

# Manual de Usuario

---

## “La Granja de Neri”



### Integrantes:

- Güimil Estefanía Eleana (LU: 83706)
- Sacristán Yesica Lorena (LU: 82086)

Director: Larrea, Martín  
Co-Director: Urribarri, Dana



2015

---

# Índice

**Antes de comenzar ..... 3**

**Orden de las Pantallas en el Juego..... 5**

**Comenzar a Jugar ..... 5**

    Prueba de Controles..... 6

    Menú del Juego..... 8

    Pantalla Instrucciones: ..... 11

    Pantalla Laberinto:..... 12

    Laberinto: ..... 13

    Fin del Juego:..... 18



Atención: el siguiente manual está dirigido a aquellas personas que asistan a los jugadores no videntes, la intención es ayudarlos a entender el juego y luego que puedan transmitírselo.

### Antes de comenzar

El juego se puede usar con joystick o teclado, si elegís jugar con joystick tenés que conectarlo antes de abrir el juego, y no se puede desconectar hasta que salgas de él, sino hay que reiniciarlo para que funcione correctamente.

Si jugás con teclado solo necesitás las teclas que se resaltan en la siguiente imagen:



Si jugás con joystick los botones que vas a usar son los resaltados en amarillo:



Tené en cuenta que hay distintos joystick y que los botones pueden tener otra ubicación. Por ejemplo los botones numerados con 1, 2, o 3 pueden estar en otro orden como en la siguiente imagen:



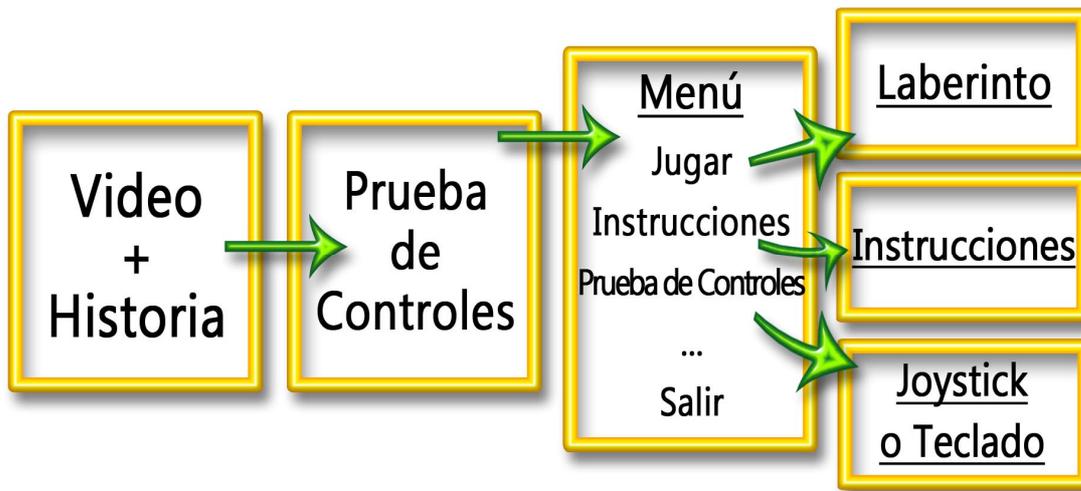
O puede ocurrir que el joystick no venga numerado sino con íconos:



Los botones son identificados a lo largo del manual y durante el juego con los nombres “barra”, “p” y “escape”; prestá atención cual es cada uno para poder comprender lo que sigue.

## Orden de las Pantallas en el Juego

A continuación podés ver el flujo de las ventanas para conocer el orden en el que se van a ir abriendo:



## Comenzar a Jugar

Una vez instalado el juego y elegido el dispositivo que vas a usar, hacé doble click sobre el ícono situado en el escritorio.

