

TRIVIAMON

Manual de Usuario

Contenido

Introducción

Antes de comenzar

Orden de las pantallas en el juego

Comenzar a jugar

Menú del juego

Movimiento del jugador

Pantalla de batallas

Cerrar juego

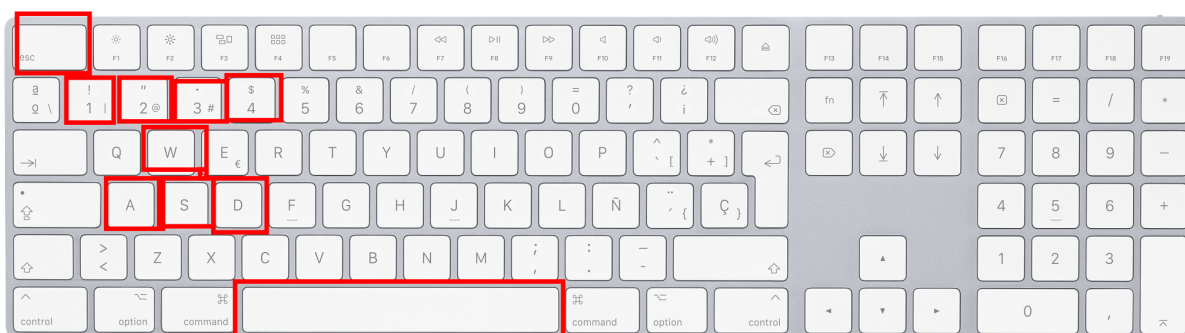
Introducción

En el presente manual presentaremos la forma para jugar de manera correcta a “TriviaMon”, explicaremos las mecánicas y cuales son los métodos de entrada para jugar.

Antes de comenzar

Las instrucciones están diseñadas para que un adulto, responsable de un niño de 9 a 12 años, las lea detenidamente. Este adulto será el encargado de transmitir la información de manera clara y comprensible al niño durante la ejecución del videojuego llamado "¡Contemos!". El juego está específicamente diseñado para niños en ese rango de edad, por lo que se recomienda que un adulto guíe al niño a través de la experiencia de juego para asegurarse de que lo comprenda y disfrute de la manera más adecuada.

El juego requiere usar mouse y teclado, necesitándose las teclas que se señalan en la siguiente imagen



Comenzar a Jugar

Al iniciar el juego saldrá una pequeña introducción que se quitara despues de unos segundos



Figura 1. INTRO

Después se mostrará un menú al cual deberás presionar usando el mouse en una de las dos opciones que tiene “PLAY” y “EXIT”



