

DonCEy Kong Jr. Manual de usuario



1. Reglas de juego

Donkey Kong Jr es una secuela del video juego arcade, *Donkey Kong*, fue lanzado en 1982 y esta vez Mario tiene prisionero a *Donkey Kong* y su hijo un pequeño gorila llamado *Donkey Kong Jr* tiene que rescatarlo. En la primera escena Jr, tiene que ir trepando por lianas y caminando por plataformas evitando trampas animadas que le arroja Mario (parecidos a los kremlings, enemigos de los juegos de Donkey Kong Country), hasta colocarse en una plataforma al lado de *Donkey Kong*.

2. Uso del programa

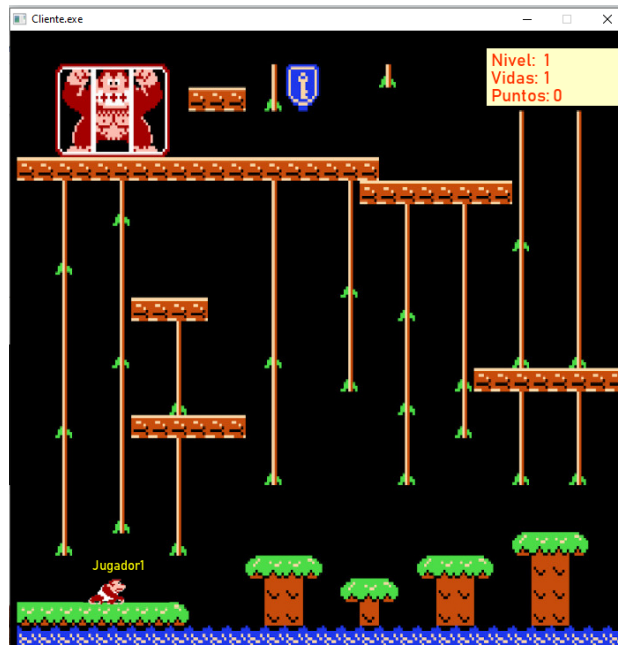
2.1. Seleccionar sala, y modo de juego:



(Imagen 1: Ventana de menú de selección)

Utilice los botones de *flechas* y la tecla *Enter* del teclado para seleccionar la sala y si desea **jugar** o **observar** una partida en curso. Además se mostrará en pantalla el nombre de la persona que se encuentra jugando al momento en la sala.

2.2. Partes de la ventana de juego:



(Imagen 2: Visualización del juego)

Al ingresar como jugador se mostrará la ventana de juego, en la esquina superior derecha se muestra el contador de vidas, nivel y puntos, para conseguir puntos se requiere recolectar frutas, cada vez que el nivel sea superado se incrementará la cantidad de vidas, una vez que se hayan perdido todas las vidas el contador de puntos y niveles volverá a cero. El jugador puede moverse con las teclas “WASD”. Existen 3 formas de morir, si se toca un cocodrilo, por caer desde una altura muy grande o por caer al agua.

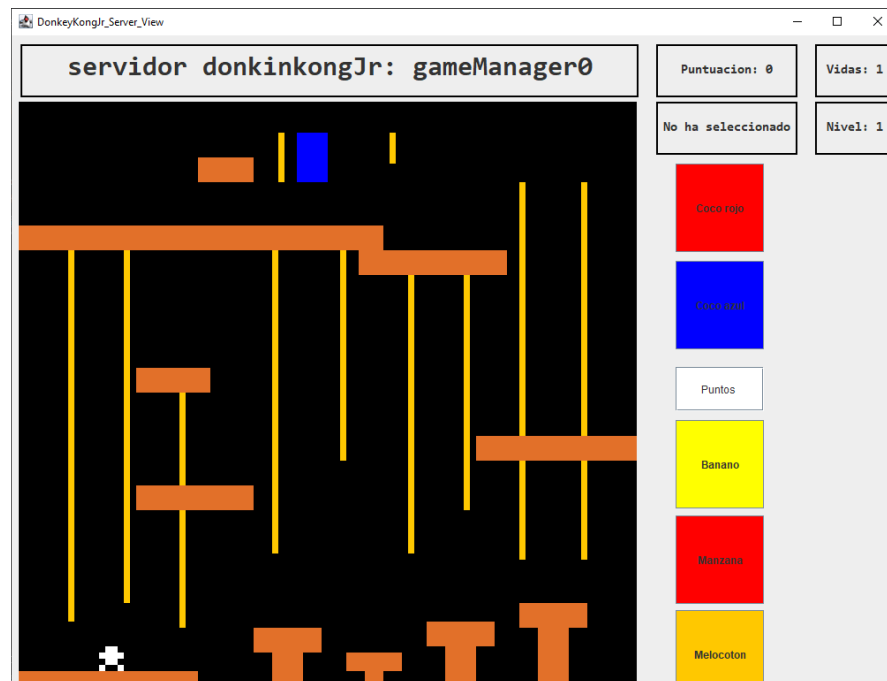


(Imagen 3: Ventana de Espectador)

En el caso de ingresar como un Espectador, será imposible mover al mono, pues el único objetivo es observar cómo juega otra persona. El nombre del jugador se mostrará en la esquina superior izquierda en letras amarillas.

2.3. Manejo de Servidor:

Mientras el jugador esté jugando otra persona controla el servidor mediante una ventana en la que se pueden colocar distintos objetos en el mapa.



(Imagen 4: Ventana del servidor)

Es importante recalcar que los cocodrilos únicamente pueden ser colocados en las lianas, de otra forma no será posible colocarlos, los cocodrilos rojos irán subiendo y bajando para siempre, mientras que los azules bajarán por las lianas hasta caer al fondo del mapa. Mediante esta ventana también es posible agregar frutas con puntos personalizados, estos se pueden ingresar en la sección de "Puntos".