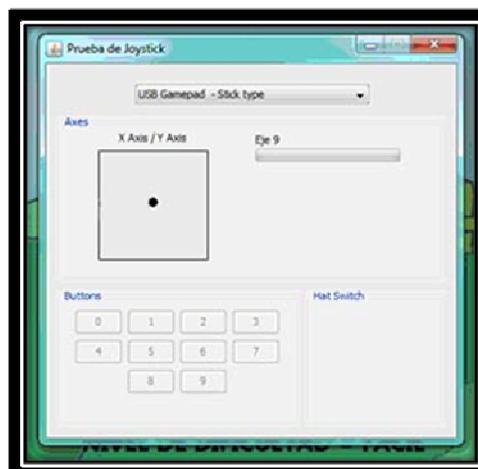
Al inicio se va a prender un video que te muestra los personajes del juego mientras te cuenta la historia de la granja, y además escuchás los sonidos de cada animal. Desde que inicia tenés la opción de *saltear la presentación* e ir a la pantalla siguiente presionando la "barra".



### Prueba de Controles

En ambos casos, tanto si elegiste saltar el video o escucharlo hasta el final, luego se abre la Prueba de Controles.

Si estás usando joystick:

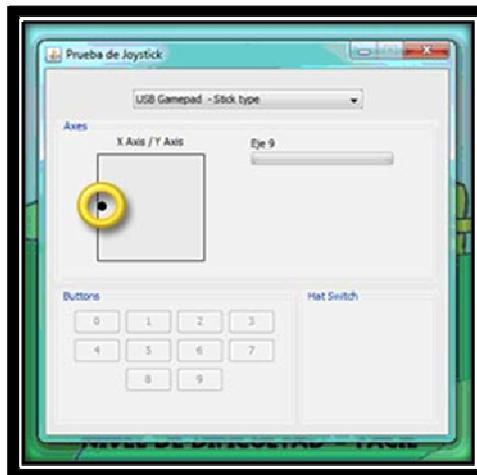


Si estás usando teclado:



A medida que el jugador apriete los botones escuchará que tecla presionó para poder ubicarse y aprender el orden. Es importante saber que cualquier otra tecla que no se utilice en el juego no tendrá indicación. La persona que lo esté ayudando podrá ver en la pantalla que se resaltan las teclas, por ejemplo en la imagen del teclado el jugador presionó la "barra" y en la imagen del joystick el jugador presionó "izquierda", observar que el resto de los botones aparecen como deshabilitados hasta que el jugador los apriete.

