

2020

MANUAL DE USUARIO ICE CLIMBER 2D

Sergio Daniel Santos Chinchilla

2019-42788

Jhonatan Essau Reyes Riveiro

2019-43244

Universidad San Carlos de Guatemala

CUNOR

30/04/2020

ÍNDICE

MANUA DE USUARIO.....	3
ICE CLIMBER.....	3
1.- INICIALIZAR EL PROGRAMA.....	3
2.- BOTON INICIO.	4
2.1 Monedas Amarillas y Azules.	4
2.2 Movimiento.	5
2.3 Pausa.	5
2.4 Fin del Juego.	6
2.5 Salir.	6
3.- BOTON SALIR.	6

MANUA DE USUARIO

ICE CLIMBER

Este juego fue creado en conjunto entre Jhonatan Reyes y Sergio Santos, fue inspirado principalmente por los antiguos juegos de plataformas 2D el juego tiene como objetivo el alcanzar una moneda azul al final del nivel, en cada nivel uno podrá encontrar monedas amarillas que aumentaran el punteo que el jugador posee, si el jugador cae al vacío este simplemente reiniciara el juego y contara como una muerte, el total de puntos obtenidos se mostrara al final del juego y el total de muertes obtenidas.

El juego fue creado con el motor gráfico GodotEngine versión 3.2.2, este motor usa un lenguaje de programación llamado GDScript el cual es muy parecido a Python, para poder ejecutar este juego es necesario utilizar el GodotEngine para poder abrir el juego y manipular su código, o también puede ser exportado a distintas plataformas como lo son Windows, Mac, HTML5 y Android.

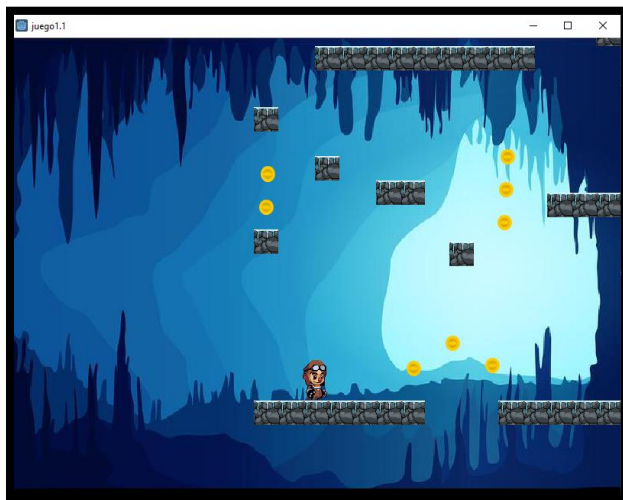
1.- INICIALIZAR EL PROGRAMA.

En la pantalla de inicio aparecerán dos botones, el botón de inicio y el botón de salida, debe hacer clic en uno de estos utilizando el mouse de la computadora.



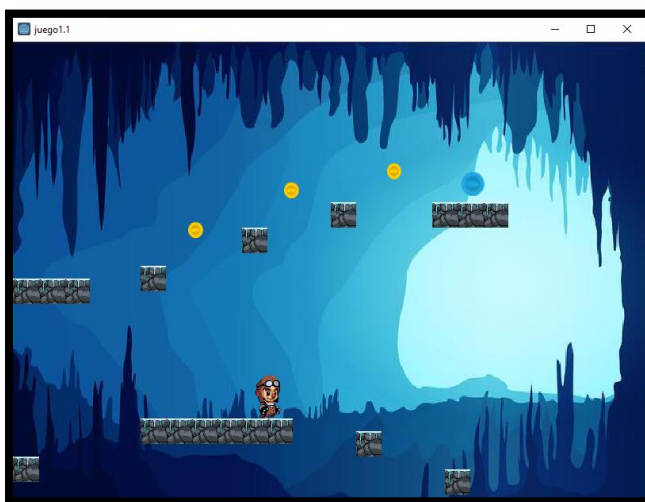
2.- BOTON INICIO.

El botón de inicio nos manda al primer nivel del juego, para que el jugador pueda moverse se utilizan las flechas direccionales del teclado, el principal misión es conseguir el mayor número de monedas sin tener que caer al vacío.



2.1 Monedas Amarillas y Azules.

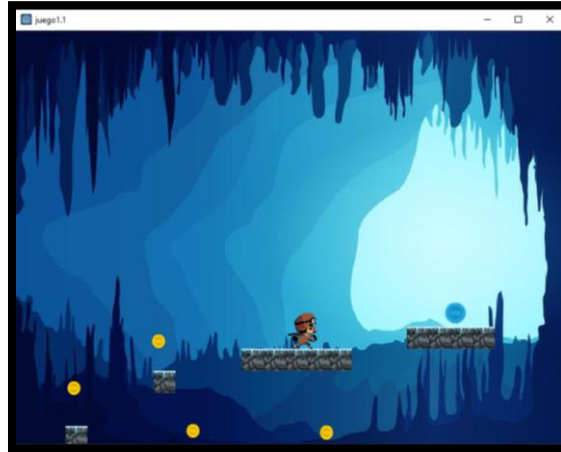
En el juego existes dos diferentes tipos de monedas las amarillas que aumentan tu punteo, y las azules que son el final de ese nivel y te transportan al siguiente nivel.



Las monedas azules están ocultas en el nivel deberá buscarla para poder progresar en el videojuego.

2.2 Movimiento.

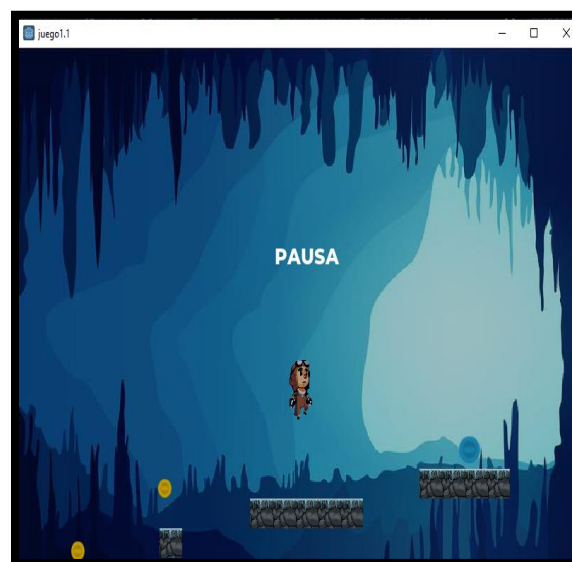
Para poder lograr que el personaje se mueva a través del nivel se utilizan las teclas direccionales del teclado.



Tenga en cuenta que el piso es de hielo por lo que el personaje tiende a deslizarse así que tendrá que manejar muy bien el movimiento del personaje.

2.3 Pausa.

Durante el transcurso del juego podrá utilizar la tecla esc o enter para poner pausa del juego y para poder retirarla solamente deberá de presionar nuevamente una de estas teclas.



2.4 Fin del Juego.

Después de atravesar el ultimo nivel, aparecerá un nuevo menú con el total de puntos obtenidos y el total de muertes obtenidas junto con un dos nuevos botones le primero es para poder volver a jugar el videojuego y el segundo es para salir.



2.5 Salir.

El botón de salir cierra por completo el juego, necesita ejecutarlo de nuevo para poder jugar.

3.- BOTON SALIR.

El botón de salida cierra el juego.