

SPACEBUDDY

Manual de usuario

Jesús Gallardo Santos
20/05/2019



Esta obra está sujeta a una licencia de
Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada
[3.0 España de Creative Commons](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/es/)

Índice

| | |
|-------------------------------------|----------|
| 1. Que es SpaceBuddy..... | 4 |
| 2. Modos de juego..... | 4 |
| 2.1 Modo aventura..... | 4 |
| 2.2 Desafío..... | 4 |
| 3. Configuración..... | 5 |
| 3.1 Eliminar datos..... | 5 |
| 3.2 Silenciar sonido..... | 5 |
| 3.2 Cambio de idioma..... | 5 |
| 4. Interfaz de juego..... | 5 |
| 4.1 Aliens..... | 5 |
| 4.2 Naves..... | 5 |
| 5. Reglas de juego..... | 6 |
| 5.1 Diseño de reglas..... | 6 |
| 5.2 Aliens conformistas..... | 6 |
| 5.3 Aliens tozudos..... | 6 |
| 5.4 Aliens colegas..... | 7 |
| 5.5 Aliens mafiosos..... | 7 |
| 5.6 Aliens vecinos de enfrente..... | 7 |
| 5.7 Aliens enfadados..... | 7 |
| 5.8 Aliens envidiosos..... | 8 |
| 5.9 Aliens némesis..... | 8 |
| 5.10 Aliens opuestos..... | 8 |
| 5.11 Otras complicaciones..... | 9 |

1. Que es SpaceBuddy

SpaceBuddy es un juego de puzzle 2d para dispositivos móviles. Inspirado en juegos de mesa como Pelican Cave o Uluru, donde tendrás que distribuir 8 alienígenas entre 8 posibles planetas, atendiendo a las necesidades de cada Alien conforme a sus gustos o preferencias.

Por tanto, SpaceBuddy es un juego de ingenio donde tu determinación y valía se pondrán a prueba. Solo las mentes más preparadas podrán lograr resolver los puzzles más complejos que esconde el juego.

2. Modos de juego

2.1 Modo aventura



El modo aventura contiene 400 20 niveles diseñados para disfrutar de puzzles con una dificultad gradual y comprender poco a poco las complejas necesidades de nuestros Aliens.

Cada vez que se presente un nuevo Alien con sus complejos requisitos, se explicarán sus necesidades y generará un nivel con un sistema guiado para comprender la regla.

Todos los mapas tienen una puntuación máxima de 3 puntos y cada fallo resta un punto. Para poder pasar al siguiente nivel es necesario completar el nivel anterior con al menos una puntuación de 2, es decir, solo se acepta un error.

2.2 Desafío



Tras completar la aventura, podrás seguir jugando en el modo desafío.

El modo desafío es una sucesión de mapas de dificultad incremental en el que el tendrás que enfrentarte a mapas generados de forma procedural.

Tras cada nivel, el progreso se guardará de forma que podrás recuperar el desafío o iniciar uno nuevo cuando vuelvas a acceder al modo de juego.

Advertencia: Solo podrá existir un desafío en curso, al iniciar uno nuevo, se perderá el progreso del desafío anterior.

Al inicio de cada mapa se mostrará la puntuación acumulada y el número de soluciones posibles para el mapa generado.

Al contrario que el modo aventura, en el modo desafío no se admiten errores, así que tendrás que superar cada nivel con una puntuación perfecta.

3. Configuración

3.1 Eliminar datos



Situado en la ventana de configuración, la opción de eliminar datos borrará todo el progreso del jugador; Progreso del tutorial, puntuaciones obtenidas en el modo desafío así como todo rastro de configuración.

3.2 Silenciar sonido



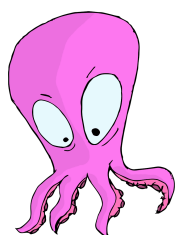
Situado en las ventanas de juego y en la ventana de configuración, la opción de silenciar/activar sonido, permitirá desactivar/activar toda fuente de sonidos del juego.

3.2 Cambio de idioma

Mediante el selector de idioma de la ventana de configuración, se puede alternar entre los idiomas disponibles: Español e Inglés

4. Interfaz de juego

4.1 Aliens



Situados en el lateral izquierdo de la ventana de juego, los retratos de los 8 Aliens de 8 colores representan todos los ocupantes que deberán ser posicionados en las 8 naves disponibles.

Al tocar el retrato de un Alien, este quedará seleccionado para poder situarlo en una nave.