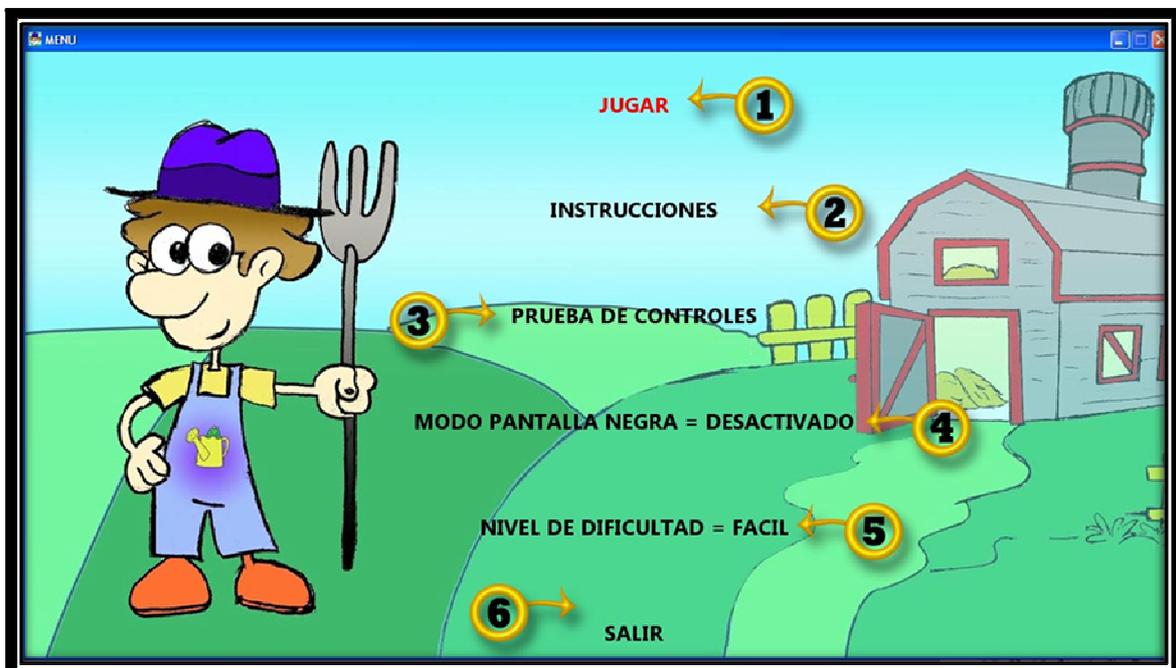




Cuando desee salir de la ventana debe presionar "Escape" 2 veces seguidas, y pasa al menú.

### Menú del Juego

Se va a abrir esta ventana:



A medida que el jugador baje o suba por el menú se resalta en rojo la opción en la que está, por ejemplo en la imagen está ubicado en "Jugar". Y a su vez se escucha la voz en off.

Para *desplazarse* entre las distintas opciones el jugador deberá pulsar “*arriba*” o “*abajo*”. Cuando quiera *seleccionar* una deberá apretar el botón “*derecha*”.

A continuación siguiendo las referencias de la imagen se explica cada una de las opciones:

1. Jugar: entra efectivamente al juego.
2. Instrucciones: Aparece una ventana en la que se explican el objetivo del juego y todos los elementos que podrá encontrar. Es importante que el jugador entre en esta opción por lo menos las primeras veces que lo juegue ya que en forma sencilla escuchará la voz en off que lo guía en el juego y le explica las otras opciones del menú.
3. Prueba de Controles: se abre la misma ventana que al inicio del juego. Esta opción está disponible por si el jugador tiene dudas de las teclas con las que jugar o quiere probarlas nuevamente.
4. Modo Pantalla Negra: esta opción al igual que la número 5 no abren nuevas ventanas. Solo se pueden elegir en el menú.



Si está “*activado*” al entrar en el juego el laberinto estará en negro, esto le da la posibilidad a los videntes de jugarlo sin ver y guiarse únicamente de los sonidos. Esto no influye en el juego de los no videntes.



Si está “*desactivado*” al entrar al juego se verá el laberinto.

5. Nivel de dificultad: puede elegirse entre “*Fácil*”, “*Normal*”, o “*Difícil*”. Lo que cambia dentro del juego es como se va a mover el lobo.



Si elige "*Fácil*" el lobo va a moverse a cualquier casilla, es decir aleatoriamente.

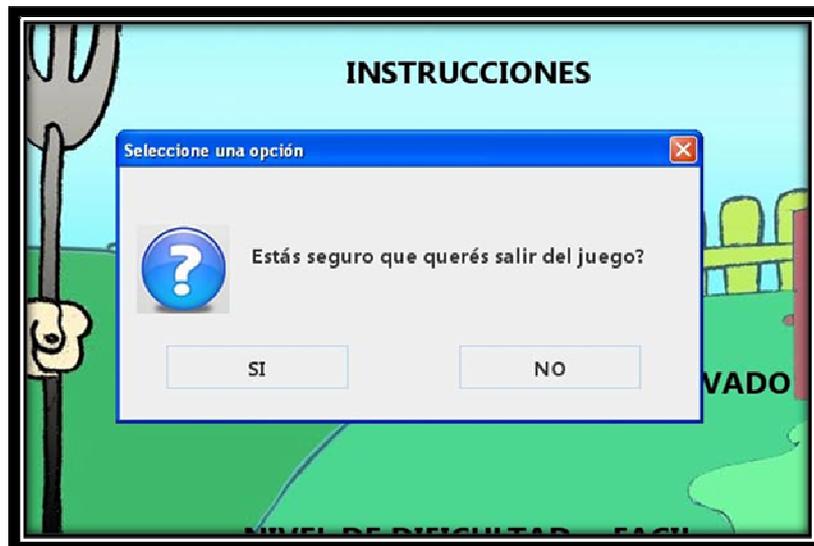


Si elige "*Normal*" el lobo va a ir siempre en la dirección que más se acerque al granjero, es decir, lo va a perseguir. Este nivel está recomendado para cuando el jugador ya se maneje bien en el laberinto y entienda como jugarlo.



