

# Wolfenstein 3D

## Manual de Usuario



# ¡Bienvenidos a Wolfenstein 3D!

El objetivo del juego es matar a todos los demás jugadores de la partida adquiriendo la mayor cantidad de puntos posibles mientras se recorre los mapas. El juego termina cuando queda un solo jugador en la partida, el cual será el ganador.

Para comenzar es necesario tener un servidor corriendo, y ejecutar el programa cliente donde comenzará una pantalla de bienvenida.

Al clicar para comenzar a jugar la siguiente pantalla aparecerá y será necesario ingresar los datos de configuración para una partida, ingresando un puerto y servidor válidos.

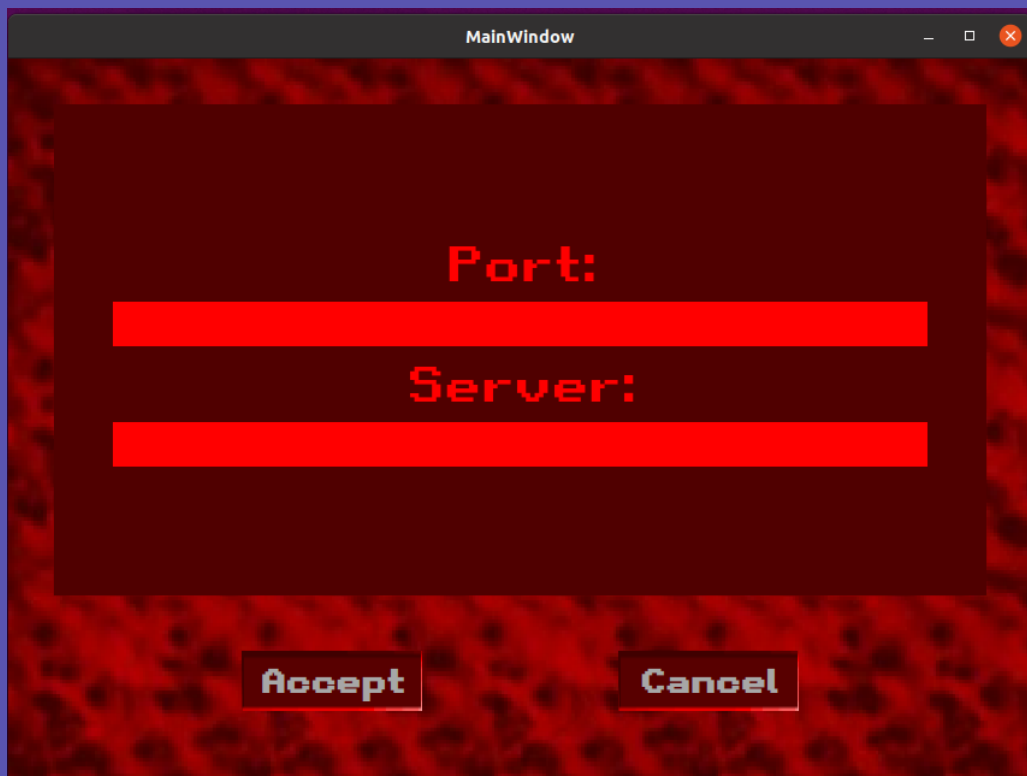


Figura 1: Pantalla de configuración inicial.

Un ejemplo de puerto y servidor válidos será el puerto 7777 y para servidor .....

La siguiente pantalla será para ingresar un nombre de usuario válido, que no esté tomado y no sea vacío.

A partir de ahí se procederá a la pantalla de elegir tanto una partida existente o para crear una partida nueva, seleccionando nivel y cantidad de jugadores para esa partida.

Para unirse a una partida es necesario seleccionar refresh"donde estarán todas las partidas existentes con su nivel de mapa y la cantidad de jugadores unidos y que acepta esa partida. Clickeando en la partida deseada y seleccionando "join"se podrá unir satisfactoriamente. El juego comenzará una vez que el creador de la partida seleccione start en su pantalla. Las pantallas de lobby desaparecerán y darán lugar al juego.

