

# Manual de la Práctica 2 - SG

Adrián Portillo Sánchez  
Juan Miguel Hinojosa Guerrero

May 2016

## Manual de Usuario - Patada Voladora.

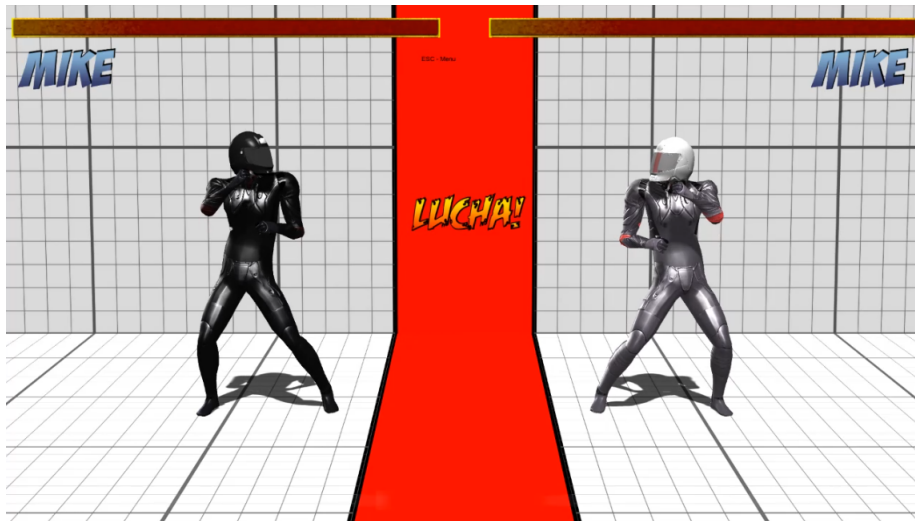


Figura 1: Pantalla inicial del Juego.

Tras una breve animación lo primero que verá al iniciar el juego será esta pantalla en la cual ya podrá controlar a sus personajes tras el aviso de luchar. Para mover al personaje utilizará los controles W A S D para el jugador 1, y las flechas de dirección para el jugador 2. Saltaremos pulsando arriba, que es un movimiento muy importante, ya que para ganar tendremos que impactar una patada voladora, que se realizará pulsando T en el jugador 1 e Insert en el jugador 2.

Otros movimientos que podemos hacer es agacharnos pulsando abajo, o ejecutar una finta desde cualquier posición (incluso aérea) pulsando rápidamente la dirección a esquivar dos veces.



Figura 2: Ejemplo de golpear una patada en caída.

Como bien se ha dicho golpear al adversario con una patada voladora supondrá la victoria de la ronda para el jugador que golpea, y se decidirá el resultado final al mejor de 3 rondas, una vez ha ganado un personaje nos encontramos con la siguiente pantalla:

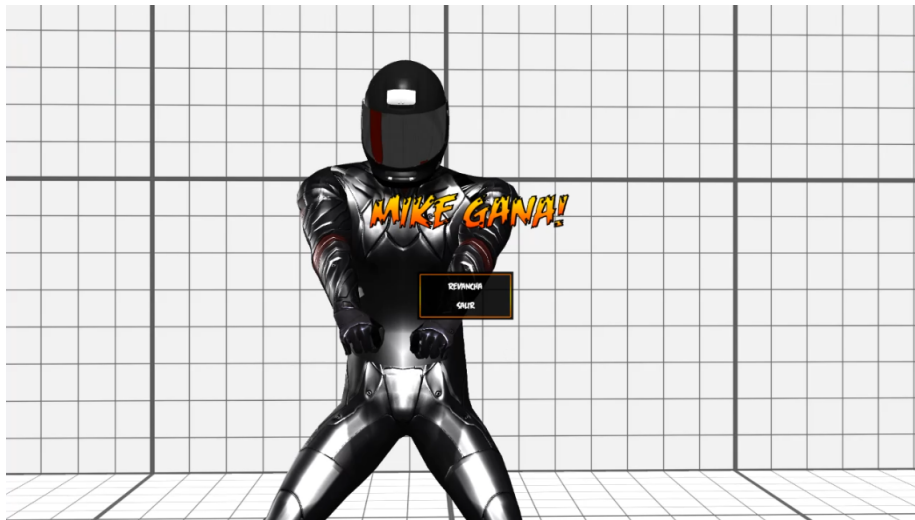


Figura 3: Pantalla de victoria.

