

INSTRUCCIONES PARA JUGAR

El juego que presentamos muestra un laberinto que tiene una única entrada y salida. El jugador comienza a jugar colocado siempre en la entrada del mismo. La entrada se representa con un cubo que tiene como textura un fondo blanco y una letra E en negra al igual que la salida, en la que la E cambia por una S. Al comenzar el juego se activa un cronómetro que indicará al jugador el tiempo transcurrido desde que se comenzó a jugar. Podemos saber la posición donde nos encontramos en cada momento mediante un cubo de color rojo que es visible en la vista aérea.

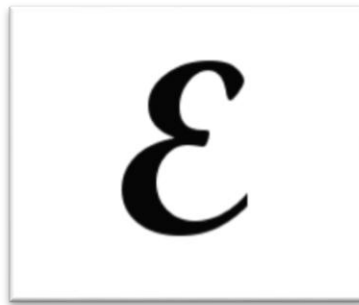


Figura 1. Textura que muestra el cubo que indica la entrada.

TECLAS DEL JUEGO

Se utilizan las teclas de flecha para realizar los diferentes movimientos. Además es posible usar el ratón para girar al jugador y tener una mayor visibilidad de la zona. Para girar solo debemos pulsar el botón izquierdo del ratón y arrastras.

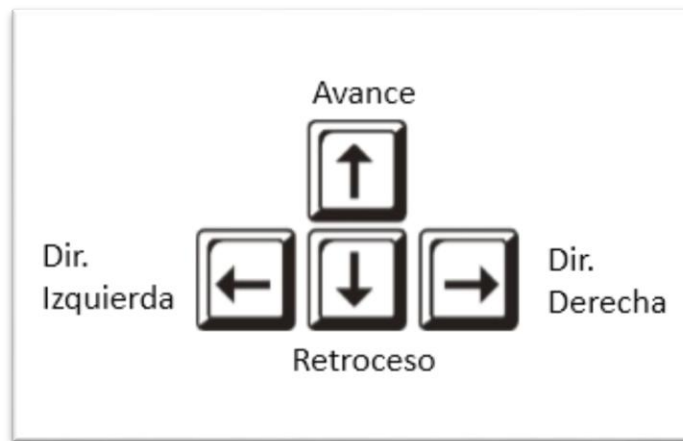


Figura 2. Teclas de dirección del juego.

COMENZAR A JUGAR

Para comenzar a jugar debemos cargar algún mapa.

1. Clic en el botón **Seleccionar archivo**. Si aún no has descargado ningún mapa puedes hacerlo desde el enlace **Descarga aquí mapas de ejemplo y la plantilla para realizar mapas personalizados** [\[Mapas + plantilla\]](#).
2. Escoge el mapa que quieras, además puedes generar tus propios mapas desde la plantilla que se proporciona desde el enlace de descarga.

- Una vez hayas seleccionado un fichero de laberinto debes hacer clic en el botón **Comenzar juego**. Será en este momento cuando empiece realmente el juego y el cronómetro se inicie.

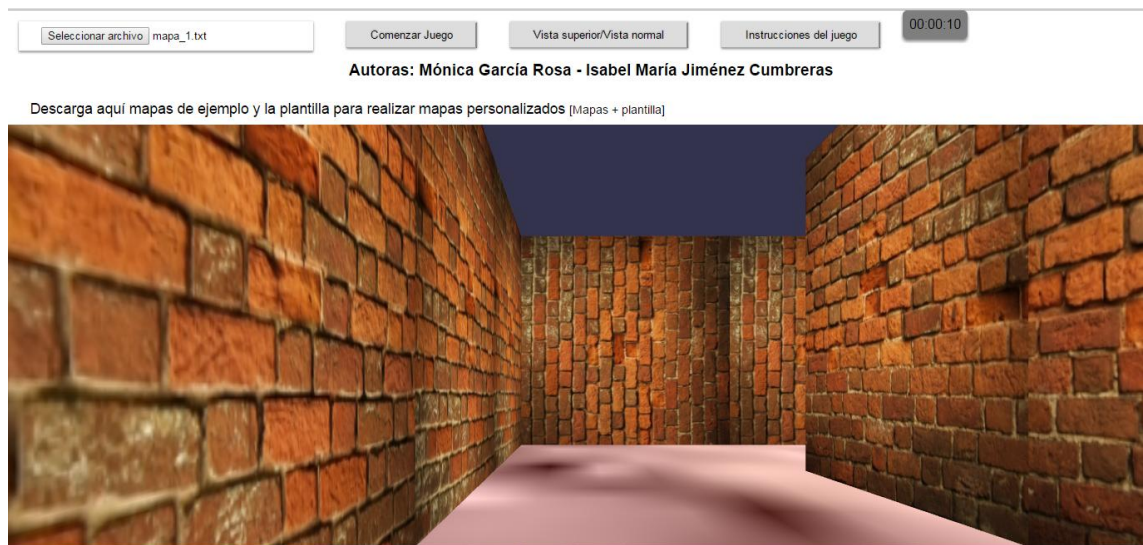


Figura 3. Juego una vez seleccionado el mapa.



Figura 4. Vista aérea del laberinto.

Durante el juego es posible observar el laberinto desde arriba y ver en qué posición se encuentra el jugador. Para ello se debe hacer clic en el botón **Vista superior/vista normal**. Desde la vista aérea la posición del jugador se indica mediante un cubo de color rojo.

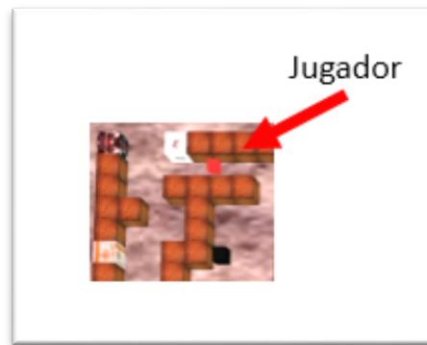


Figura 5. Posición del jugador identificada con un cubo de color rojo.

Para volver a la vista normal solo debemos pulsar de nuevo en el botón **Vista superior/vista normal**.

El botón **Instrucciones** mostrará este documento. Se recomienda leerlo antes de comenzar a jugar.

OBJETOS EN EL LABERINTO

En el laberinto se incluyen esferas y cubos adicionales para orientar al jugador he indicar en qué posición está sin necesidad de acceder a la vista aérea. Estos objetos no tienen movilidad, simplemente se incluyen en la escena como otro elemento más.



Figura 6. Objetos que se incluyen en el laberinto.