

MANUAL DE USUARIO VIDEOJUEGO UNA AVENTURA PROBLEMÁTICA

JORGE EDUARDO RUIZ OCHOA
DAVID ANTONIO RICAURTE PIRA

UNIVERSIDAD DE CUNDINAMARCA
FACULTAD DE INGENIERIA
PROGRAMA DE INGENIERIA DE SISTEMAS
FUSAGASUGA, 2017

TABLA DE CONTENIDO

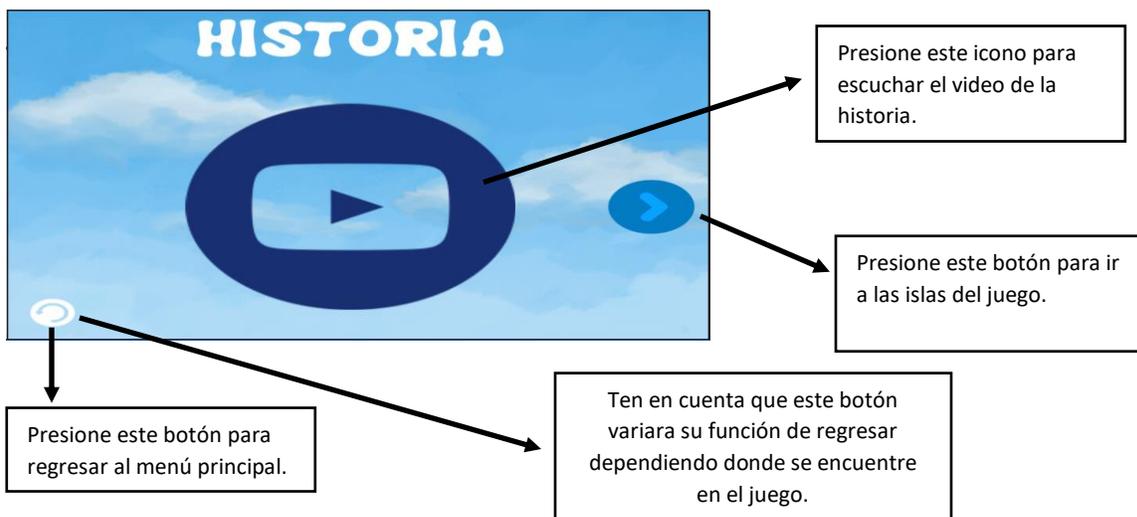
Contenido

1. MENÚ PRINCIPAL DEL JUEGO UNA AVENTURA PROBLEMÁTICA.....	3
2. OPCIONES MENÚ HISTORIA DEL VIDEOJUEGO.....	3
3. ROTACIÓN ENTRE LAS ISLAS	5
4. ROTACION ENTRE LAS CAVERNAS.....	5
5. JUGABILIDAD	6

1. MENÚ PRINCIPAL DEL JUEGO UNA AVENTURA PROBLEMÁTICA



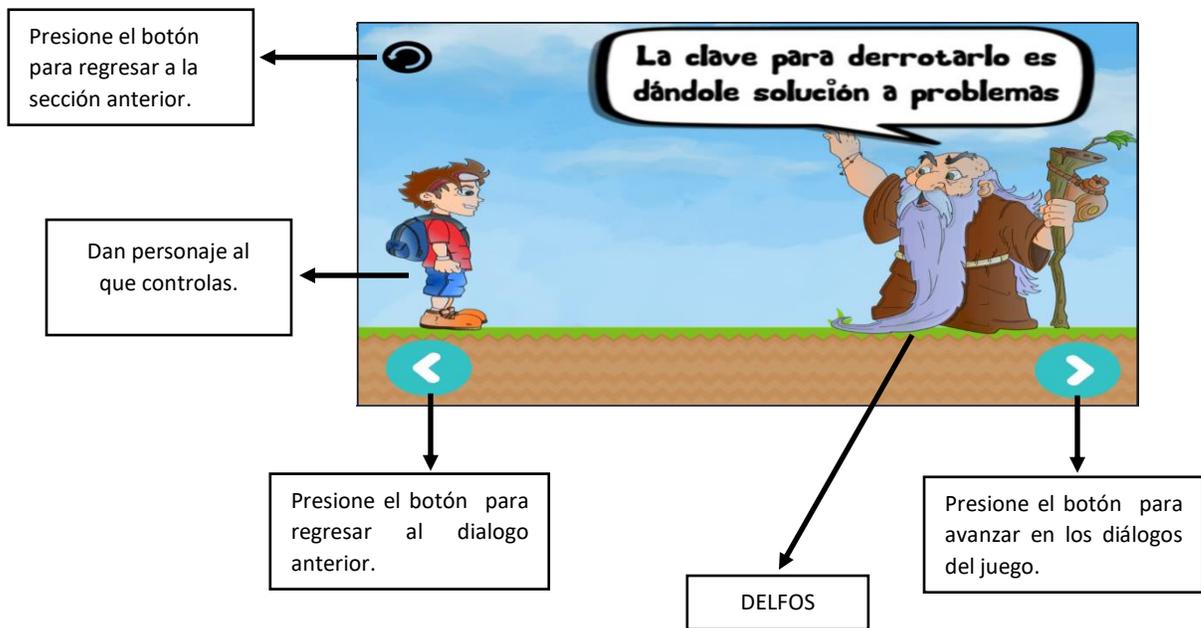
2. OPCIONES MENÚ HISTORIA DEL VIDEOJUEGO





Importante:

El personaje del juego Delfos le ayudara a lo largo del juego explicándole las formas en que se deben resolver los problemas, se debe prestar atención a lo que él le indica.