Si elige "*Difícil*" habrá dos lobos en el escenario uno que se comporta como el del nivel "*Normal*" y otro como el del nivel "*Fácil*". Parten de distintas posiciones en el laberinto que serán mostradas más adelante en el manual.

6. Salir: debe seleccionar esta opción para salir del juego. Se le va a mostrar y leer el siguiente cartel:



Si presiona "Izquierda" sale del juego, y si presiona "Derecha" continúa en el menú.

### Pantalla Instrucciones:

Esta pantalla le leerá las opciones del juego, primero le cuenta el objetivo que es lograr atrapar los 13 animales dispersados por el laberinto. Luego le reproduce los sonidos del juego como el choque de paredes o el lobo que lo intentará atrapar para que no cumpla la misión. Si quiere dejar de escuchar las instrucciones y salir nuevamente al menú debe presionar la tecla "Escape" y si quiere repetir las instrucciones una vez que terminen debe presionar "P".

### Instrucciones

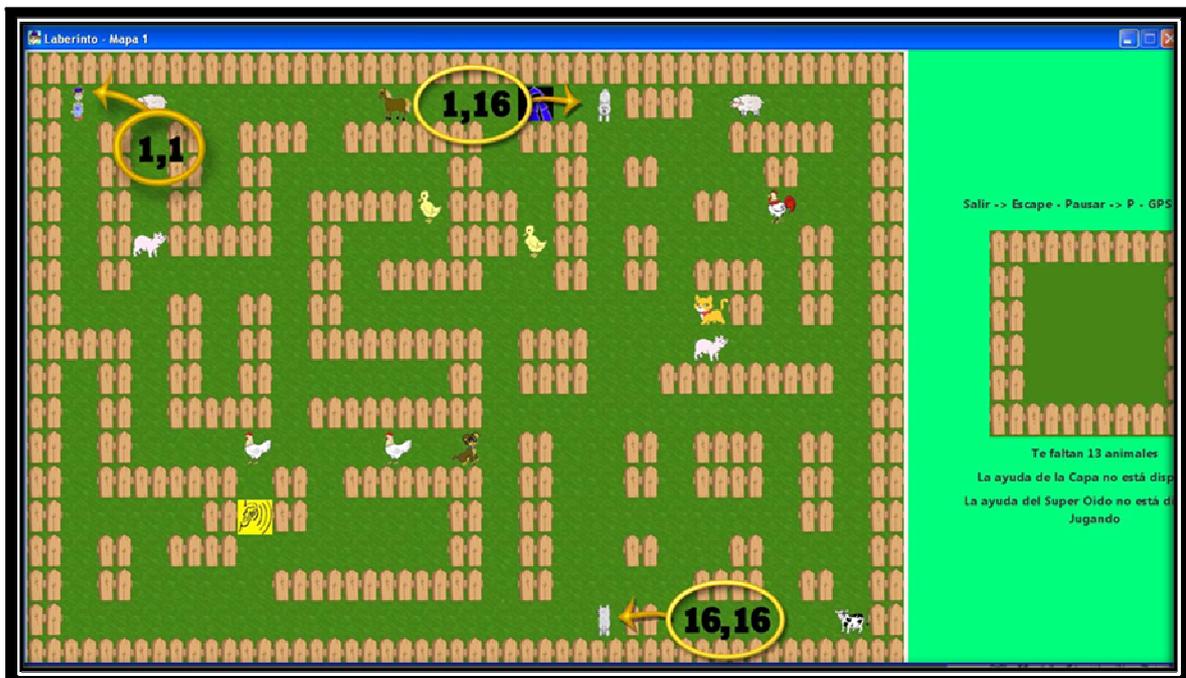
- ✓ El **objetivo** es que atrapes los 13 animales que están en el laberinto.
- ✓ Tu **posición** inicial es arriba a la izquierda y el lobo está abajo a la derecha.
- ✓ Para **moverte** usa las flechas "arriba", "abajo", "izquierda" y "derecha" del teclado o del Joystick.
- ✓ Cuando te muevas vas a escuchar: 🎵. Si escuchás 🎵 encontraste una pared y tenés que ir en otra dirección.
- ✓ Cuando el **lobo** se esté acercando su aullido 🎵 es cada vez más fuerte y tenés que alejarte para que no te atrape.
- ✓ Cuando te acercás a los **animales** su sonido se escucha más fuerte y tenés que acercarte para atraparlos.
- ✓ En el momento en que **atrapes** un animal te avisa la cantidad que te faltan por ejemplo "Encontraste una gallina. Te faltan 12 animales".
- ✓ Si el lobo te atrapa y tenés animales escuchás 🎵 y perdiste los animales que juntaste. Si no tenés ningún animal escuchás 🎵 y perdiste.
- ✓ Si en el medio del recorrido pasás por un lugar donde hay una **ayuda** escuchás 🎵 y el tipo de ayuda que encontraste. Puede ser el **escudo** 🛡️ que evita que el lobo te atrape y te robe los animales, o el **super oído** 🦻 para escuchar animales que están más lejos. Estas ayudas están disponibles por 2 minutos.
- ✓ Durante todo el juego tenés la opción de presionar la "barra" y **recibir indicaciones** para poder atrapar un animal. Te va a decir que botón apretar por ejemplo: "arriba"
- ✓ Si lograste atrapar **todos** los animales, escapando del lobo, escuchás 🎵 y podés decidir entre volver a jugar en el mismo mapa o pasar al siguiente. En total hay 10 **mapas** diferentes.
- ✓ En el menú podés elegir el **nivel de dificultad**. Si elegís FÁCIL el lobo camina por el laberinto pero no te busca. Si elegís NORMAL, el lobo te quiere atrapar. Y si elegís DIFÍCIL hay dos lobos, uno que te busca y el otro que no.
- ✓ Si elegís "**modo pantalla negra DESACTIVADO**" no se verán las imágenes.

