

Manual Usuario

Call of Tanks



Contenido

Instalación 3

Reglas del juego 3

Controles 4

Instalación

Para poder jugar al juego se deberá descargar la carpeta “CALL of TANKS” desde el enlace proporcionado en el .txt.

Se deberá situar la carpeta en cualquier parte del ordenador, dentro de ella encontramos “Call of Tanks.exe”, haciendo doble clic aparecerá la pantalla para los ajustes básicos, recomendamos jugar en ultra y en pantalla completa para tener la mejor experiencia de usuario.

Reglas del juego

- El objetivo del jugador será aguantar el máximo numero de rondas con vida, eliminado el mayor numero de enemigos posible. Debido a ser un juego de supervivencia extrema no hay recuperación de vida, por lo que el jugador deberá procurar por todos sus medio no ser alcanzado por el enemigo.
- El juego se encuentra restringido en un espacio delimitado por cadenas montañosas, en esta área se encontrarán una gran cantidad de objetos y edificios que el jugador podrá usar a su beneficio durante el combate
- El juego se divide en rondas, en cada ronda aparecerán un número mayor de enemigos situados por toda el área de juego, estos estarán a la espera de que el jugador se acerque, en el momento en el que el jugador este dentro de su radio de acción intentarán eliminar al jugador, moviéndose hacia él y disparando
- Repartidos por el mapa el jugador puede encontrar los talleres, donde podrá repostar combustible (a cambio de dinero) o mejorar el tanque mediante la compra de nuevas torretas. Estos talleres solo estarán disponibles durante el tiempo entre rondas(10 segundos), el jugador podrá saber si puede acceder debido a que aparecerá un área verde alrededor como se puede ver en las imagenes:

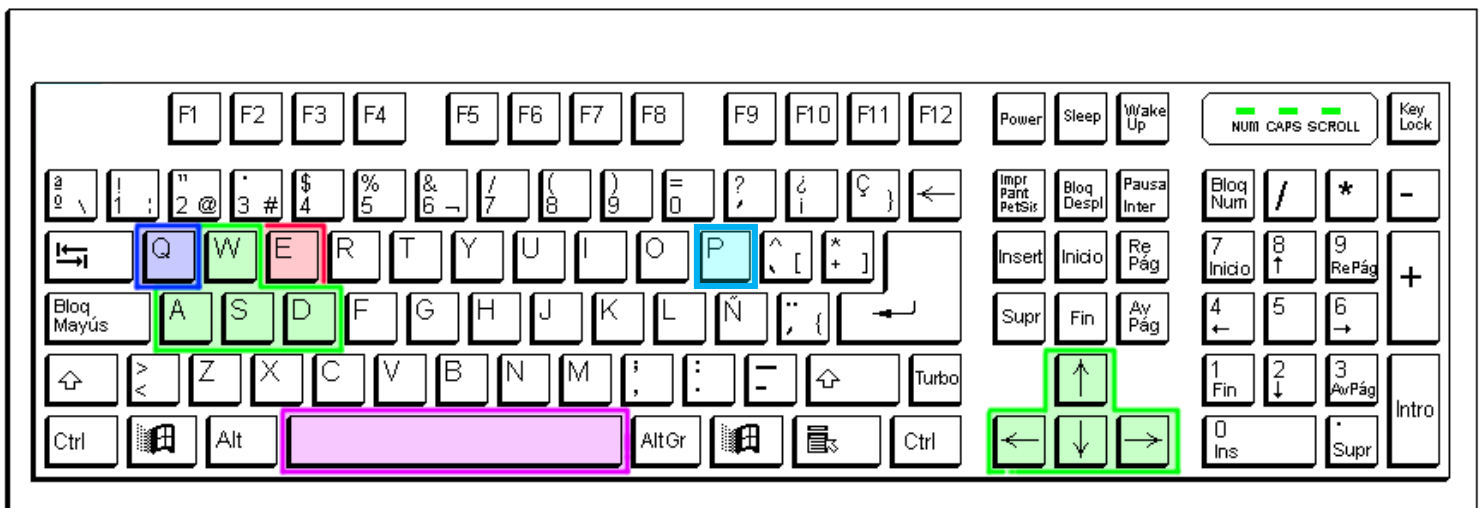


Taller disponible



Taller no disponible

- Al eliminar un enemigo este podrá soltar alguno de los power ups disponibles en el juego: baja instantánea, Kabum(elimina a todos los enemigos), Speedup (velocidad extra), munición máxima y combustible máximo. Siendo estos dos últimos los que tiene una mayor probabilidad de aparición debido a ser esenciales para la continuidad del juego.
- En caso de que el jugador se quede sin combustible el tanque ira un 25% mas lento de lo normal, y deberá acudir al taller para rellenar el deposito.



