

Manual de Usuario.

A continuación, describiremos paso a paso las distintas acciones que el jugador puede realizar en este videojuego. Todas las explicaciones están apoyadas con una serie de imágenes explicativas que facilitarán la comprensión de las funcionalidades.

1.1 Inicio.

Tras la introducción, el juego mostrará el menú principal. Dicho menú, como puede verse a continuación, cuenta con 5 opciones; todas ellas acompañadas de mensajes aclaratorios que aportan información relativa al contenido de cada una al pasar el ratón por encima.



Ilustración 1. Menú de Inicio explicado.

1.2 Jugar Partida.

Al acceder a la opción del menú “Jugador VS Jugador” se nos mostrará la ventana de configuración de partida tal y como se muestra en la siguiente ilustración. Dicha ventana tiene las siguientes opciones:

- **Primer Turno.** Permite elegir quien empezará la partida.
- **Color del Jugador 1.** Permite elegir el color de cada jugador.
- **Reglas de Torneo.** Permite elegir si se jugará con reglas de torneo o no.
- **Jugar con Expansiones.** Permite seleccionar si se jugará con las expansiones o solo con el set básico. Habilitar dicha opción permite acceder a las siguientes:
 - **Mariquita.** Activar en caso de que se quiera jugar con la Mariquita.
 - **Mosquito.** Activar en caso de que se quiera jugar con el Mosquito.
 - **Cochinilla.** Activar en caso de que se quiera jugar con la Cochinilla.



Ilustración 2. Configurador de Partidas.

Una vez configurada la partida, se debe pulsar el botón “Jugar” que iniciará la partida tal y como la haya configurado el usuario. En su turno, un jugador puede optar entre mover una pieza en juego bajo su control, colocar una pieza nueva o utilizar, en el caso de que ésta esté en juego, la habilidad de su Cochinilla.

Para colocar una pieza en juego, se debe pulsar sobre la casilla del HUD que representa a la ficha que se desea colocar y posteriormente pulsar en la casilla en la que se desea colocar dicha pieza de entre todas las iluminadas.



Ilustración 3. Colocar pieza.

Para mover una pieza en juego, se debe pulsar sobre la pieza deseada y posteriormente pulsar sobre la casilla a la que se desea mover la pieza de entre todas las iluminadas.

Usar la habilidad de la Cochinilla es igual que mover una pieza en juego con la salvedad de que no importa que no sea del color del usuario al que pertenece la Cochinilla.

Una vez se ha llegado a una situación final, el juego informará a los participantes de quien ha resultado vencedor y permitirá jugar una nueva partida, volviendo al configurador de partida con “Volver a Jugar” o salir al menú principal con “Salir al Menú”.

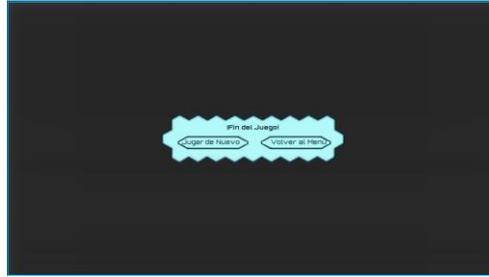


Ilustración 4. Menú de fin de partida.

1.2.1 Descripción del HUD.

El HUD es el canal de comunicación entre el jugador y el estado del juego. Es decir, mantiene al jugador informado del estado del juego, las acciones que puede realizar y los cambios que se producen, a la vez aportan los medios para que éste interactúe con el juego.

En este juego, el HUD está compuesto por las siguientes secciones, tal y como puede verse en la figura de apoyo:

1. **Área de Juego.** Esta sección de la pantalla es donde se mostrará la partida según se vaya desarrollando.
2. **Letrero de Turno.** Muestra a que jugador pertenece el turno actual.
3. **Botón de Menú.** Este botón permite al usuario pausar el juego y acceder al menú de pausa.
4. **Mis Piezas.** Esta zona contiene las piezas disponibles para ser colocadas e indicaciones para que el usuario sepa cuantas le quedan de cada tipo.

