

Manual de usuario



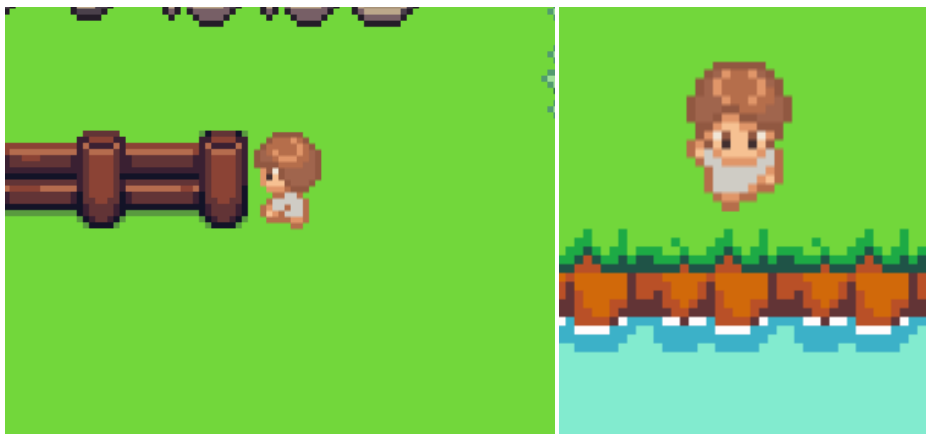
Al arrancar la aplicación en nuestro navegador esto será lo primero que veremos, el personaje en el centro de la pantalla situado en un mapa con distintos elementos.

Primero deberemos hacer “click” en la pantalla para empezar a reproducir la música del mundo.

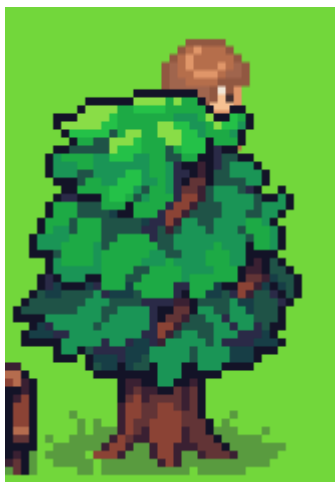
Para movernos por este mapa usaremos:

- w: Movernos hacia arriba.
- a: Movernos hacia la izquierda.
- s: Movernos hacia abajo.
- d: Movernos hacia la derecha.

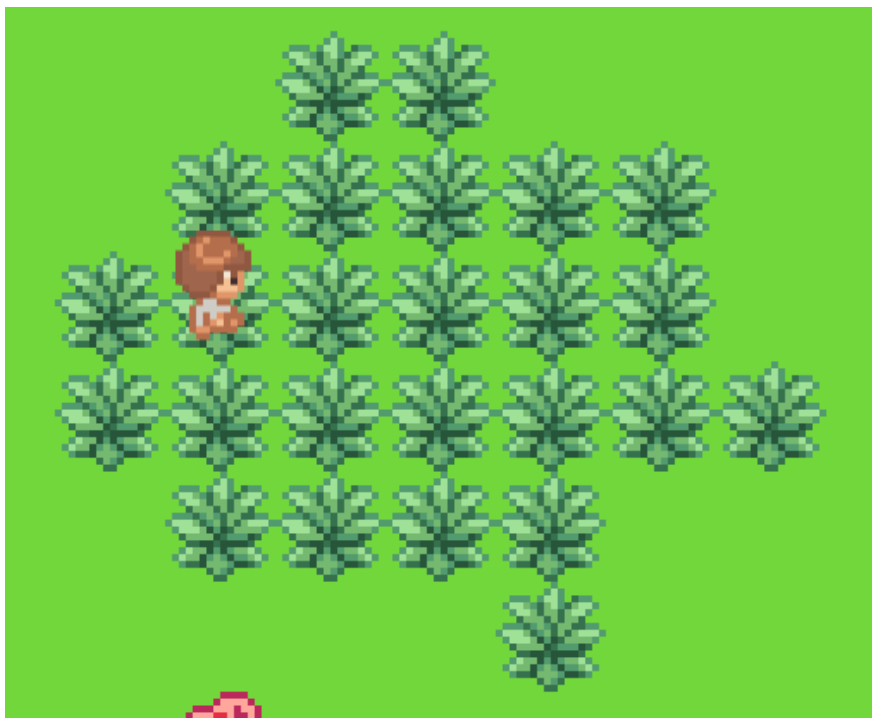
Mientras nos movemos observaremos que hay varios elementos que no podemos atravesar, como los obstáculos o el mar.



