

Left 4 Dead 2D - Manual de Usuario

Ignacio Garcia Pizales - Gabriel Peralta

June 28, 2023



Contents

1	Introducción	3
1.1	Descripción del juego	3
1.2	Requisitos del sistema	3
2	Instalación	3
2.1	Descarga del código fuente	3
2.2	Compilación	3
3	Inicio del juego	3
3.1	Pantalla de inicio	3
3.2	Controles del juego	3
4	Jugabilidad	4
4.1	Objetivo del juego	4
4.2	Modo de juego	4
4.3	Interfaz de usuario	4
4.4	Personajes y habilidades	4
4.5	Enemigos	4
4.6	Armas y objetos	4
5	Puntuación	5
6	Opciones del juego	5
7	Créditos	5
7.1	Equipo de desarrollo	5
7.2	Reconocimientos	5

1 Introducción

1.1 Descripción del juego

L4D 2D consiste en un juego imitación del famoso Left 4 Dead. El objetivo es matar a la mayor cantidad de zombies, llegar lo más lejos posible y obtener la máxima puntuación.

1.2 Requisitos del sistema

Las subdependencias se instalan desde el `install.sh`. La memoria RAM mínima es 1 GB. Con la tarjeta gráfica integrada del CPU es suficiente para correr el juego.

2 Instalación

2.1 Descarga del código fuente

Para descargar el código fuente dirigirse al GitHub del proyecto e irse al último release disponible.

2.2 Compilación

Dentro del README del proyecto se explica como compilar el juego para poder empezar a jugarlo.

3 Inicio del juego

3.1 Pantalla de inicio

La pantalla de inicio es un lobby creado en QT que sirve como intermediario entre el servidor y el cliente. Para empezar a jugar se debe crear una sala donde se unirán todos los players. Cada uno elige que tipo de Player quiere ser. Luego de que todos pongan en 'Ready' se hace click en 'Start' y empieza el juego.

3.2 Controles del juego

Se utilizan las siguientes combinaciones de teclas:

- Para moverse W, A, S, D.
- Para disparar la barra espaciadora.
- Para atacar en melee, left ctrl.
- Para activar el sprint, shift izquierdo.
- Para recargar el arma **mantener apretado** la R.

4 Jugabilidad

4.1 Objetivo del juego

El objetivo del juego es maximizar la puntuación final y tratar de llegar a un nuevo record.

4.2 Modo de juego

El único modo de juego que hay es el de Escaramuza que cuenta con una cantidad de zombies limitada por nivel.

4.3 Interfaz de usuario

En la parte de arriba a la izquierda de la pantalla se encuentra la UI con la información de tu player como la vida.

4.4 Personajes y habilidades

Hay 3 tipos de personajes

- P90: Es el soldado balanceado que hace un daño moderado con distancia moderada.
- Scout: Es el francotirador que puede disparar de más lejos pero a menor cadencia
- IDF: Es el ranger que puede disparar de cerca pero con mucho daño.

4.5 Enemigos

- Zombie: Es el zombie clásico que se mueve lento y hace poco daño.
- Jumper: Tiene la habilidad de saltar largas distancias pero es más debil (en el juego aparece como un zombie normal)
- Spear: Tiene más vida que el zombie y ataca desde más lejos con su lanza. (en el juego aparece como un zombie normal)
- Venom: Dispara una bola de veneno a distancia que hace daño con el tiempo. (en el juego aparece como un zombie normal)
- Witch: Es la más peligrosa, hace mucho daño, se mueve muy rápido y atrae más enemigos.

4.6 Armas y objetos

Las armas son especiales y únicas por cada tipo de player, con características y rasgos distintos.

5 Puntuación

La puntuación tiene en cuenta la distancia recorrida y la cantidad de enemigos asesinados.

6 Opciones del juego

Se puede mutear el juego.

7 Créditos

7.1 Equipo de desarrollo

El juego fue desarrollado por Ignacio Garcia Pizales (lado del cliente) y Gabriel Peralta (lado del servidor)

7.2 Reconocimientos

Nuestro ayudante fue Leonardo Giampieri.