Finalmente si el jugador ya pudo incorporar los conocimientos anteriores está en condiciones de comenzar a jugar presionando "Jugar" en el menú.

### **Pantalla Laberinto:**

Tiene dos partes, la izquierda que es el laberinto, y la derecha que es el panel de información que ayudarán a la persona que asista al no vidente para conocer el estado actual del juego.

Cuando se entra a esta pantalla la voz en off le recordará algunas instrucciones, como salir y pausar el juego. Es fundamental que el jugador espere a que termine el audio para moverse así no se superponen los sonidos y no se pierde ningún detalle.



La imagen muestra la pantalla ni bien se inicia el juego. En amarillo están resaltadas las posiciones de los lobos y del personaje. Si solo hay un lobo aparecerá en la posición indicada como 16,16.

En el panel de la derecha podés observar que hay un corral vacío. A medida que el jugador junte animales se los va encerrando ahí. Además el panel muestra:

1. Un recordatorio de las teclas que se deben usar si se quiere salir, usar el GPS o pausar.
2. La cantidad de animales que falta encontrar.

3. Si están activas o no las dos ayudas disponibles en el juego. Dependiendo de si las mismas ya fueron encontradas y se acabó su tiempo o si aún no las encontró.
4. El estado del juego, que podrá ser “jugando”, “ganaste” o “perdiste” dependiendo el caso.

