**The Last Shelter**

Manual de usuario



Para probar el juego hay que abrir el proyecto con Unreal Engine 4. Hay que cargar el proyecto denominado “Escenario” y cargar el nivel “EnemigoYTorretas”. Para que empiece la simulación basta con pulsar el botón de “Reproducir”.

Una vez que se ha iniciado el juego, la cámara se encuentra situada en una montaña tras la base principal. Se puede mover esta cámara utilizando el ratón y el teclado. Así se podrá viajar por el mapa para analizar las distintas zonas de conflicto.

En el mapa, situado en el valle entre un conjunto de montañas, se puede encontrar la base principal del jugador. A lo largo del valle hay distintas torretas situadas para defender la base. También hay círculos que son las zonas sobre las que se pueden colocar nuevas torres de defensa. Además hay 3 caminos por los que los bichos se acercan.

¿Cómo colocar torres de defensa? En el HUD se pueden observar dos zonas:

* Arriba a la izquierda se puede ver la cantidad de recursos de “Energía” disponibles. No es interactuable. Si se colocan torres se disminuye la cantidad de energía disponible, si se eliminan enemigos aumenta dicha cantidad.
* Abajo a la izquierda hay dos botones para colocar torres, la primera una torreta básica que dispara rápido, la segunda una torreta con lanzamiento parabólico cuyo daño inflingido es bastante superior.

Para colocar una torre hay que entrar al modo edición. A este modo se accede pulsando sobre un botón de colocar torre. Una vez que se ha elegido un tipo de torre, se pueden colocar tantas torres de ese estilo como se deseen. Para dejar de colocar torres o poder elegir otro tipo de torre hay que salir del modo edición volviendo a pulsar sobre uno de los botones para colocar torreta.

¿Podrás defender tu base?