Figura 2. MENÚ

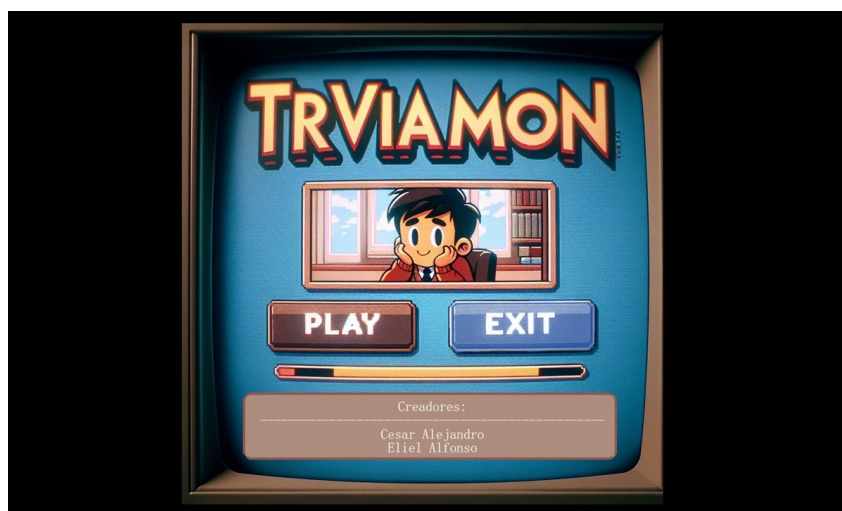


Figura 3. PLAY

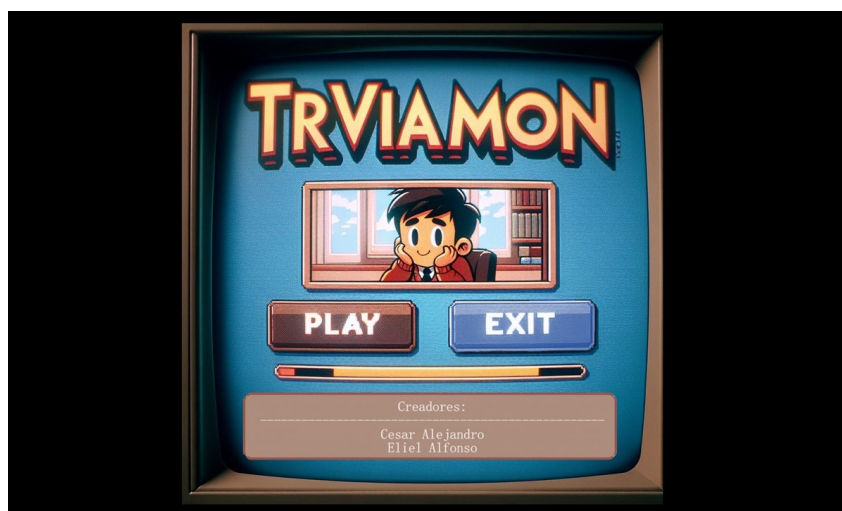


Figura 4. EXIT

Tras presionar “PLAY” se inicia el juego donde te moverás con las teclas WASD y presiona la BARRA ESPACIADORA para interactuar con los npcs.

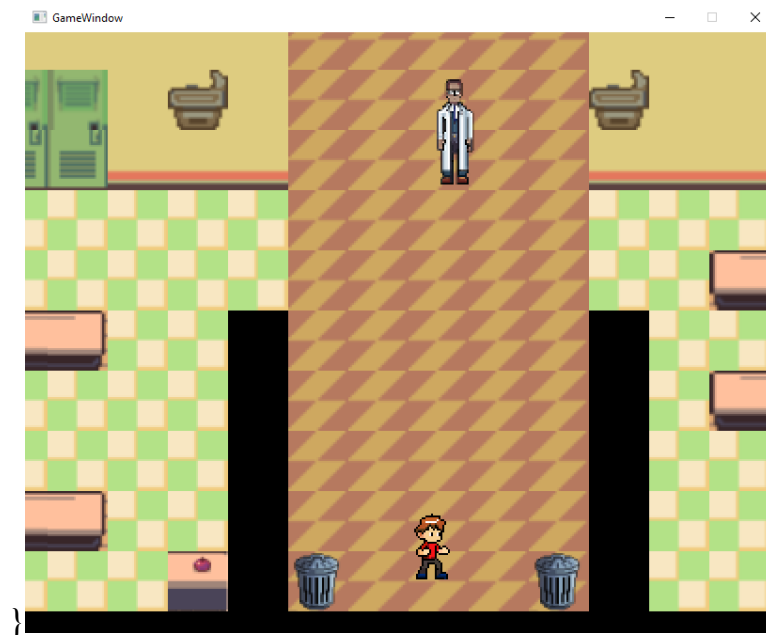


Figura 5. INICIO

Al acercarte a cualquier npc se mostrará un mensaje en la parte superior lo que también indica que ya puedes interactuar con el npc con la BARRA ESPACIADORA.



Figura 6. INTERACCIÓN

Al interactuar con el npc se muestra el menú de batalla donde verás la vida de ambos, junto a la pregunta y las opciones las cuales escoges usando los números del 1 al 4 y de seleccionar la opción correcta la vida del npc bajara y lo contrario si te equivocas



Figura 7. BATALLA



Figura 8. PREGUNTA



Figura 9. OPCIONES



Figura 9. VIDA