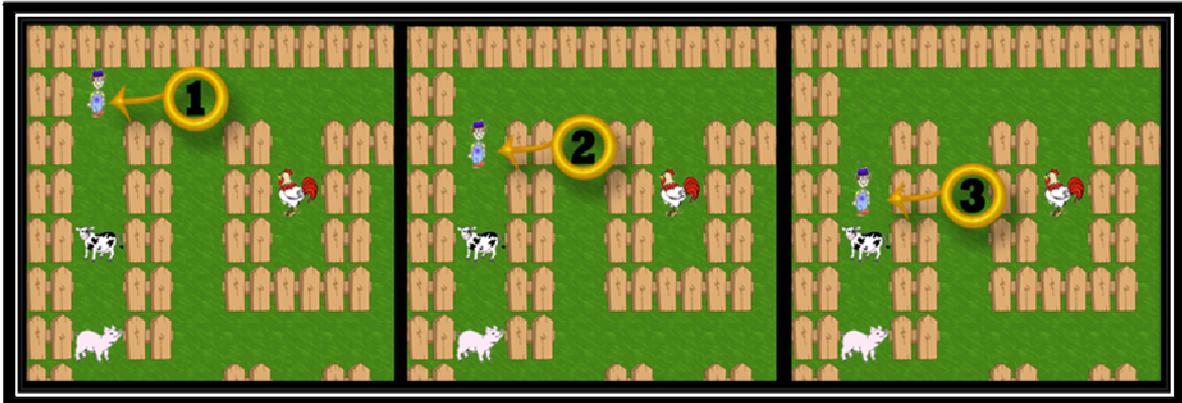


**Laberinto:**

El *objetivo* del juego como ya se dijo es atrapar los 13 animales que están dispersados por la granja, tratando de que el lobo no atrape al granjero. Para *moverse* durante el juego solo usará “arriba”, “abajo”, “derecha” o “izquierda” y cada vez que se mueva escuchará sonidos de pasos. Las teclas restantes luego se explican. Si el jugador se mueve y choca contra una pared escuchará el sonido correspondiente y deberá apretar cualquiera de las 3 teclas restantes para elegir otra dirección.

La forma en la que el jugador conocerá la posición de los animales es a través de sus sonidos y el volumen. Cuando el jugador esté a dos pasos del animal va a escuchar su sonido, y

aumentará si se acerca un paso más. De esta forma si escucha al animal y tras un movimiento deja de escucharlo significa que se alejó; y si en cambio lo escucha más fuerte, es porque está a un paso de atraparlo. En la imagen se muestra esta situación:

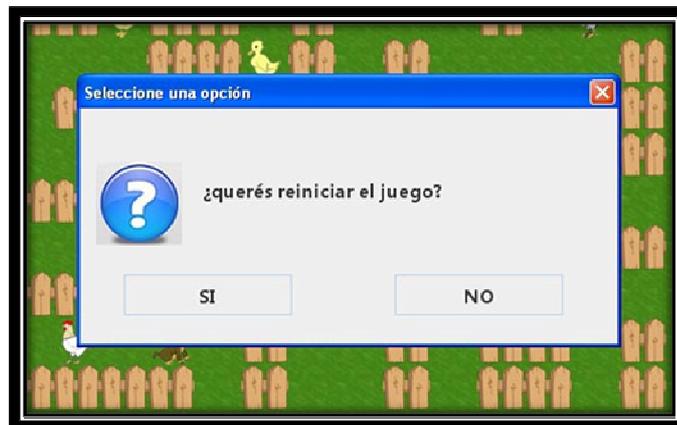


En la posición 1 el jugador no escuchará al animal ya que está a tres pasos de distancia de la vaca. En la posición 2 va a escuchar a la vaca a un sonido “bajo”. Y en la posición 3 va a escuchar a la vaca a un sonido “alto”.

