# TUTORIAL DE USUARIO

Teclado:

‘W’, ‘A’, ‘S’, ‘D’ para moverse libremente por el mapa del juego.

‘E’ para interactuar con los objetos y personajes del escenario. Pulsar más veces E sobre lo mismo puede dar diferentes resultados.

El objetivo del juego es explorar la carretera y ayudar a los personajes que misteriosamente ahí se encuentran.

# DOCUMENTACIÓN

## Carpeta Builds

* Build64.exe 🡪 La versión final y compilada del videojuego. Necesita el directorio Build64\_Data para funcionar.
* Build.exe 🡪 La versión final y compilada de 32 bits del videojuego. Necesita el directorio Build\_Data para funcionar.
* Build\_WebGL 🡪 Dentro están los contenidos web que, dentro de un servidor como por ejemplo Apache, ejecutan el videojuego en el navegador del cliente web. Temporalmente estará disponible en un servidor hosteado en casa con uso de DNSs para mayor comodidad.

## Carpeta WASD

Es la carpeta del proyecto de Unity. Puede ser abierta por Unity para ver y editar el contenido del videojuego.

Contiene los Assets y el código fuente de los scripts escritos en C#. Los archivos y carpetas más importantes son:

* Assets 🡪 Contiene todos los recursos del juego. Contiene las escenas, las texturas, los sonidos, los scripts…
* WASD.sln 🡪 Una forma rápida de ver los scripts creados desde Visual Studio.

# Power Point

El documento “Road Adventure DEMO.pptx” contiene mucha información útil sobre el funcionamiento interno del juego y del motor

# MERCADO

El proyecto va dirigido a animar en la creación de videojuegos y en la de mostrar que es lo que puede llegar a ser en un futuro un proyecto como este.

El videojuego encaja en un sector en auge en el que los jugadores prefieren originalidad y portabilidad a potencia gráfica.

Contenido del juego:

* Jugador controlable y animado
* Interacción con el resto de objetos del juego
* Interfaz de usuario para los diálogos
* Una misión
* Sonido
* Iluminación
* Texturas
* Diseño del mapa
* Partículas
* Optimización