Se puede cambiar la selección tocando cualquier otro retrato, si se vuelve a tocar la selección actual, esta quedará anulada.

4.2 Naves



Las 8 naves distribuidas formando un rectángulo en el lateral derecho de la pantalla, conforman las posibles ocupaciones para los Aliens.

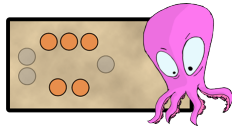
Para asignar un Alien seleccionado, se deberá tocar la nave correspondiente, si la nave tiene un ocupante actual, el Alien de la nave abandonará la nave y quedará nuevamente disponible para asignación.



Advertencia: Las naves congeladas estarán inutilizadas temporalmente y sus ocupantes atrapados en el interior.

5. Reglas de juego

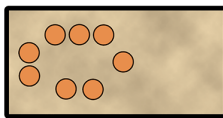
5.1 Diseño de reglas



Nuestros Aliens aparecerán en el lateral izquierdo del escenario de juego junto a una carta que indica sus necesidades. En este ejemplo, el Alien rosa tiene unos gustos concretos indicados en su carta que lo identifican como un Alien tozudo.

A continuación se detallan todos los tipos de Aliens y las cartas que los identifican, así como sus necesidades para poder asignarles una nave correctamente.

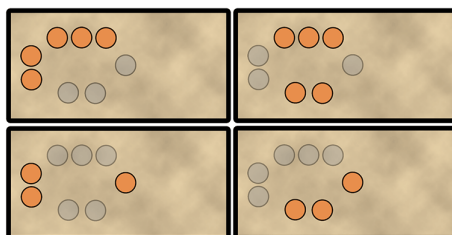
5.2 Aliens conformistas



Los Aliens conformistas aceptan cualquier posición, por tanto pueden ser asignados en cualquier nave de las 8 disponibles. Es por tanto, la regla más fácil de todas las existentes equivalente a un comodín.

Como se puede ver, el icono de la regla muestra las 8 posiciones del mapa equivalentes a las 8 naves disponibles. En el caso de los Aliens conformistas, todas las posiciones son correctas, por tanto, todos los puntos aparecen en color naranja como activos.

5.3 Aliens tozudos



Los Aliens tozudos tienen una serie de posiciones deseadas y otras invalidas. Su regla representa las 8 posibles posiciones, en las que las posiciones válidas están indicadas mediante un círculo naranja y las invalidas un círculo en gris.

Como se puede ver, la distribución en partida de las naves encaja con la distribución de los puntos de la regla.



Ilustración 1: Mapa de juego sin reglas de restricción.

5.4 Aliens colegas



Los Aliens colegas tienen un vínculo con otro Alien. Esta dependencia hará que solo existan dos posiciones válidas, en cada uno de los laterales del Alien al que consideran su amigo y del cual quieren estar a su lado.

En la carta que los representa, se puede ver un Alien de color que indica el otro Alien del cual son amigos y sienten dependencia.

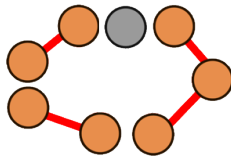
Si la carta de ejemplo apareciese junto al Alien rosa, significaría que el Alien rosa quiere estar junto al Alien Azul, por lo que debería estar situado en una de las naves contiguas al Alien azul.

5.5 Aliens mafiosos



Los Aliens mafiosos desean compartir una esquina del mapa junto a otro Alien, utilizando dos naves de las 7 que forman las 4 esquinas laterales del mapa principal.

En el siguiente gráfico se puede ver que parejas de posiciones del mapa son consideradas válidas para emplazar a los Aliens mafiosos.

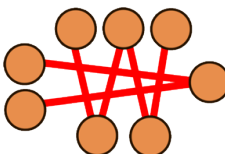


Por tanto, si la carta de ejemplo apareciese junto al Alien Azul, significaría que el Alien Azul y el Alien rojo tienen que estar situados juntos ocupando alguna de las 4 combinaciones posibles de esquina, tal y como se muestra en el gráfico.

5.6 Aliens vecinos de enfrente

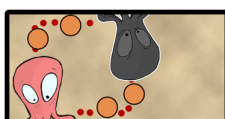


Los Alien vecino de enfrente son un Alien particular que siempre quiere estar posicionado en la nave directamente enfrente de otro Alien. Si la carta de ejemplo apareciese junto al Alien rosa, significaría que el Alien rosa quiere estar en el planeta de enfrente del Alien Verde.



