

MANUAL DE USUARIO

LA BATALLA DE LOS V PUEBLOS



Realizado por:

Sandra María Moñino García
Angel Enrique Reyes Nieto
Cristo Macías Izaguirre

ÍNDICE

INICIO	4
CREADOR DE PERSONAJE	6
LOBBY	8
TIENDA	10
INVENTARIO	13
COMBATE	15
AMPLIACIONES	18

PRESENTACIÓN

Bienvenido a “La batalla de los V ejércitos”, un videojuego de batalla por turnos en el cual, tu objetivo es mejorar tu personaje al máximo nivel. Para ello, deberás actuar de manera inteligente, gestionando bien tus recursos, opciones, paciones y habilidades disponibles y recurriendo a la tienda para mejorar tus estadísticas y así poder conseguir victorias y oro.

En este videojuego tú podrás elegir que armas debes equipar, dependiendo de tu personaje, tendrás que tener en cuenta si es realizar daño mágico o daño físico y potenciarlo, logrando así alcanzar el máximo potencial.

Te encontrarás enemigos que sean invencibles para ti, no desesperes y decide si merece la pena invertir recursos en ese combate o es mejor huir de él.

Cada raza, tendrá otra que será su criptonita, deberás ir averiguando las características de los personajes y lógica del juego.

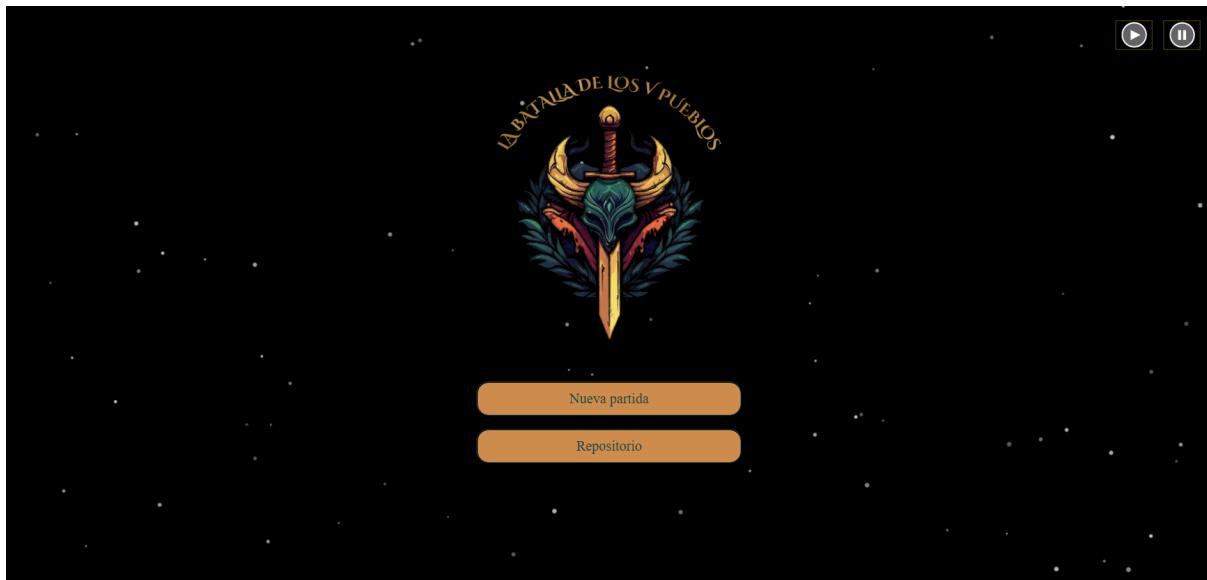
Confiamos en ti para que te conviertas en el rey de los “V Pueblos”. Estaremos pendiente de tu desempeño y conoceremos el líder que puedes llegar a ser.

Es hora de comenzar.

Bienvenido a “La Guerra de los V pueblos”.

INICIO

Página de inicio (No hay partida comenzada).