Para atrapar el animal el granjero solo se tendrá que parar en la misma casilla que este. Una vez atrapado el jugador escuchará la voz en off que le indica que animal atrapó y cuantos le falta para cumplir el objetivo. Por ejemplo: “*Encontraste una vaca. Te faltan 9.*”

Si el lobo está cerca del jugador, el sonido se escucha al igual que para los animales a distintos volúmenes dependiendo de la distancia. Si el lobo atrapa al jugador hay dos situaciones posibles:

- Si el granjero tenía animales en su corral, se escucha el sonido del lobo atrapándolo y le suelta todos los animales a posiciones aleatorias vaciándole el corral. El lobo vuelve a su posición de inicio, es decir a la 16, 16 o a la 1, 16 dependiendo de que lobo lo atrape.
- Si el granjero no tenía animales el juego termina, se escucha al lobo atrapándolo, la voz de GAME OVER, y luego se lee el siguiente cartel:



Si el jugador quiere reiniciar el nivel debe presionar “izquierda” y si quiere salir al menú debe presionar “derecha”.

Además durante el juego puede presionar los tres botones: “barra”, “escape” o “p”.

Con el botón “p”, el juego se pausa permitiendo interrumpirlo y luego reanudarlo. Esta opción es importante considerando que este juego no guarda los logros obtenidos, por lo cual, si se elige salir luego deberá comenzar desde el inicio. Al presionar “p” se muestra y se lee el siguiente cartel:



Entonces, cuando el jugador decida seguir jugando deberá presionar “barra”.

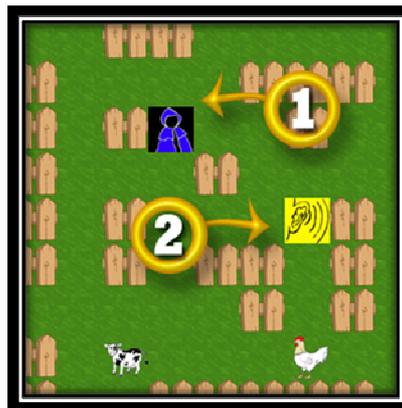
Otra opción es la de salir del juego presionando “Escape”. Al elegirla se despliega y se lee el siguiente mensaje:



En el ejemplo ni bien presione “barra” escuchará “GPS activado” seguido de la primer instrucción, “arriba”. En total para llegar desde la posición del granjero hasta la oveja se le dará la secuencia: [Abajo, abajo, abajo, abajo, abajo, abajo, derecha, derecha, arriba, derecha, derecha, derecha, derecha, arriba]. Tener en cuenta que las instrucciones se dan de a una y se espera hasta que el jugador apriete un botón. Entonces escuchará “abajo” y luego el jugador tendrá que moverse una vez hacia abajo. En caso de que el jugador apriete cualquier otra tecla se desactivará el GPS y se escuchará “GPS desactivado”.

Se puede usar tantas veces como el jugador quiera, y desde cualquier punto del laberinto. En la mitad del juego, es decir cuando faltan atrapar 6 animales se le recuerda que está la ayuda disponible.

Las otras dos ayudas que puede usar las tiene que encontrar en el laberinto.



1. Capa protectora: una vez que lo encuentra en el laberinto hace que el lobo no pueda atrapar al granjero durante 2 minutos. Cuando pase por encima de esta ayuda escuchará “Activaste la capa protectora” y a partir de ese momento empieza a correr el tiempo. Tener en cuenta que si el lobo está cerca se escuchará su sonido igual aunque no lo pueda atrapar. Cuando termina el tiempo se escuchará “Perdiste la capa protectora”
2. Súper oído: cuando lo encuentra podrá escuchar a los animales y al lobo desde un paso más lejos que lo normal. Esta ayuda permite ubicar más fácilmente a los animales y al lobo. También se activa durante 2 minutos.

**Fin del Juego:**

Una vez que logre atrapar los 13 animales del escenario ganó ese mapa y puede elegir entre volver a jugar el mismo o cambiar al siguiente. Se le avisará al jugador diciendo “Ganaste. Encontraste todos los animales” y luego se muestra y lee el siguiente cartel:



En el caso de que presione “derecha” se cambia al mapa siguiente. En total hay 10 mapas diferentes, y en el caso de que el jugador pase por todos ellos se volverá a comenzar en el mapa 1. Si presiona “izquierda” se carga el mismo mapa.

La posición de los animales siempre será distinta, no dependerá del mapa en el que se encuentre ya que su disposición es aleatoria.