También veremos que podemos pasar por detrás de elementos más altos que el jugador, como la copa de los árboles o el tejado de la casa.

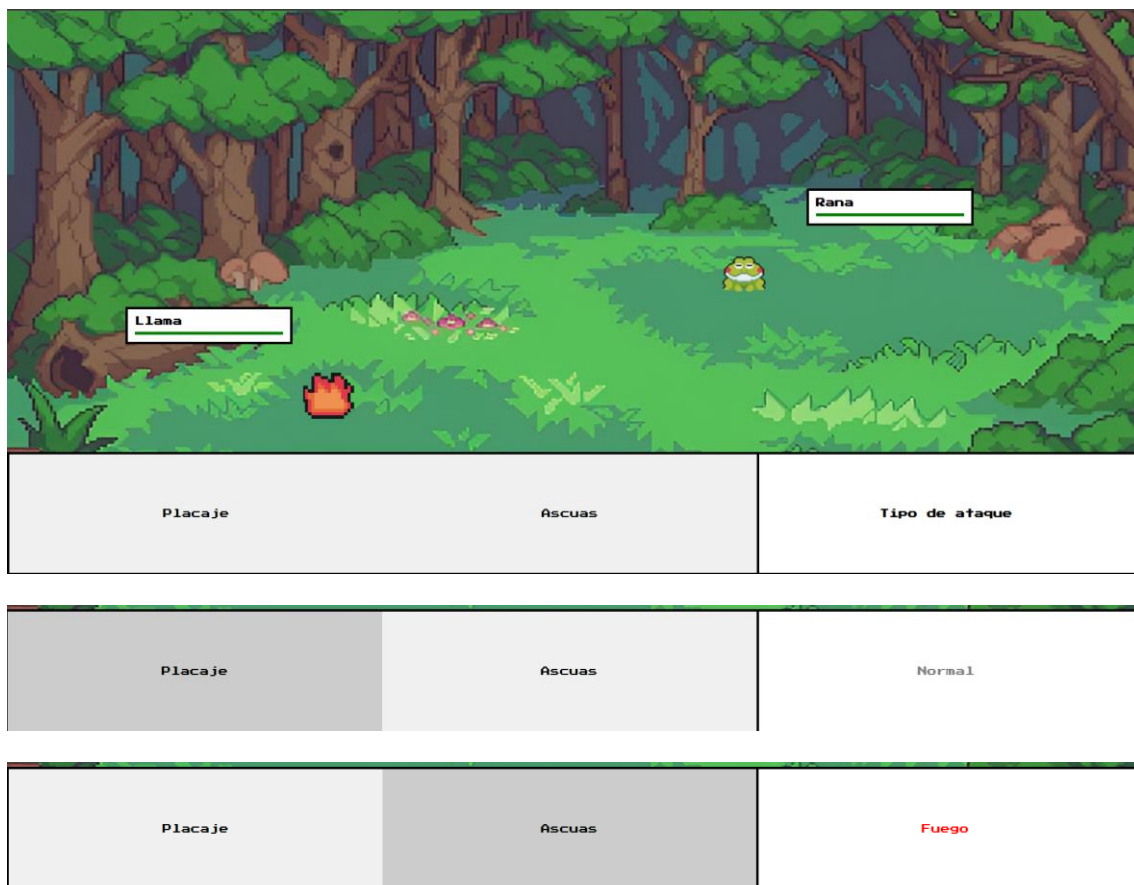


Al andar por esta zona de hierbas, hay una posibilidad de que aparezca un monstruo y tengamos que combatir contra él con el nuestro.