Desde aquí podremos reiniciar el juego pulsando revancha o salir del mismo pulsando salir.

Por último tenemos un menú de pausa que nos permitirá quitar la música o los efectos, ajustar el volumen de la música, ver los controles y salir o reiniciar.

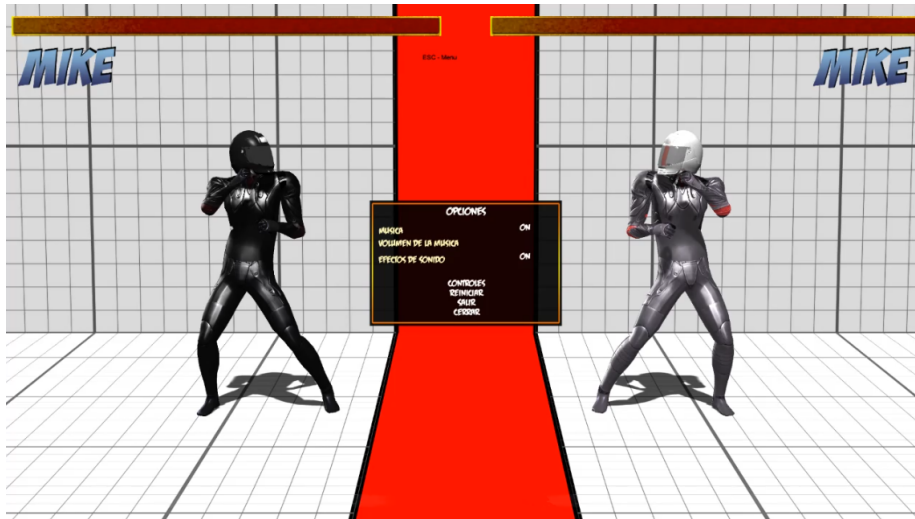


Figura 4: Menú de pausa.

Si se desea cambiar los controles se hará desde la ventana de inicio proporcionada por unity que se abre antes de iniciar el juego, en la pestaña input, en ella también podremos ajustar diversos valores de resolución y poner modo ventana.

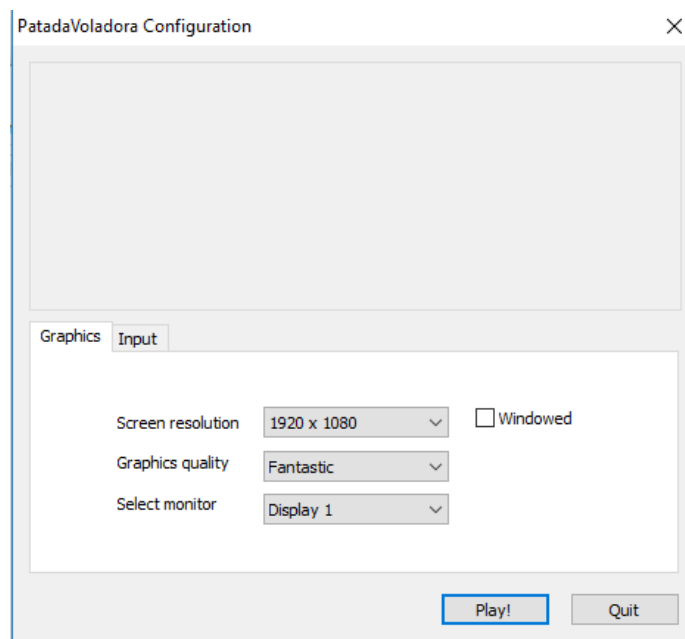


Figura 5: Configuración dada por Unity.