Controles

• Movimiento tanque

Para el control del tanque se usan dos ejes, el horizontal y el vertical. El eje horizontal es el que se encargar de mover el tanque hacia adelante, mediante las teclas **W** y **↑** y hacia atrás mediante la teclas **S** y **↓**. El eje vertical en cambio solo se encargar de rotar el tanque sobre su eje Y: mediante las teclas **A** y **←** para rotar hacia la izquierda; y mediante las teclas **D** y **→** para rotar a la derecha.

- **Botón Acción**

Mediante la pulsación de la tecla **E** podremos acceder a la plataforma de selección de armas. Una vez dentro utilizaremos las teclas **←** y **→** para navegar entre las distintas torretas, una vez que tenemos la que queremos pulsaremos de nuevo la tecla **E** para salir.

- **Botón Pausa**

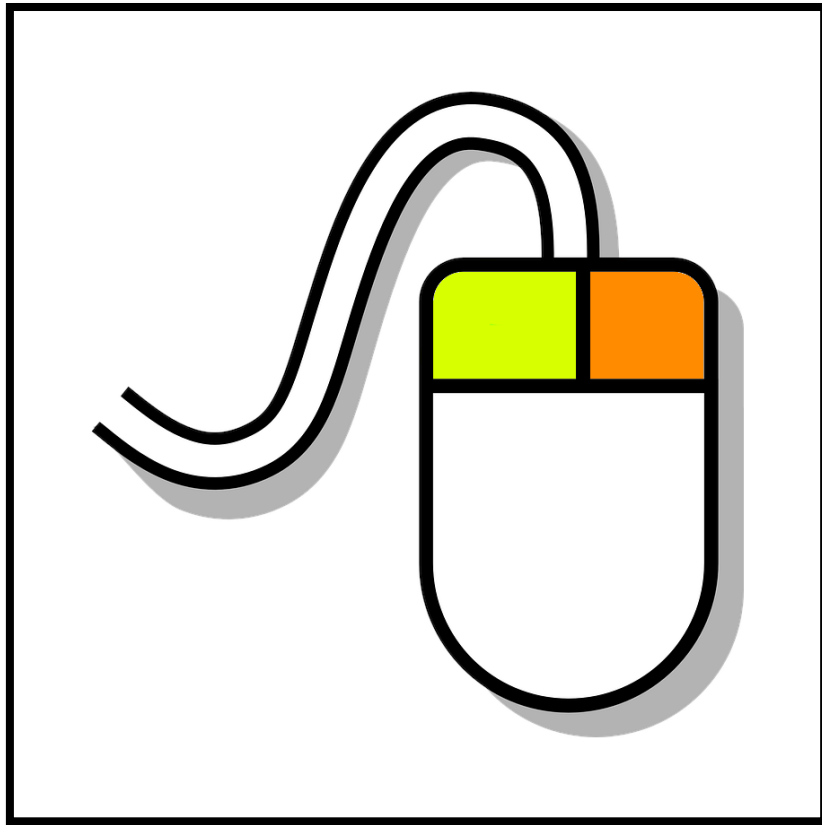
Mediante la pulsación de **P** el juego quedara en pausa y se nos mostrara un simple menú para reanudar o para salir del juego. Tambien podremos salir del menú volviendo a pulsar **Esc**.

- **Control de luces**

Mediante la pulsación de la tecla **Q** el tanque encenderá sus luces delanteras.

- **Disparo Especial**

Mediante la pulsación de la tecla **Espacio** se hará el disparo especial, este disparo solo esta disponible en algunos de los cañones, por lo que en el resto esta tecla estará en desuso.



- **Disparo principal**

Mediante el **click izquierdo** el tanque disparará hacia donde apunte la torreta, esta configurado de manera automática por lo que manteniendo pulsado se disparará una bala tras otra con la cadencia de cada torreta.

- **Zoom**

Mediante el **click derecho** se hará un zoom hacia atrás, aumentando así el campo de visión del jugador.

- **Apuntar**

Mediante el movimiento del ratón se moverá la retícula de apuntado por la superficie del mapa, el tanque rotará su torreta del tal forma que siempre estará apuntando hacia la retícula.