

# Left 4 Dead 2D - Manual de Usuario

Ignacio Garcia Pizales - Gabriel Peralta

June 14, 2023

# Contents

<b>1</b>	<b>Introducción</b>	<b>3</b>
1.1	Descripción del juego . . . . .	3
1.2	Requisitos del sistema . . . . .	3
<b>2</b>	<b>Instalación</b>	<b>3</b>
2.1	Descarga del código fuente . . . . .	3
2.2	Compilación . . . . .	3
<b>3</b>	<b>Inicio del juego</b>	<b>3</b>
3.1	Pantalla de inicio . . . . .	3
3.2	Controles del juego . . . . .	3
<b>4</b>	<b>Jugabilidad</b>	<b>4</b>
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
<b>5</b>	<b>Puntuación y logros</b>	<b>4</b>
5.1	Sistema de puntuación . . . . .	4
5.2	Logros desbloqueables . . . . .	4
<b>6</b>	<b>Opciones del juego</b>	<b>4</b>
6.1	Configuración de audio . . . . .	5
6.2	Configuración gráfica . . . . .	5
6.3	Configuración de controles . . . . .	5
<b>7</b>	<b>Créditos</b>	<b>5</b>
7.1	Equipo de desarrollo . . . . .	5
7.2	Reconocimientos . . . . .	5

# 1 Introducción

En esta sección, se proporcionará una descripción general del juego y se enumerarán los requisitos del sistema necesarios para ejecutarlo.

## 1.1 Descripción del juego

L4D 2D consiste en un sendero infinito lleno de zombies, donde el jugador debe matar a la mayor cantidad de zombies posibles y avanzar lo más lejos posible para aumentar el puntaje final. Describe brevemente el concepto y la mecánica del juego. Menciona los elementos clave que lo hacen similar a Left 4 Dead, pero en un entorno 2D.

## 1.2 Requisitos del sistema

Enumera los requisitos mínimos del sistema, como el sistema operativo, la memoria RAM y los requisitos de la tarjeta gráfica.

# 2 Instalación

En esta sección, proporciona instrucciones paso a paso sobre cómo descargar el código fuente del juego y cómo compilarlo en un entorno de desarrollo.

## 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

# 3 Inicio del juego

Pasos para iniciar el juego... Explica el proceso de inicio del juego, desde la pantalla de inicio hasta la selección de opciones y configuraciones iniciales.

## 3.1 Pantalla de inicio

Hay un lobby creado en QT que sirve como intermediario entre el servidor y el cliente. Describe la pantalla de inicio del juego y las opciones disponibles, como "Jugar", "Opciones", "Créditos" y "Salir".

## 3.2 Controles del juego

Para moverse se utilizan las teclas W, A, S, D. Para disparar la barra espaciadora. Enumera los controles básicos del juego, como las teclas de movimiento, las teclas de acción y cualquier otra entrada relevante.

## **4 Jugabilidad**

Aquí es donde proporcionarás detalles sobre cómo jugar el juego.

### **4.1 Objetivo del juego**

Explica el objetivo principal del juego y cómo los jugadores pueden lograrlo.

### **4.2 Modo de juego**

Describe los modos de juego disponibles, como el modo para un jugador, el modo cooperativo o el modo multijugador.

### **4.3 Interfaz de usuario**

Explica los diferentes elementos de la interfaz de usuario del juego, como la barra de salud, el minimapa, la información del equipo, etc.

### **4.4 Personajes y habilidades**

Presenta los personajes jugables disponibles y sus habilidades únicas.

### **4.5 Enemigos**

Describe los diferentes tipos de enemigos con los que los jugadores se encontrarán y cómo enfrentarlos.

### **4.6 Armas y objetos**

Define las armas y objetos

## **5 Puntuación y logros**

Define ...

### **5.1 Sistema de puntuación**

Define ...

### **5.2 Logros desbloqueables**

Define ...

## **6 Opciones del juego**

Define ...

## **6.1 Configuración de audio**

Define ...

## **6.2 Configuración gráfica**

Define ...

## **6.3 Configuración de controles**

Define ...

# **7 Créditos**

Define ...

## **7.1 Equipo de desarrollo**

Define ...

## **7.2 Reconocimientos**

Define ...