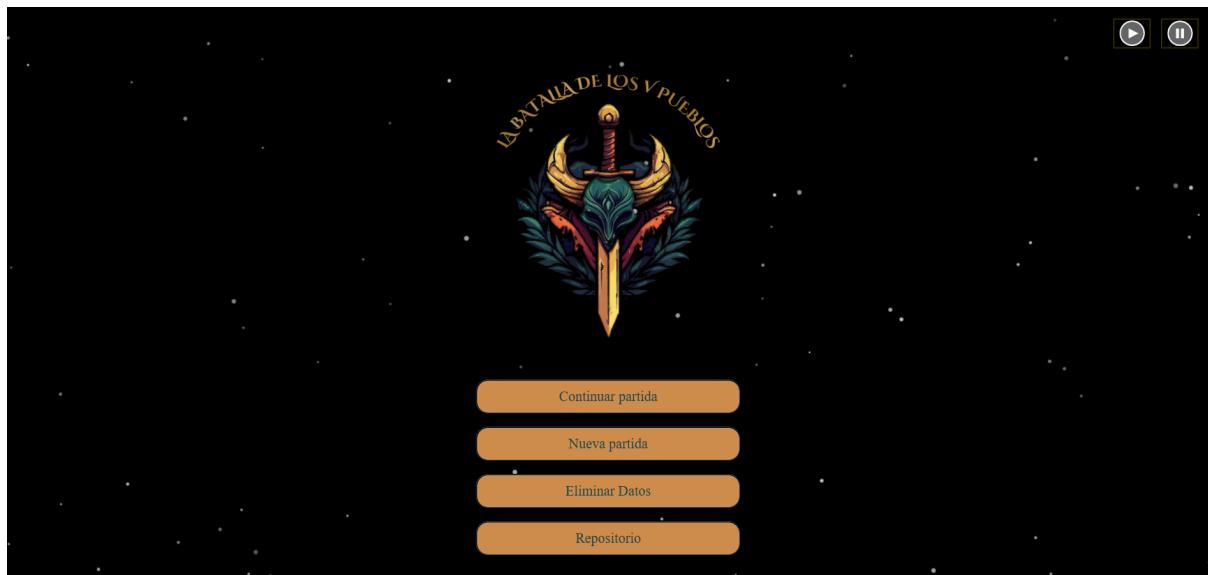
Esta página será el inicio del videojuego, aquí no tenemos ningún personaje creado.

En el botón “Nueva partida”, podrás ir a crear tu personaje.

En el botón “Repositorio”, irás al repositorio de GitHub del videojuego.

También encontrarás los botones de sonido, arriba a la derecha, con ellos puedes activar o desactivar los botones de la música en general y de los efectos sobre los botones. Estos botones serán comunes en todas las páginas.

Pantalla de inicio (Partida iniciada).



Esta página será el inicio del videojuego, aquí si tenemos un personaje creado.

Encontraremos los siguientes botones.

“Continuar partida”: Continuaremos la partida comenzada, tendrás guardados todos tus cambios del anterior.

“Nueva partida”: Crearemos un nuevo personaje, pero se sobrescribirán los cambios, es decir, perderás tu anterior progreso.

“Eliminar datos”: Eliminarás la anterior partida con todos sus datos y progresos.