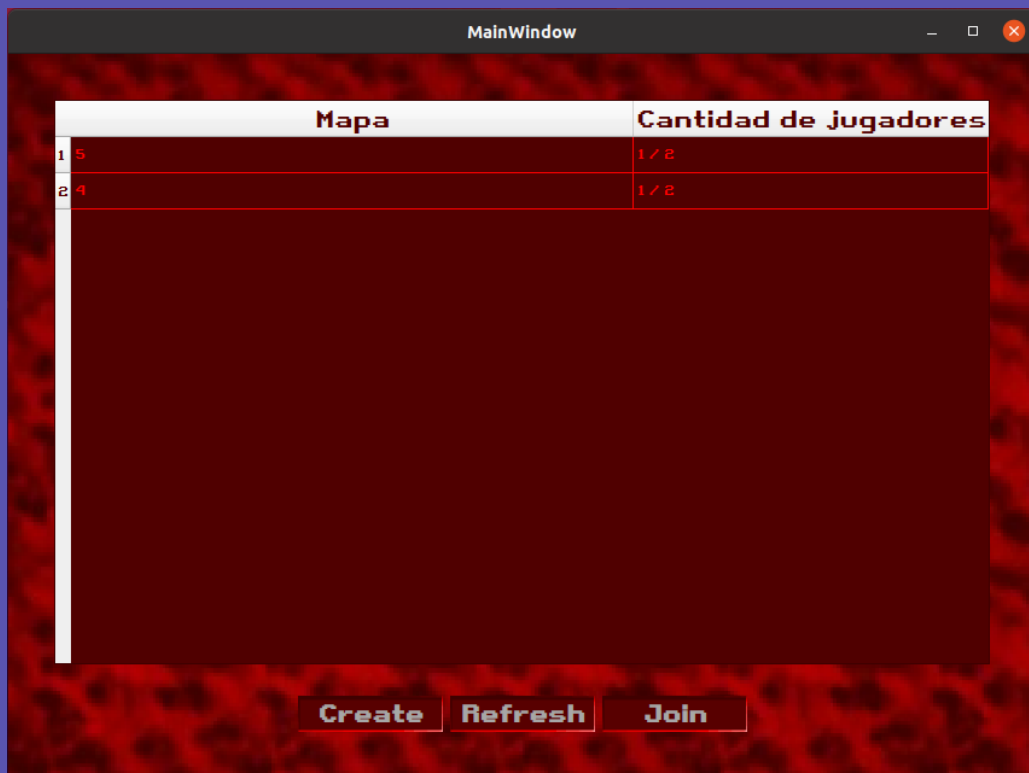


Figura 2: Pantalla de configuración de partidas.

¡A jugar!



Figura 3: Pantalla de dos jugadores.

Cada jugador comenzará en un lugar del mapa, el cual será su punto de respawn en caso de pérdida de una vida. Además de los jugadores unidos a la partida habrá un bot que se encargará de intentar matar a todo jugador dentro de su rango de visión.

## 1. Comandos para jugar:

- Para moverse es necesario usar las flechas de subir/ bajar para moverse hacia adelante o atrás respectivamente y derecha/izquierda para girar el ángulo de la cámara.
- Barra Espaciadora para disparar.

- Tecla E para abrir puertas/ pasadizos secretos.
- Los números del 1-5 representa cada uno un arma dentro del inventario del jugador, en caso de tener el arma seleccionada se procederá a cambiar a ese arma y disparar con ella en caso de tener las municiones mínimas.

## 2. Armas:

Cada jugador comienza con un cuchillo y una pistola con 8 balas. El resto de las armas y balas deben conseguirse recorriendo el mapa o cuando al morir un jugador, deja 10 balas y el arma que utilizaba en caso de no ser ninguna de las armas iniciales. El listado de armas presentes en el juego junto a sus características son:

- Cuchillo : es el arma por default cuando el jugador se queda sin balas. El ataque se realiza cada vez que el jugador presiona la tecla de disparo. A diferencia del resto de las armas está solo produce daño si el jugador está al lado del enemigo
- Pistola : solo puede disparar de a una bala a la vez cada vez que el jugador presione la tecla de disparo.
- Ametralladora : dispara 5 balas por ráfaga. El jugador puede continuar disparando ráfagas mientras mantenga presionada la tecla de disparo.
- Lanzacohetes : a diferencia de otras armas, lanza un proyectil que es visible y que se mueve por el escenario hasta impactar en un objeto o enemigo, causando daño a todos los enemigos que este en un rango incluyendo al mismo jugador. Cada disparo gasta 5 balas.

Dependiendo del arma que tenga cada jugador estos se verán de una u otra manera.

- Perro : cuando el jugador tenga equipado un cuchillo.
- Guardia : cuando el jugador tenga equipada una pistola.
- SS : cuando el jugador tenga una ametralladora.
- Oficial : cuando el jugador tenga un cañón de cadena.
- Mutante : cuando el jugador tenga equipado un lanzacohetes.

## 3. Items

En el escenario habrá una serie de ítems en el piso que el jugador podrá recolectar.

- Comida: recuperan parte de la vida del jugador unos 10 puntos.
- Kits médicos: recuperan unos 20 puntos de la vida del jugador.
- Sangre: recupera 1 punto de vida solo si el jugador tiene menos de 11.
- Balas: suman 5 balas
- Ametralladora: arma que un jugador puede tomar.
- Cañón de cadena: arma que un jugador puede tomar.
- Lanzacohetes: arma que un jugador puede tomar

- Tesoros: cruces, copas, cofres y coronas, suman 10, 50, 100 y 200 puntos cada uno.
- Llaves: algunas puertas solo pueden abrirse si se tiene una llave.

Los ítems son recolectados automáticamente al pasar por encima de ellos.

Ni la comida ni el kit médico son recolectados si el jugador ya tiene todos los puntos de vida. La sangre no es recolectada si el jugador tiene 11 puntos o más.

Las balas no son recolectadas si el jugador ya tiene el máximo de balas permitido.

Ninguna arma es recolectada si el jugador ya tiene esa arma.



Figura 4: Pantalla de partida con jugador dañado.