

MANUAL DE USUARIO

Hola querido jugador, gracias por comprar LA AVENTURA DEL AVENTURERO

Introducción

La Aventura del Aventurero es un juego en consola tipo medieval, donde puedes escoger entre varios combatientes para liberar las tierras de los seres malignos que han ido con el objetivo de quitarles todas sus riquezas.

Menú

En el menú principal encontrarás cuatro opciones, donde si es la primera vez que inicias el juego te invita a abrir la opción de iniciar partida, de esta manera, tu aventura comenzará

```
Selecciona Iniciar Partida para comenzar
/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*
MENU
/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*
Seleccione una opción al ingresar el número
1| Iniciar Partida
2| Tienda
3| Generación del tablero
4| Inventario
5| Salir
Opción número: █
```

Iniciar Partida

En esta parte se te solicitará tu nombre, y se te acreditará una cantidad de oro que el rey te ha enviado para que puedas defender al pueblo, luego procederás a continuar en la batalla

```
Una nueva aventura nos espera, Popeye
Enter para continuar █
```

Tienda

Acá podrás comprar todo lo necesario para poder cumplir tu deber con el rey, te aconsejamos comprar a tus dos combatientes, antes que nada. Luego podrás comprar mejoras y objetos que serán de utilidad en tu misión.

```

Selecciona Personajes para comprar a tus primeros dos combatientes
/***/**/***/**/***/**/***/**
    TIENDA
/***/**/***/**/***/**/***/**
Seleccione una opción al ingresar el número
1| Objetos
2| Mejoras
3| Personajes
4| Cerrar
Opción número: █

```

Personajes

Hay cinco combatientes que te ayudarán en la batalla, puedes comprarlos a todos, pero recuerda que solo podrás usar dos en el campo de batalla.

```
1 | Caballero
2 | Arquero
3 | Mago
4 | Gigante
5 | Dragon
```

Caballero | "C"

```
Caballero
Vida: 300
Daño: 45
Tipo de movimiento: Tierra, un cuadro por turno
Casillas de movimiento máxima: 1
Tipo de ataque: Golpea con su espada a todos a su alrededor
```

Arquero | "A"

```
Arquero
Vida: 150
Daño: 100
Tipo de movimiento: Tierra, tres cuadros por turno
Casillas de movimiento máxima: 3
Tipo de ataque: Dispara una flecha a cualquier punto en un rango de tres casillas, en cualquiera de las líneas
```

Mago | “M”

```
Mago
Vida: 100
Daño: 60
Tipo de movimiento: Vuela, hasta tres cuadros por turno
Casillas de movimiento máxima: 2
Tipo de ataque: Dispara un hechizo hacia el final de una línea que impacta en el primer enemigo/obstáculo que se encuentre
```

Gigante | “N”

```
Gigante
Vida: 150
Daño: 100
Tipo de movimiento: Tierra, un cuadro por turno
Casillas de movimiento máxima: 1
Tipo de ataque: Golpea con su brazo, lo que le hace daño a todos los enemigos/obstáculos en una línea en un rango de 3 cuadros
```

Dragón | “D”

```
Dragon
Vida: 150
Daño: 100
Tipo de movimiento: Vuela, hasta tres cuadros por turno
Casillas de movimiento máxima: 3
Tipo de ataque: En línea y en un rango de dos cuadros a todo lo que esté en dicho rango
```

Enemigos

Diferentes monstruos y todo tipo de ser maligno está en contra de tu objetivo, pero aquí tienes información de nuestros espías.