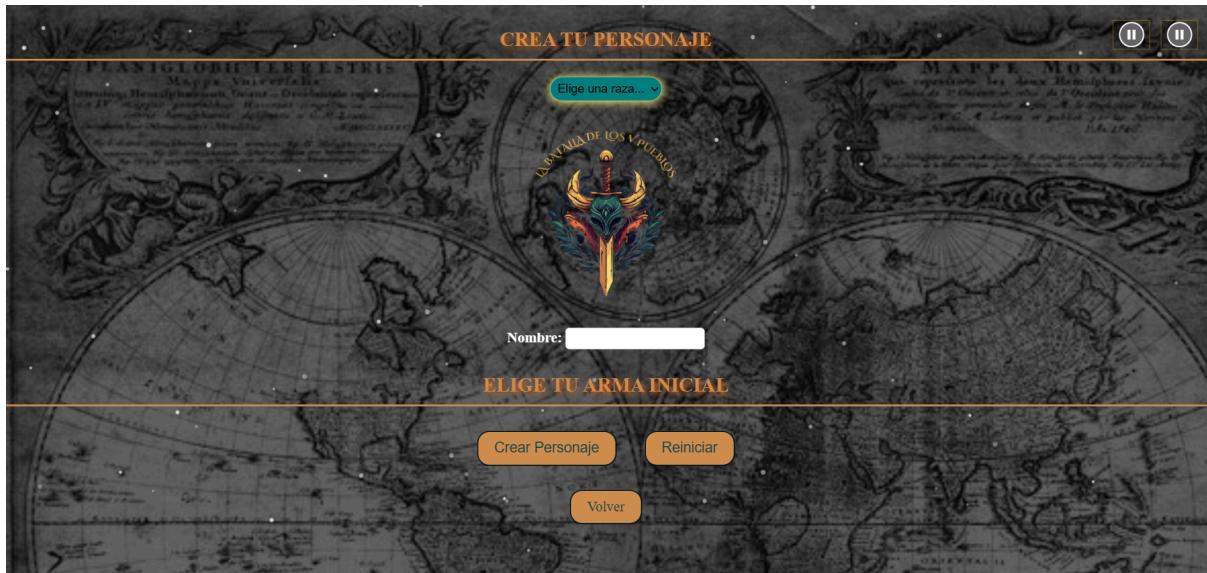
“Repositorio”: Te enviará al repositorio donde se encuentra el código del videojuego en GitHub.

También encontrarás los botones de sonido, arriba a la derecha, con ellos puedes activar o desactivar los botones de la música en general y de los efectos sobre los botones. Estos serán comunes en todas las páginas.

El botón izquierdo hace referencia a los efectos y el botón izquierdo hace referencia a la música ambiental. Estos sonidos se mantendrán reproducidos o silenciados durante la sesión en el navegador.

CREADOR DE PERSONAJE

Página inicial de creador de personaje.



Esta es la página de creador de personaje.

En ella deberás elegir la raza que más te guste. Podrás elegir entre Humano, Orgo, Mago, Enano y Elfo.

Los personajes pueden tener daño físico(Humano, orco y enanos) o daño mágico (Elfos y magos).



Posteriormente deberás introducir el nombre que elijas para tu personaje. Te encontrarás abierto debajo dos armas iniciales gratuitas que puedes elegir para tu personaje. Elige la que tú prefieras, siempre leyendo antes las características de éstas.

“Crear personaje”: Creará el personaje con los datos introducidos.

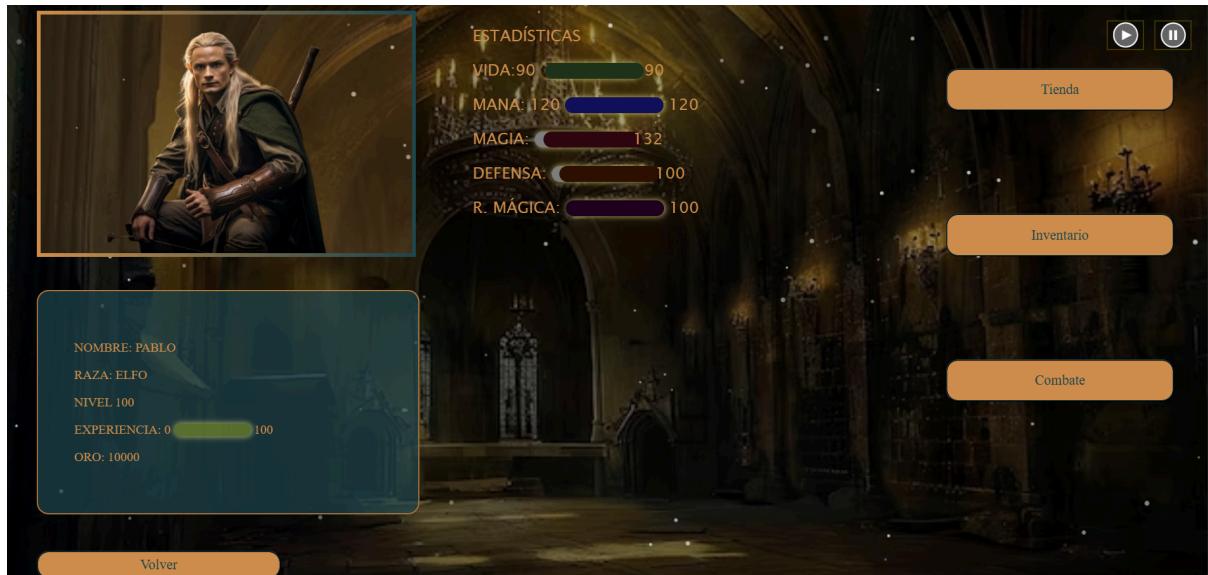
“Reiniciar”: Eliminará lo introducido y comenzará de cero.

