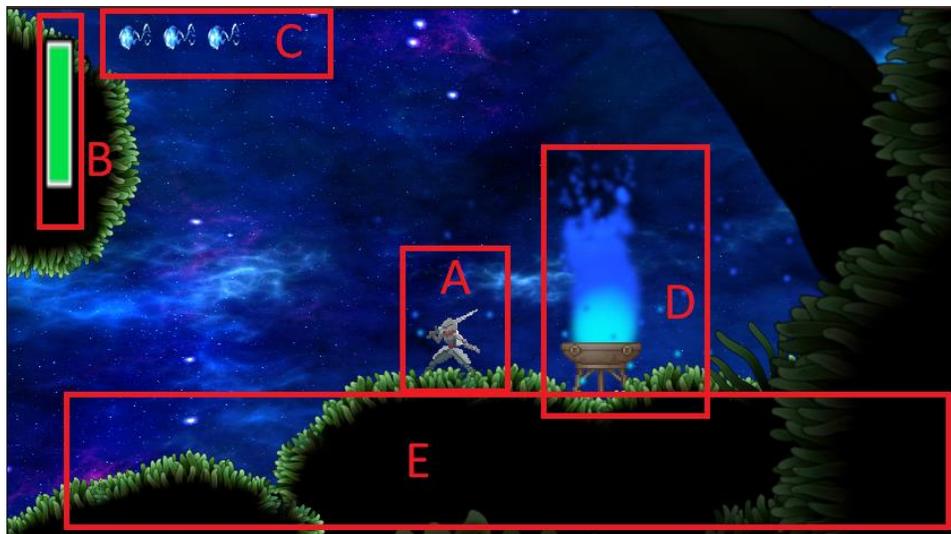


Imagen 7. Elementos de interfaz

- A: Personaje Principal
- B: Barra de Vida
- C: Indicador de Poder
- D: Objeto interactivo
- E: Escenario

5.6. Mapa:

Visualiza el mapa de la zona en la cual se encuentra el personaje principal y su ubicación dentro del juego.



Imagen 8. Mapa del juego

6. SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

ID	Problemas	Posibles soluciones
01	El juego se bloquea en el cambio entre escenas.	<ul style="list-style-type: none">• Presione la tecla de control “Esc ó Escape”, diríjase a la opción “Menú principal” y seleccione la opción “Cargar partida”.• Presione la combinación de teclas “Alt + F4”, luego ejecute nuevamente el archivo “Zona 1.exe” (ver capítulo 4) y seleccione la opción “Cargar partida”.
02	El juego sufre algún <i>Bug</i> que dificulta o imposibilita el desarrollo normal de este.	<ul style="list-style-type: none">• Presione la tecla de control “Esc ó Escape”, diríjase a la opción “Menú principal” y seleccione la opción “Cargar partida”.• Presione la combinación de teclas “Alt + F4”, luego ejecute nuevamente el archivo “Zona 1.exe” (ver capítulo 4) y seleccione la opción “Cargar partida”.

Tabla 2. Solución de bugs

Nota: Todas las soluciones propuestas en este apartado para los posibles problemas que puede experimentar el usuario durante la ejecución del videojuego involucran la pérdida, tanto del avance en su desarrollo, como de los elementos recolectados, la posición del personaje, nivel de

vida, etc. El juego se reestablecerá desde el último punto de control (checkpoint) alcanzado por el jugador.

7. HERRAMIENTAS DE AYUDA

Desde el menú de juego > opción “Controles”, será posible acceder a la tabla de comandos en la cual se listan las opciones de teclado que permitirán controlar al personaje y ejecutar diferentes acciones.

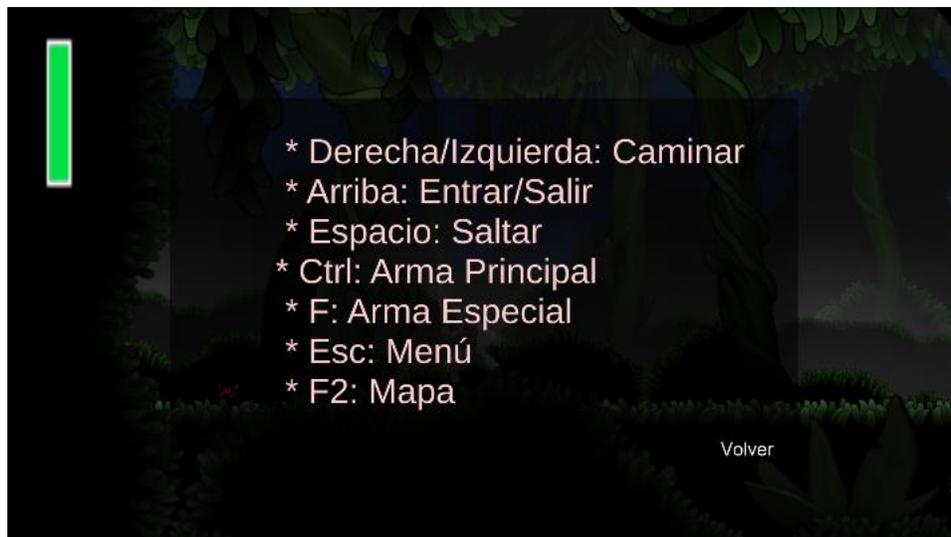


Imagen 9. Menú de comandos

El botón “Volver” permite al jugador retornar al Menú de Juego para continuar con la partida o salir por completo de ella.

8. SOPORTE

Para reportar cualquier tipo de fallo durante la ejecución de V (add10) o realizar consultas específicas relacionadas con su funcionamiento, puede ponerse en contacto a través de la siguiente dirección de correo electrónico: proyectotesisvideojuego@gmail.com

9. GLOSARIO

- Bug: Error que se produce en un programa informático impidiendo el desarrollo normal de sus funciones.
- Checkpoint: Puntos ubicados en lugares específicos del juego con la finalidad de recolección y almacenamiento de datos de la partida en el momento actual.
- DAW (Digital Audio Workstation): Sistema integrado de hardware y software que permite al usuario grabar, editar y mezclar audio.
- FMOD: Motor de audio que permite crear eventos sonoros que se vinculen directamente con plataformas de desarrollo interactivo como Unity y Unreal.
- Glitch: Error que no afecta negativamente el rendimiento o la estabilidad del programa.
- Stand-Alone: Modo de ejecución en el cual un programa informático puede funcionar de manera independiente respecto a otro programa existente.
- Unity: Plataforma de desarrollo interactivo y visual para productos como videojuegos y software dinámico.