Ogro | “O”

Vida: 300

Daño: 50

Tipo movimiento: Tierra, un cuadro a la vez

Tipo ataque: Golpea con su bastón a un punto en un rango de un cuadro a su alrededor

Gárgola | “K”

Vida: 150

Daño: 100

Tipo movimiento: Vuela, hasta tres cuadros a la vez

Tipo ataque: Lanza una bola de fuego en una línea en un rango de dos cuadros, que impacta con el primer personaje del jugador que encuentre

Bruja | “B”

Vida: 150

Daño: 45

Tipo movimiento: Vuela, hasta en una línea

Tipo ataque: Lanza un hechizo en toda una línea, que impacta con el primer personaje o árbol que encuentre

Cancerbero | “E”

Vida: 250

Daño: 30

Tipo movimiento: Tierra, un cuadro por turno

Tipo ataque: Incendia todo a su alrededor, en un rango de un cuadro

Flor carnívora | “F”

Vida: 300

Daño: 50

Tipo movimiento: Tierra, no se mueve

Tipo ataque: Golpea con sus raíces a todos los personajes que estén en una línea en un rango de tres casillas. Si el jugador está a un cuadro de la flor, esta se lo comerá, matando así al personaje

Mejoras

Puedes comprar mejoras para potenciar a tus combatientes

```
/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*
  TIENDA DE MEJORAS
/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*
1| Mejora Vida
2| Mejora Daño
3| Mejora Movimiento
4| Regresar
Selecciona una mejora |
```

Mejora Vida

```
Mejora Vida
Precio: 80
Descripción: Le otorga al personaje 50 de vida máxima
Oro disponible: 100
```

Mejora Daño

```
Mejora Daño
Precio: 125
Descripción: Le otorga al personaje 10 de daño al ataque
```

Mejora Movilidad

```
Mejora Movilidad
Precio: 500
Descripción: Le otorga al personaje 1 casilla adicional de movimiento
```

Objetos

Los objetos son aditamentos que podrás usar en partidas para tener ventaja en el combate, puedes tener más de uno.

```
/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*
  TIENDA DE OBJETOS
/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*
1| Semilla de la vida
2| Elixir verde
3| Capa de movilidad
4| Regresar
Selecciona un objeto |
```

Semilla de la vida

```
Semilla de la vida
Precio: 50
Descripción: Resucita a uno de los personajes
```

Elixir verde

```
Elixir verde
Precio: 25
Descripción: Cura 50 de la vida
```

Capa de la movilidad

```
Capa de movilidad
Precio: 75
Descripción: Mueve al personaje una casilla alrededor
```

Generación de tablero

Aquí podrás estudiar el campo de batalla, desde la opción de 8x8 a una configuración personalizada. Los porcentajes de generación en el tablero son de 60 % planicie, 25 % árboles, 10 % agua y 5 % lava, también puedes personalizarlos.

```
/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*
  TABLEROS
/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*
1| Mapa 8x8
2| Personalizado
Seleccione un mapa █
```

Mapa 8x8

	1	2	3	4	5	6	7	8
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								

Personalizado

```
Ingrese el alto que desea para el tablero 5
Ingrese el porcentaje para las casillas planicie 80
Ingrese el porcentaje para las casillas árbol 10
Ingrese el porcentaje para las casillas agua 7
Ingrese el porcentaje para las casillas lava 3
|  | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | |
| 1 |  |  |  |  |  |  |
| 2 |  |  |  |  |  |  |
| 3 |  |  |  |  |  |  |
| 4 |  |  |  |  |  |  |
| 5 |  |  |  |  |  |  |
Enter para continuar
```

Existen cuatro tipos de casillas, donde los personajes de tierra solo podrán pasar sobre planicie y los personajes que vuelan podrán pasar sobre planicie, árboles y agua. Todos los personajes pueden pasar sobre la lava, pero recibirán daño.