Dada la distribución del mapa, algunas posiciones tienen varias naves válidas como posición de enfrente. El siguiente gráfico muestra que naves son consideradas enfrente de otros naves.

5.7 Aliens enfadados



Los Aliens enfadados tienen un conflicto con otro Alien y desean estar lo más lejos posible de este. Al menos tienen que existir dos naves de espacio entre un Alien y otro.

Si la carta de ejemplo apareciese junto al Alien rosa, significaría que el Alien rosa tiene que estar al menos a dos naves de distancia del Alien rojo.

5.8 Aliens envidiosos



Los Aliens envidiosos sienten una profunda envidia por otro Alien, por esta razón desean exactamente las mismas cosas que otro Alien. De este modo, cuando la carta de Alien envidioso aparece junto a otro Alien, tendrás que revisar que desea el Alien del que sienten envidia para satisfacer a ambos.

Si la carta de ejemplo apareciese junto al Alien rosa, el Alien rosa tendría que situarse en una nave que cumpliera los mismos requisitos que pide el Alien azul y del cual, el Alien rosa tienen envidia.

5.9 Aliens némesis



Los Alien némesis tienen una enemistad duradera con otro Alien, así que no pueden verlo. Por tanto, no pueden situarse ni enfrente ni a los lados del Alien indicado.

Si la carta de ejemplo apareciese junto al Alien Rosa, significaría que el Alien rosa no puede situarse ni enfrente ni a los lados del Alien Rojo.

5.10 Aliens opuestos



El Alien opuesto es el típico Alien que siempre quiere llevar la contraria. En concreto, tiene fijación con otro Alien y quiere justo lo opuesto.

Si la carta de ejemplo apareciese junto al Alien Rosa, significaría que el Alien rosa quiere justo lo contrario al Alien Azul.

En general, todas las reglas pueden tener un contrario, no obstante el juego no generará contradicciones que no puedan cumplirse, como por ejemplo: lo contrario a un Alien conformista, ya que no tendría lugar.

Veamos un par de ejemplos:

Lo contrario a un Alien tozudo sería otro Alien tozudo pero con las posiciones que el anterior Alien no quiere ocupar.



Las posiciones válidas para lo opuesto a un Alien colega, serían todas las naves menos las dos situadas a los laterales del Alien contradicho.

5.11 Otras complicaciones

Algunos mapas tienen un plus de dificultad debido a la baja temperatura espacial sumado a un fallo de diseño en las naves de los Aliens. Por esa razón, algunas veces sin saber cuando ni donde, ciertas naves quedarán congeladas temporalmente.

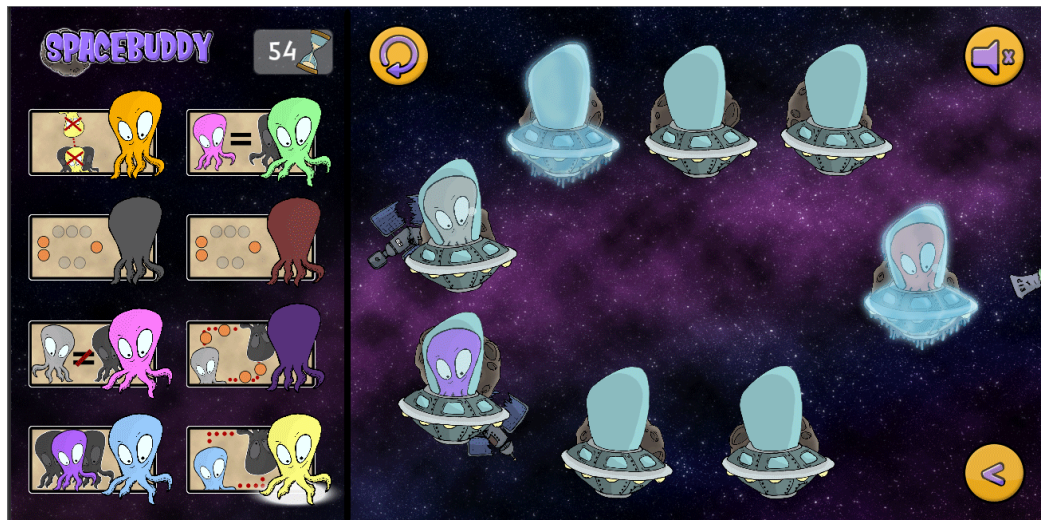


Ilustración 2: Mapa de juego con reglas y aliens congelados

Si alguna nave congelada tiene un pasajero, este quedará también congelado temporalmente, inhabilitando temporalmente su uso.