

GUIA

FLEA FLEET

demo preAlpha

Bienvenidos a la guía sobre la demo en estado preAlpha de Flea Fleet.

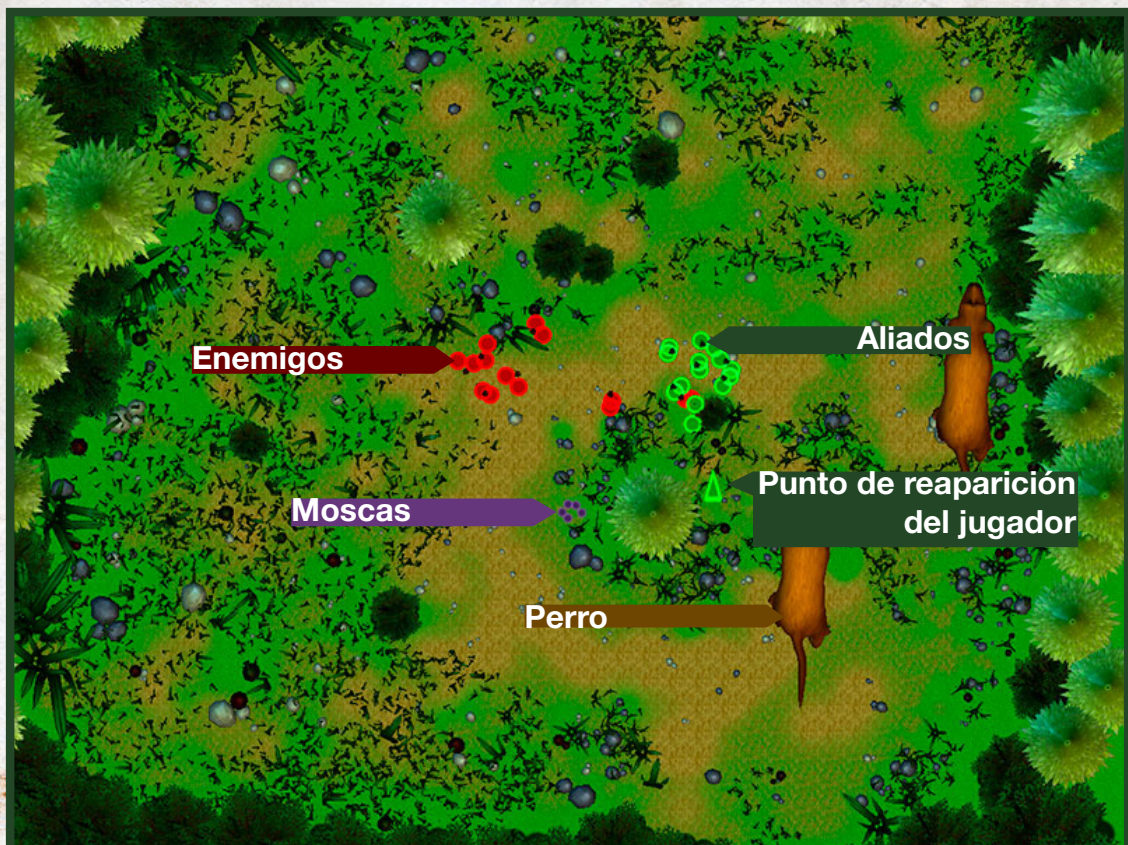
En este documento resumimos los objetivos de esta demo y los controles del juego. La demo consiste en un escenario en el que se pueden probar las principales mecánicas desarrolladas hasta el momento.

El jugador toma el papel de una pulga perteneciente al ejército verde, cuyos enemigos son las pulgas rojas.

Sobre el terreno se han establecido siete criaderos del ejército verde y siete criaderos del ejército rojo. Estos criaderos generarán pulgas de su correspondiente ejército hasta un máximo de seis pulgas por criadero al mismo tiempo. Si una de las pulgas generadas muere, otra pulga saldrá de su criadero para reemplazarla.

En este escenario se han incluido dos perros que pueden ser colonizados para construir una base sobre cada uno de ellos. Los perros están andando constantemente por el terreno por lo que habrá que saltar y fijarse en el minimapa para saber dónde están en cada momento.

También hay un grupo de moscas con las que, de momento, no se puede interactuar.



Es posible atacar a los enemigos con todas las armas. Sin embargo, el bazoka, el rifle y el insecticida tienen sólo diez balas por lo que hay que utilizarlas con cuidado.

En la demo hay dos misiones que completar: "Building rules!" y "Kill da Fleas!"

Los controles son los siguientes:

Empezar partida

Para empezar una partida nueva es necesario hacer doble click sobre el ejecutable del juego (**FleaFleet.exe**) o sobre un **acceso directo**. Una vez en el menú principal hay que hacer click sobre la opción "**Single player**".

Una vez empezada la partida se puede reiniciar accediendo al menú de pausa (**tecla Escape**) y eligiendo la opción "**Main menu**" para elegir de nuevo la opción "**Single player**".

Movimiento

Para moverse se pueden utilizar tanto las teclas **WASD** como las **flechas de dirección**.

Salto

Para saltar se utiliza la **barra espaciadora** o el **botón de salto** en la parte inferior izquierda de la pantalla. Una vez en el aire aparece un círculo que indica la zona donde se puede aterrizar. Para aterrizar es necesario hacer **click** en el sitio donde se desea acabar el salto. Si un perro se encuentra dentro del círculo es posible aterrizar sobre él, esto se muestra con una **línea naranja** alrededor del perro.

Salir de los perros

Para salir de un perro hay que **caminar hacia fuera** de él o **saltar** y seleccionar un nuevo destino.

Ataque

Para disparar se utiliza el **click izquierdo** del ratón. El punto de mira se mueve con el ratón.

Cambio de arma

Para cambiar de arma se puede usar la **rueda del ratón**, cambiando de arma en arma, o los **botones** de la parte inferior izquierda de la pantalla, al lado del botón de salto. También es posible cambiar de arma con las teclas de acceso rápido: **1, 2, 3, 4, 5 y 6**.

Construcción

Al estar encima de un perro el menú de construcción se hace visible, pudiendo **seleccionar el edificio** a construir a través de dicho menú. También es posible seleccionar el edificio a construir con las teclas de acceso rápido: **F1, F2, F3, F4, F5, F6, F7, F8, F9, F10 y F11**.

Una vez seleccionado el edificio se podrá elegir el hueco donde se quiere construir el edificio poniendo el cursor sobre uno de los huecos y haciendo **click** sobre él. El extractor tiene un hueco fijo por lo que no será necesario elegir en qué hueco construirlo ya que la construcción de este edificio es automática.

Para mejorar el extractor a un nivel superior, siendo el máximo el nivel tres, sólo es necesario pulsar sobre el **botón del extractor** o pulsar su tecla de acceso rápido, **F1**.