Planicie | “_”

Árbol | “T”

Agua | “~”

Lava | “\$”

```
|  | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
| 1 | C | _ | T | T | $ | T | _ | T |
| 2 | ~ | _ | _ | _ | _ | T | T | ~ |
| 3 | ~ | T | _ | B | _ | T | T | _ |
| 4 | ~ | _ | T | $ | T | $ | _ | _ |
| 5 | _ | _ | _ | _ | _ | _ | _ | T |
| 6 | _ | _ | _ | _ | _ | _ | _ | T |
| 7 | _ | _ | _ | T | _ | _ | _ | ~ |
| 8 | ~ | T | _ | _ | T | E | _ | _ |
Enter para continuar
```

Inventario

```
/**/**/**/**/**/**/**/**/**/**
INVENTARIO
/**/**/**/**/**/**/**/**/**/**
Seleccione una opción al ingresar el número
1| Objetos
2| Personajes
3| Cerrar
Opción número: 
```

Objetos

Acá podrás ver la información de cada objeto, e incluso puedes venderlo si ya no lo necesitas

```
/**/**/**/**/**/**/**/**/**/**/**/**/**
OBJETOS PARA BATALLA
/**/**/**/**/**/**/**/**/**/**/**/**/**
1| Semilla de la vida
2| Elixir verde
3| Capa de movilidad
4| Regresar
Selecciona un objeto para ver más información |
```

```
Semilla de la vida
Precio: 50
Descripción: Resucita a uno de los personajes
Semilla de la vida en inventario: 1
Oro disponible: 50
¿Desea vender Semilla de la vida por 50 de oro?
1| Sí
2| No
1
Semilla de la vida vendido
Enter para continuar |
```

Personajes

Aquí podrás ver a los combatientes que están en tu equipo, además de poder ver sus características

```
/**/**/**/**/**/**/**/**/**/**/**/**/**
COMBATIENTES EN EL EQUIPO
/**/**/**/**/**/**/**/**/**/**/**/**/**
1| Caballero
2| Mago
Seleccione un personaje para ver su información |
```

```
Mago
Vida: 100
Daño: 60
Tipo de movimiento: Vuela, hasta tres cuadros por turno
Casillas de movimiento máxima: 2
Tipo de ataque: Dispara un hechizo hacia el final de una línea que impacta en el primer enemigo/obstáculo que se encuentre
Enter para continuar |
```

Batalla

La mejor parte, aquí comienza tu proceso de aventura y combate. Primero seleccionarás a dos de tus combatientes, recuerda que puedes encontrar todo tipo de enemigos


```

/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*
  SELECCIÓN DE PERSONAJES
/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*
1| Caballero
2| Arquero
3| Mago
4| Dragon
Seleccione un personaje █

```

```

Personajes seleccionados
Personaje 1: Dragon
Enter para continuar

```

```

Dragon
Vida: 150
Daño: 100
Tipo de movimiento: Vuela, hasta tres cuadros por turno
Casillas de movimiento máxima: 3
Tipo de ataque: En línea y en un rango de dos cuadros a todo lo que esté en dicho rango
Enter para continuar
Personaje 2: Mago
Enter para continuar

```

```

Mago
Vida: 100
Daño: 60
Tipo de movimiento: Vuela, hasta tres cuadros por turno
Casillas de movimiento máxima: 2
Tipo de ataque: Dispara un hechizo hacia el final de una línea que impacta en el primer enemigo/obstáculo que se encuentre
Enter para continuar █

```

Deberás seleccionar el campo de batalla que prefieras

```

/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*
  TABLEROS
/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*
1| Mapa 8x8
2| Personalizado
Seleccione un mapa █

```

Ingresa la posición en el tablero que quieres para tu combatiente principal

```

Seleccione un mapa 1
|  | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
| 1 |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 2 |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 3 |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 4 |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 5 |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 6 |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 7 |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 8 |  |  |  |  |  |  |  |  |
Enter para continuar
Ingrese la posición para enviar a su combatiente principal
Ingrese el número de fila 4
Ingrese el número de columna 4