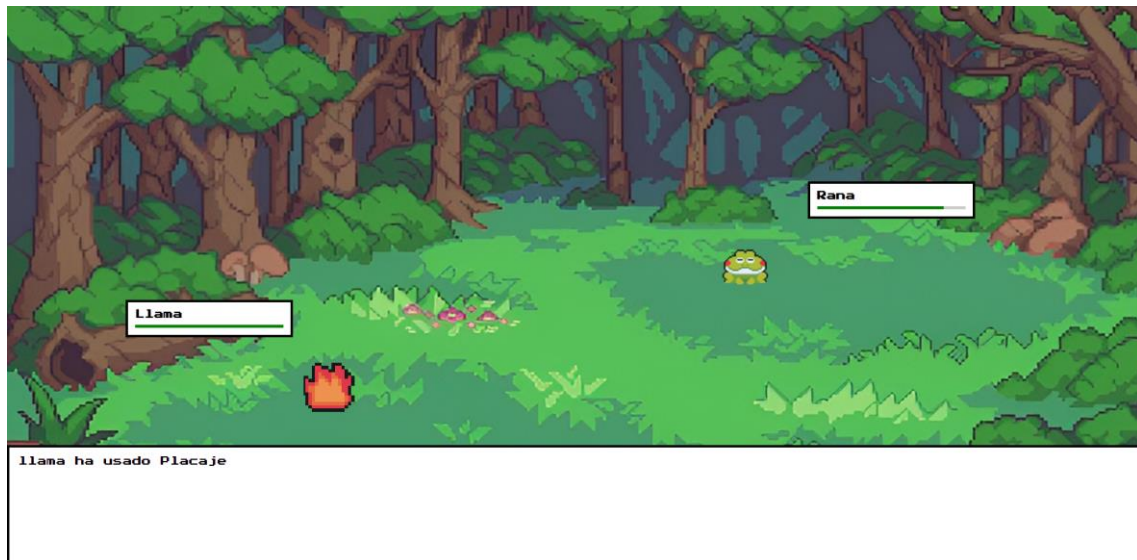


Una vez en el combate observaremos varios elementos:

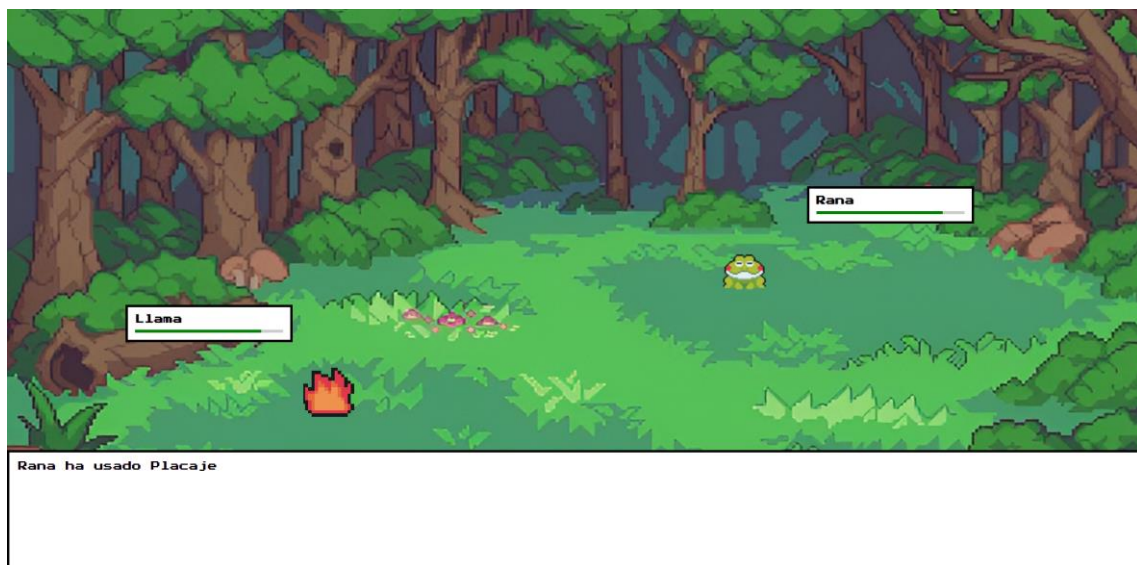
- Una caja a la izquierda con el nombre y la barra de vida de nuestro monstruo.
- Una caja a la derecha con el nombre y la vida del monstruo enemigo.
- Una barra inferior con dos ataques y un apartado que indica el tipo de dichos ataques.



Si hacemos “click” en cualquiera de estos ataques, nuestro monstruo lo realizará al monstruo enemigo. Resultando en una animación, la bajada de vida enemiga correspondiente, y un diálogo indicando que nuestro monstruo ha realizado el ataque.



Si hacemos “click” en la caja de diálogo, el enemigo hará un ataque aleatorio, obteniendo el mismo resultando que antes, pero a la inversa.



El objetivo será bajar toda la vida del monstruo rival antes de que él nos la baje a nosotros.

Una vez lo consigamos, se nos mostrará una animación y un cuadro de diálogo indicando que la rana ha sido derrotada y volveremos al mundo inicial.

Podremos realizar todas estas acciones las veces que queramos.