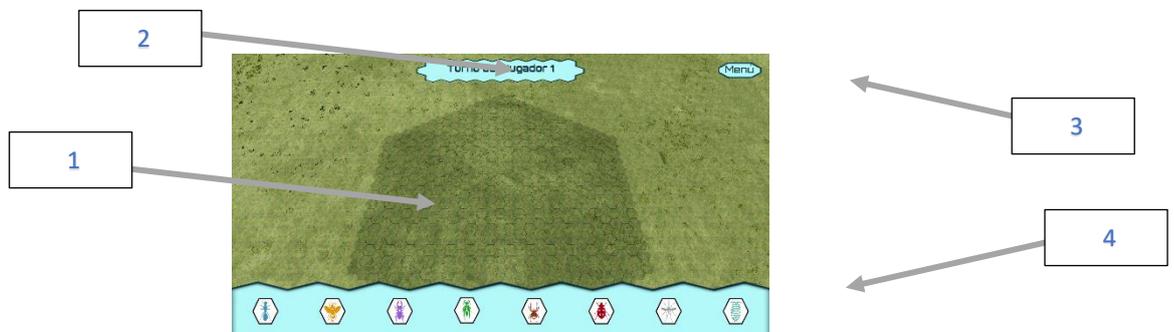


Ilustración 5. HUD.

1.3 Manual de Juego.

Al manual de juego se puede acceder, bien vía Menú Principal, o en partida a través del Menú de Pausa. Una vez pulsada la opción "Manual" en cualquiera de los dos menús mencionados, se mostrará el manual con las reglas de juego. Dicho manual se muestra en modo scroll, por tanto, para verlo completo se debe desplazar la vista con la ruleta central del ratón o arrastrando la barra lateral como se indica en la imagen.



Ilustración 6. Manual de Juego.

Por último, para salir del manual se debe pulsar el botón “Volver al Menú” que devolverá al usuario al menú en que se encontrase antes de ver el manual.

1.4 Opciones de Configuración.

Al igual que pasa con el manual de juego, a la configuración del sistema se puede acceder desde el Menú Principal o desde el Menú de Pausa, pulsando la opción correspondiente. Una vez se accede al Menú de Opciones de Configuración se puede ver que está subdividido en varias pestañas.

Para aplicar y guardar los cambios que hayamos realizado en la configuración de una o varias pestañas será necesario pulsar el botón “Aplicar Configuración” antes de salir. En caso contrario no se guardarán los cambios.

Finalmente, al igual que con el manual, para salir se debe pulsar el botón “Volver” que devolverá al usuario al menú en el que se encontrase antes de acceder a la configuración.

A continuación, se describen en detalle las opciones relativas a cada pestaña de la configuración.

1.4.1 Opciones de Video.

En esta pestaña se pueden configurar las opciones relativas al aspecto visual del juego. Las opciones disponibles para graduar a gusto del usuario son las siguientes:

- **Escala de Resolución.** Densidad de pixels por pulgada respecto a la imagen original.
- **Campo de Visión.** Distancia de visión.
- **Anti-Aliasing.** Calidad del suavizado de bordes.
- **Post-Procesado.**
- **Sombras.** Calidad del sombreado.
- **Texturas.** Calidad de las texturas de las superficies.
- **Efectos.** Calidad de los efectos y el sistema de partículas.

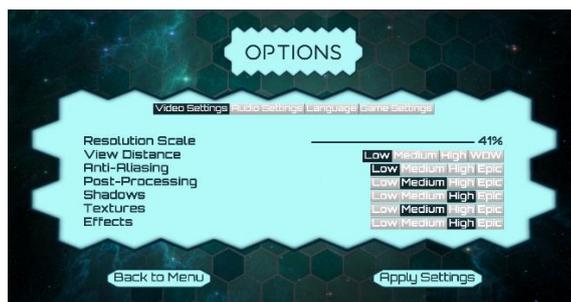


Ilustración 7. Pestaña de configuración gráfica.