```

Selecciona la dificultad. La opción difícil tendrá a dos enemigos, la opción extremo tendrá a 3 enemigos, la opción insano tendrá a 4 enemigos

```

/**/**/**/**/**/**/**/**/**/**/**/**/**
SELECCIÓN DE DIFICULTAD
/**/**/**/**/**/**/**/**/**/**/**/**/**
1| Difícil    2| Extremo    3| Insano

```

Bien hecho, ahora podrás ver que tu combatiente será de color morado y los enemigos rojos

```

|  | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
| 1 | $ | T |  | $ | T |  |  | T |
| 2 |  |  | K |  | $ |  |  | B |
| 3 | T |  | T | T | T | T |  | T |
| 4 | ~ |  |  | D | T |  |  | ~ |
| 5 | ~ | T |  |  |  |  |  | T |
| 6 | F |  |  |  |  | T |  |  |
| 7 |  | T |  |  | T |  |  | ~ |
| 8 | ~ |  |  |  | T |  |  | ~ |
Enter para continuar

```

Para movilizarte, utilizaremos el método AWSDD, el cual es A para ir a la izquierda, W para ir hacia arriba, S para ir hacia abajo y D para ir a la derecha

```

| 4 | ~ |  |  | D | T |  |  | ~ |
| 5 | ~ | T |  |  |  |  |  | T |
| 6 | F |  |  |  |  | T |  |  |
| 7 |  | T |  |  | T |  |  | ~ |
| 8 | ~ |  |  |  | T |  |  | ~ |
Enter para continuar
Mueva al Dragon usando AWSDD a
¿Desea moverse +1 casillas de 1 movidas? 1| Sí 2| No 2
Vida de Dragon: 150
|  | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
| 1 | $ | T |  | $ | T |  |  | T |
| 2 |  |  | K |  | $ |  |  | B |
| 3 | T |  | T | T | T | T |  | T |
| 4 | ~ |  | D |  | T |  |  | ~ |
| 5 | ~ | T |  |  |  |  |  | T |
| 6 | F |  |  |  |  | T |  |  |
| 7 |  | T |  |  | T |  |  | ~ |
| 8 | ~ |  |  |  | T |  |  | ~ |
Enter para continuar

```

Los enemigos se moverán y atacarán de manera aleatoria, presta atención a cada movimiento que hagan

```

Gargola en fila: 2 columna: 3 se está moviendo...
Gargola se movilizó a fila: 1 columna: 3
Vida de Gargola: 150
|  | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
| 1 | $ | T | K | $ | T | - | - | T |
| 2 | - | - | - | - | $ | - | - | B |
| 3 | T | - | T | T | T | T | - | T |
| 4 | ~ | - | D | - | T | - | - | ~ |
| 5 | ~ | T | - | - | - | - | - | T |
| 6 | F | - | - | - | - | T | - | - |
| 7 | - | T | - | - | T | - | - | ~ |
| 8 | ~ | - | - | - | T | - | - | ~ |
Enter para continuar

```

Continúa la partida hasta eliminar a todos los enemigos y trata de no morir, de esta manera obtendrás la victoria y se te recompensará con dos cientos de oro.

Si quieres terminar antes, ingresa el número uno cuando se te indique, de lo contrario ingresa cualquier otro número y continúa la batalla, pero recuerda que los objetos utilizados no serán restaurados.

```

| 6 | F | - | - | - | - | T | - | - |
| 7 | - | T | - | - | T | - | - | ~ |
| 8 | ~ | - | - | T | - | - | - | ~ |
Enter para continuar
Terminar -1

```

Este juego aún sigue en proceso, si quieres verlo terminado apóyanos en nuestro PATREON y recibirás un combatiente especial, y para que veas que vamos en serio, te dejamos un cheat.

Cuando se te solicite tu usuario, ingresa RicoMcPato, de esta manera tendrás una fortuna para poder maximizar a tus combatientes, pero te invitamos a que pruebes jugarlo de la manera tradicional.

Esperamos sea de tu agrado, desde el estudio de GamePlay, el equipo más grande una persona.