

Facultad de Ingeniería

Computación Gráfica Avanzada

Megumin Game

Manual de usuario

Integrantes:

Dominguez Miyashiro Angel Tsuyoshi

313124518

angel.yoshi@hotmail.com

Rosas Pineda Francisco Germán

313063815

francisco.g.rosas.p@gmail.com

De la Peña González Luis Alejandro

313229974

dgalejandro25@gmail.com

Controles:

- Flecha de arriba: caminar hacia adelante
- Flecha abajo: caminar hacia atrás
- Flecha derecha: girar a la derecha
- Flecha izquierda: girar a la izquierda
- Barra de espacio: atacar

Objetivos del juego:

Una vez comenzado el juego el usuario deberá derrotar a los Uagandan Knuckles, ya que será necesario derrotar por lo menos a cinco para que su líder, Shrek, aparezca en alguna parte del mapa, para este objetivo se contará con una col que se lanzará a los objetivos, tomar en cuenta que la col no llega muy lejos, por lo que es necesario acercarse lo suficiente a los enemigos para lograr acertar el golpe.

El jugador cuenta con tres vidas en total, si toca un Uagandan Knuckles directamente se perderá una vida, el Uagandan Knuckles desaparecerá pero no se contará para el contador que hace que Shrek aparezca, se deben derrotar con coles para que el contador aumente. Si se pierden las tres vidas Megumin caerá derrotada y se cerrará el juego.

Una vez que Shrek aparezca, el objetivo será encontrarlo y acercarse lo suficiente a él, si se logra se activará el hechizo de explosión con el que se derrotará a Shrek, Megumin al hacer este hechizo terminará sin energías y caerá al suelo por el cansancio pero el objetivo se habrá logrado y se ganará el juego. el juego se cerrará automáticamente.