

Dummy 3: El retorno de Dummy®. Manual de Usuario

Este manual tiene como finalidad instruir al usuario en el uso del software **Dummy 3: El retorno de Dummy®**. En primer lugar, **Dummy 3: El retorno de Dummy®** se trata de un juego de lucha para un jugador en el que podrás encarnar a **Dummy**, un muñeco luchador entrenando en una tierra inhóspita contra un muñeco inmóvil. El jugador podrá probar los movimientos de **Dummy**, atacando con puñetazos y patadas y moviéndose por el escenario en torno a su muñeco de entrenamiento.

Dummy solo tienen en mente vengarse de sus enemigos, que mataron a su familia durante los acontecimientos sucedidos en Dummy 2: El descenso de Dummy®.

Instrucciones:

- Para arrancar el juego, ábrase un servidor local dentro del directorio *Dummy3*, y éntrese desde el navegador que se desee al *localhost* en el puerto correspondiente. Desde ahí, entrar al directorio *src*. Hecho esto, debería cargarse el juego en pantalla.
- Para controlar a **Dummy**, úsense los siguientes controles:
 - Flecha Direccional Arriba una vez ↑ para saltar.
 - Dejar pulsada Flecha Direccional Abajo ▼ para agacharse.
 - Dejar pulsada Flecha Direccional Izquierda ◀ para alejarse del muñeco de entrenamiento.
 - Dejar pulsada Flecha Direccional Derecha ▶ para acercarse al muñeco de entrenamiento.
 - Flecha Direccional Arriba dos veces rápido ↑↑ para que **Dummy** esquive hacia su izquierda.
 - Flecha Direccional Abajo dos veces rápido ↓↓ para que **Dummy** esquive hacia su derecha.
 - Flecha Direccional Izquierda dos veces rápido y mantener ← ◀ para que **Dummy** se aleje corriendo del muñeco de entrenamiento.
 - Flecha Direccional Derecha dos veces rápido y mantener → ▶ para que **Dummy** se acerque corriendo al muñeco de entrenamiento.
 - Botón **A** para que **Dummy** pegue un puñetazo.
 - Botón **Z** para que **Dummy** pegue una patada.
- Para pausar el juego, púlsese **P**. Para reanudarlo tras pausarlo, púlsese **R**.
- Para cerrar el juego, cierre la pestaña del navegador y, si lo desea, también el servidor local.