



Universidad Nacional Autónoma de México



Computación Gráfica Avanzada

Proyecto Final Manual de Usuario

Profesor: Martell Ávila Reynaldo

Alumno: Galván Bazán Raúl

Grupo: 1

Semestre: 2021-1

Índice

1. Controles	1
1.1. Controles de movimiento de personaje	1
1.2. Control de la cámara	1
2. Objetivo	1
3. Anexo: Controles adicionales	4

1. Controles

El control del juego es por medio de teclado y ratón.

1.1. Controles de movimiento de personaje

El mapeo de las teclas para controlar los movimientos del personaje es:

Acción	Combinación de teclas
Avanzar	W
Retroceder	S
Girar a la izquierda	A
Girar a la derecha	D
Correr	Right Shift + A
Mover linterna	Right Control + Movimiento de Ratón
Recoger item	E (Debe hacer colisión con el item)

1.2. Control de la cámara

Por defecto se usa una cámara en tercera persona para seguir al personaje y rotar alrededor del mismo.

También se implementó una cámara en primera persona pero aún tiene problemas de funcionamiento. Esta cámara se situó a la altura de la cara del personaje principal y un poco por delante de la misma. En modo de cámara de primera persona se bloquean las acciones del personaje: girar con las teclas A/D y mover la linterna.

Se pueden controlar esta cámara con el ratón de la siguiente manera:

Acción	Movimiento de ratón / Combinación de teclas
Mover cámara	Movimiento del ratón
Zoom	Rueda de ratón (solo tercera persona)
Cambio de cámara	Left Control + K
Resetear la cámara	Botón medio del ratón

2. Objetivo

El jugador controla a Heather Mason [Fig. 1](#) que se encuentra atrapada en un bosque. Heather comienza con 100 puntos de vida cada vez que inicia la partida o que revive. Si la vida de Heather baja a cero, revive en el punto de inicio del mapa.

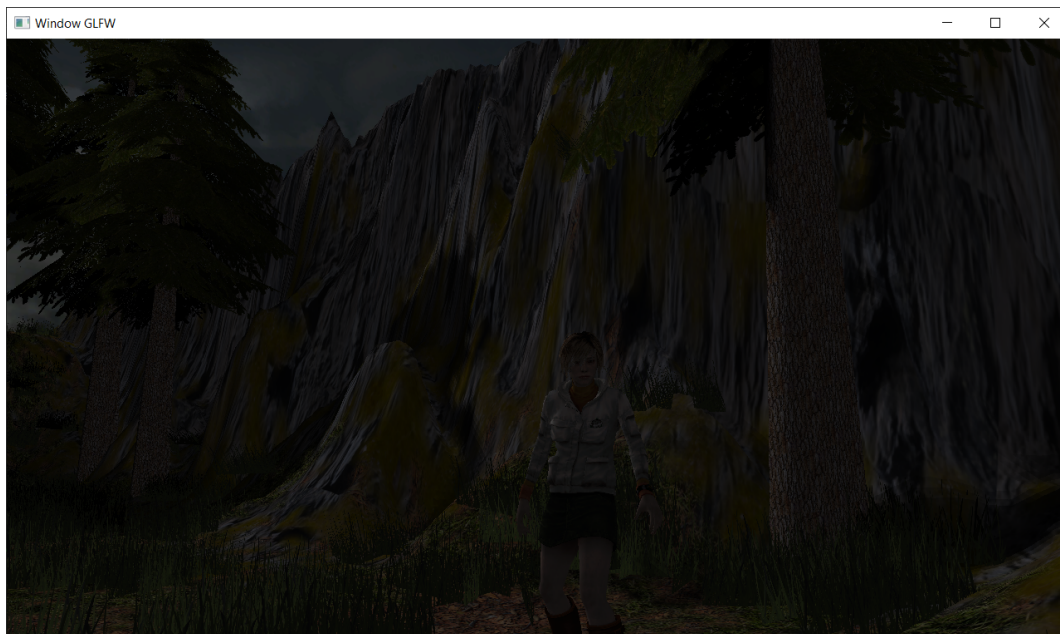


Figura 1: Heather Mason

Para escapar del bosque, el jugador deberá encontrar y recolectar los paquetes de salud [Fig. 2](#) escondidos dentro del mapa. Cada paquete de salud le da a Heather 20 puntos de vida extra. La vida de Heather puede subir por arriba de los 100 puntos de vida iniciales. Los paquetes de vida no reaparecen cuando Heather revive.



Figura 2: Paquete de salud

En el bosque hay una puerta Fig. 3 que se cierra una vez que Heather la cruza. Para volverla a abrir se deben recolectar todos los paquetes de vida. La puerta se abre cuando Heather revive y vuelve al punto de inicio.



Figura 3: Puerta en el bosque

Una vez que Heather cruza la puerta, el enemigo del juego, el Wendigo, la atacará. El Wendigo corre hacia Heather sin importar en dónde se encuentre ésta. Cuando el Wendigo golpea a Heather, ésta pierde 10 puntos de vida. Después de golpear a Heather, el Wendigo sigue corriendo en línea recta hasta llegar a los límites del mapa, en donde se volverá a correr hacia Heather. Si Heather revive, el ataque del Wendigo se detendrá hasta que se vuelva a cruzar la puerta. Cuando se recolectan todos los paquetes de salud, el Wendigo deja de atacar.



Figura 4: Enemigo del juego

3. Anexo: Controles adicionales

Algunas otras características del juego que no tienen que ver con la jugabilidad sino con opciones de depuración se listan en la siguiente tabla:

Acción	Combinación de teclas
Quitar niebla	F1
Incrementar la niebla de forma gradual	F2
Activar la niebla (valor fijo)	F3
Activar la vista de cajas de colisión	F6
Desactivar la vista de cajas de colisión	F7