Una vez realizado algún cambio, en caso de que se desee mantener dicho cambio, se deberá pulsar el botón “Aplicar Configuración” antes de salir del Menú de Configuración. En caso contrario, no se guardarán los cambios.

1.4.2 Opciones de Audio.

En esta pestaña se pueden configurar opciones relativas al sonido del juego. Las opciones disponibles para modificar a gusto del usuario son las siguientes:

- **Volumen de la Música.** Volumen al que se reproduce la banda sonora del juego.
- **Volumen de Efectos.** Volumen al que se reproducen los efectos y sonidos ambientales.

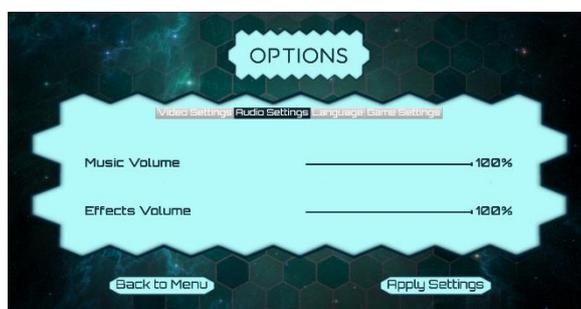


Ilustración 8. Pestaña de configuración de sonido.

Al realizar algún cambio se deberá pulsar el botón “Aplicar Configuración” antes de salir del Menú de Configuración en caso de que deseemos mantenerlo.

1.4.3 Idioma.

Esta es la pestaña de selección de idioma del juego.



Ilustración 9. Pestaña de selección de idioma.

Para seleccionar el idioma en el que se desee que se muestre el juego se debe activar dicha opción y guardar los cambios pulsando “Aplicar Configuración”.

1.4.4 Estilo de las Piezas.

Esta es la pestaña de selección de estilo de las piezas del Juego. El juego de mesa original del que se ha partido para realizar este juego, Hive: La Colmena, cuenta con dos versiones. La versión “Original” a color y la versión “Carbón” en blanco y negro.



Ilustración 10. Pestaña de selección de estilo de las piezas.

Para seleccionar la opción con la que se desee jugar se debe activar dicha opción y guardar los cambios pulsando “Aplicar Configuración”.

1.5 Créditos.

Para acceder a los créditos y agradecimientos del juego se debe pulsar la opción “Créditos” del Menú Principal. Esto hará que se muestre la página de créditos, que al igual que el manual, se muestra en modo scroll.



Ilustración 11. Ventana de Créditos.

Para desplazarse por los créditos se debe utilizar la ruleta central del ratón o la barra lateral de desplazamiento. Una vez vistos los créditos, salir pulsando “Volver”.

1.6 Atajos de teclado.

Para la gestión de la cámara se han desarrollado una serie de atajos de teclado que facilitan su funcionamiento.

1.6.1 Desplazamiento.

El desplazamiento puede realizarse bien mediante el patrón de teclas convencionales WASD o con el ratón gracias a la detección de la proximidad de los bordes. Si pulsamos la tecla Mayus mientras nos desplazamos, aumentaremos la velocidad de desplazamiento.

1.6.2 Rotación e Inclinación.

La rotación se gestiona pulsando el botón central del ratón a la vez que lo movemos. En caso de querer recuperar la posición inicial, debemos pulsar Alt + Botón central del ratón.

1.6.3 Zoom.

El zoom se gestiona a partir de la ruleta central del ratón. Desplazar la ruleta hacia arriba aplica zoom a la visualización y desplazarla de nuevo hacia abajo lo reduce. Para devolver la cámara al zoom por defecto pulsar Ctrl + Botón central del ratón.