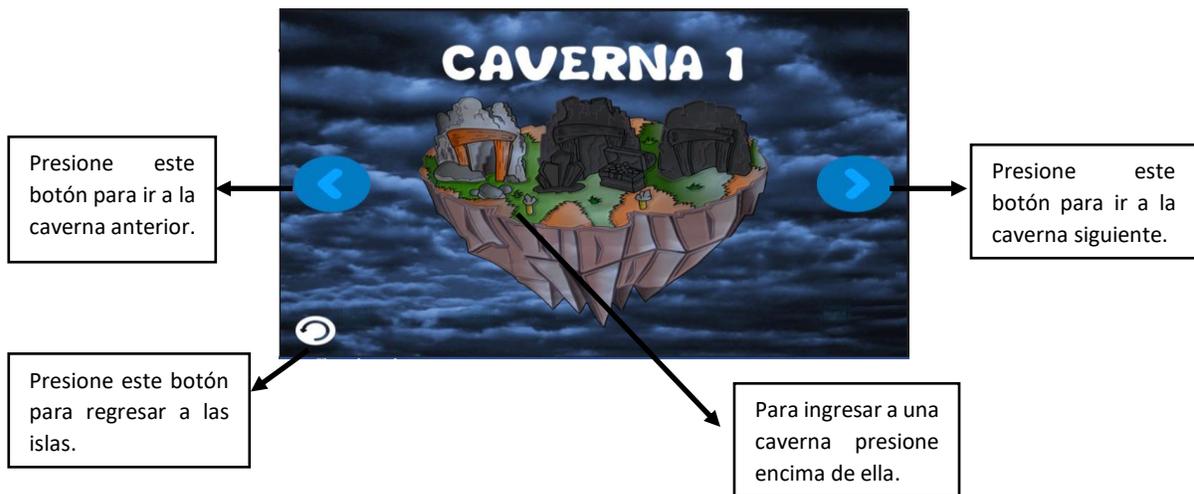
3. ROTACIÓN ENTRE LAS ISLAS

Importante:

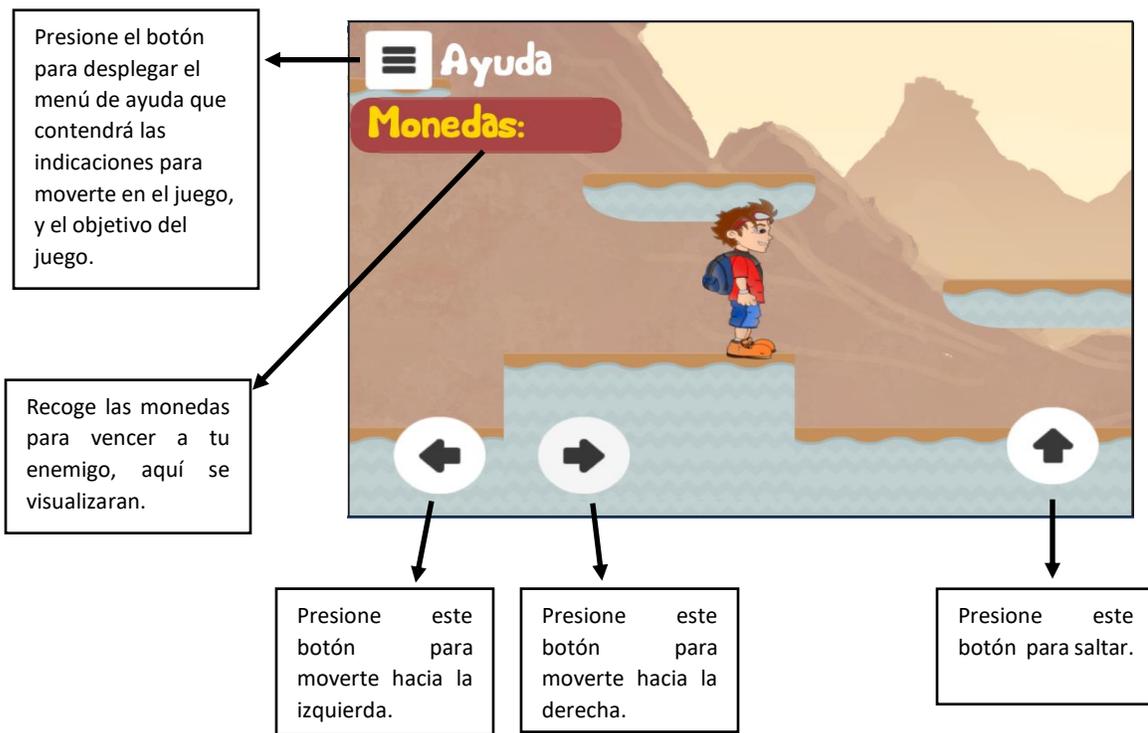
Las islas contienen tres cavernas, cada una tiene un jefe enemigo que se debe derrotar resolviendo el problema correspondiente. La isla jefe, es la isla final la cual contiene el jefe final del juego y solo un problema para resolver.



4. ROTACION ENTRE LAS CAVERNAS



5. JUGABILIDAD



Importante:

Para poder ver el problema del jefe enemigo se deben recoger todas las monedas del mapa, una vez se recojan todas las monedas busca al jefe enemigo, seguido a esto aparecerá el enunciado del problema como se muestra a continuación.

