

Manual de Usuario: La Torre

Jose Luis Gallego Peña **La Torre** es un videojuego de plataformas ambientado en el espacio. Consiste en llegar a lo más alto de una torre, superando distintos obstáculos mediante saltos, abrir puertas y mover piedras.

Para iniciar el juego, simplemente pulsar en el botón de “INICIA EL JUEGO”. Se recomienda esperar un par de segundos a que todo el juego cargue correctamente y no haya problemas.

La victoria se decide en el momento en el que el jugador llegue a la plataforma más alta. La derrota se decide en el momento en el que el jugador pierda sus 3 vidas, que se pueden ver como 3 corazones arriba a la izquierda en la pantalla. El jugador perderá una vida cuando toque el suelo después de haber empezado ya a subir la torre, es decir, una vez que has tocado una plataforma, si te caes al suelo perderás una vida.

Tanto en el caso de que se gane, como se pierda, se informará de esto mediante la interfaz y el jugador podrá decidir volver a empezar el juego desde el principio.

Además de las vidas, en la parte de arriba a la izquierda se muestra el icono de una llave. En gris, si el jugador NO tiene la llave, en amarillo si el jugador SÍ tiene la llave. Esta llave sirve para abrir puertas que se encontrarán a lo largo del recorrido y solo se pueden abrir si se tiene una llave, por tanto previamente el jugador tendrá que haber encontrado alguna llave por el escenario.

Todos los controles se realizan mediante teclado, y son los siguientes: - **W, A, S, D**: Con estas teclas el jugador se moverá por el entorno 3D. Con W irá hacia donde esté mirando el personaje, con S atrás con respecto a donde está mirando el personaje, con A el personaje girará hacia la izquierda y con D el personaje girará hacia la derecha. En el caso de que el personaje se mueva contra un tipo de piedras especiales de color blanco, podrá moverlas para ponerlas en lugares concretos y abrir un camino necesario.

- **E**: Esta es la tecla de acción principal, y hace lo siguiente:
 - Si el personaje está cerca de una llave, la coge y se ve reflejado en la interfaz que tiene una llave.
 - Si el personaje está cerca de una puerta, y tiene una llave, la puerta se abre sola hacia dentro.
 - Si el personaje está en una plataforma móvil, esta plataforma se moverá hacia una dirección hasta que termine su recorrido.
 - Si el personaje no cumple ninguna de las anteriores, es decir, no está cerca de llaves o puertas, o no está encima de plataformas móviles, tanto las plataformas móviles como los bloques de piedra que se pueden mover, volverán a su posición inicial. Esto es muy útil en el caso de que el personaje se caiga y tengas que volver a subir, o en el caso de que se te caiga un bloque de piedra de la torre.
- **Q**: Con esta tecla el personaje se hará más pequeño (se agacha) y si se vuelve a pulsar volverá a su tamaño normal. Esto es necesario para pasar por sitios estrechos en los que el techo está muy bajo y solo se pueda pasar agachado.
- **Z**: Con esta tecla se cambia la orientación de la cámara a detrás del escenario, y viceversa. Es útil para tener mejor visión de las plataformas de la torre cuando se esté subiendo por la parte de detrás de la torre.
- **BARRA ESPACIADORA**: Con esta tecla el personaje dará un salto muy rápido hacia arriba, con un tope máximo, y un poco hacia delante. Si se vuelve a pulsar una vez que el personaje ha llegado a su posición máxima de salto y está bajando, podrá volver a saltar una vez más, es decir, existe un doble salto. Dominar el tiempo y la potencia de los saltos es crucial para superar La Torre.

Salta, escala, abre caminos y hazte con la victoria.