“Volver”: Vuelve a la página inicial.



LOBBY

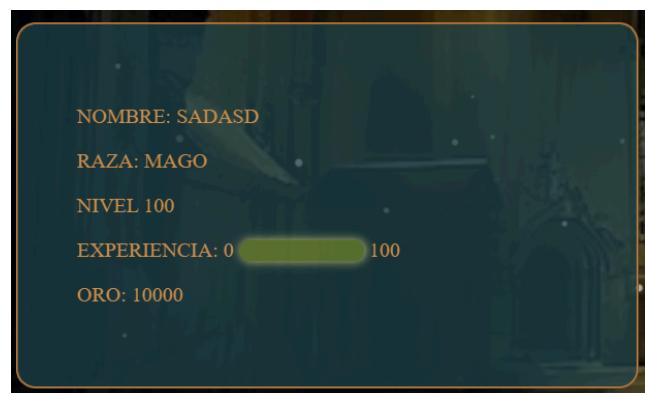
Página del lobby.



Es la página desde donde podremos interactuar con las diferentes opciones del videojuego. En ella podemos encontrar tanto las características del personaje, como sus estadísticas. Se podrá controlar el oro disponible y la experiencia.

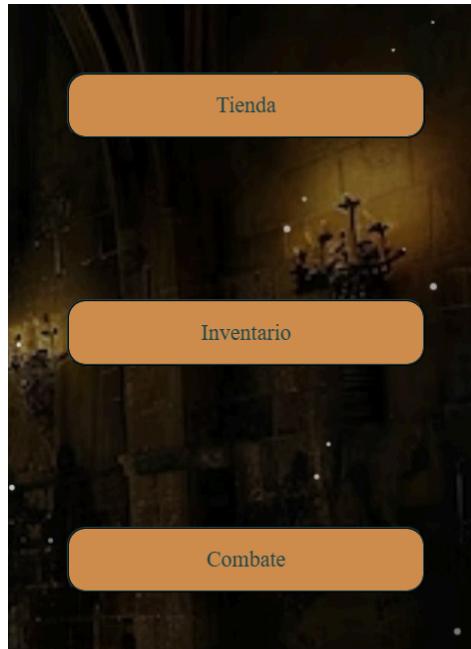
Estadísticas:

Conjunto de estadísticas del personaje, son vida, maná, magia o ataque, defensa y resistencia mágica.



Características, experiencia y oro:
Características del personaje.
Nombre, tipo de raza, nivel, y oro
disponible.

Imagen de nuestro personaje.

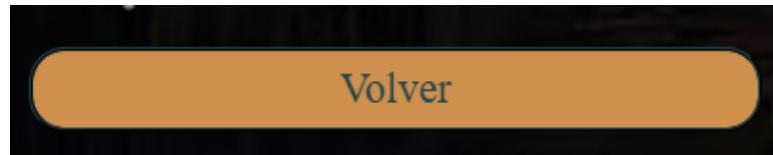


“Tienda”: Nos llevará a la tienda donde podremos comprar elementos y mejoras para nuestro personaje.

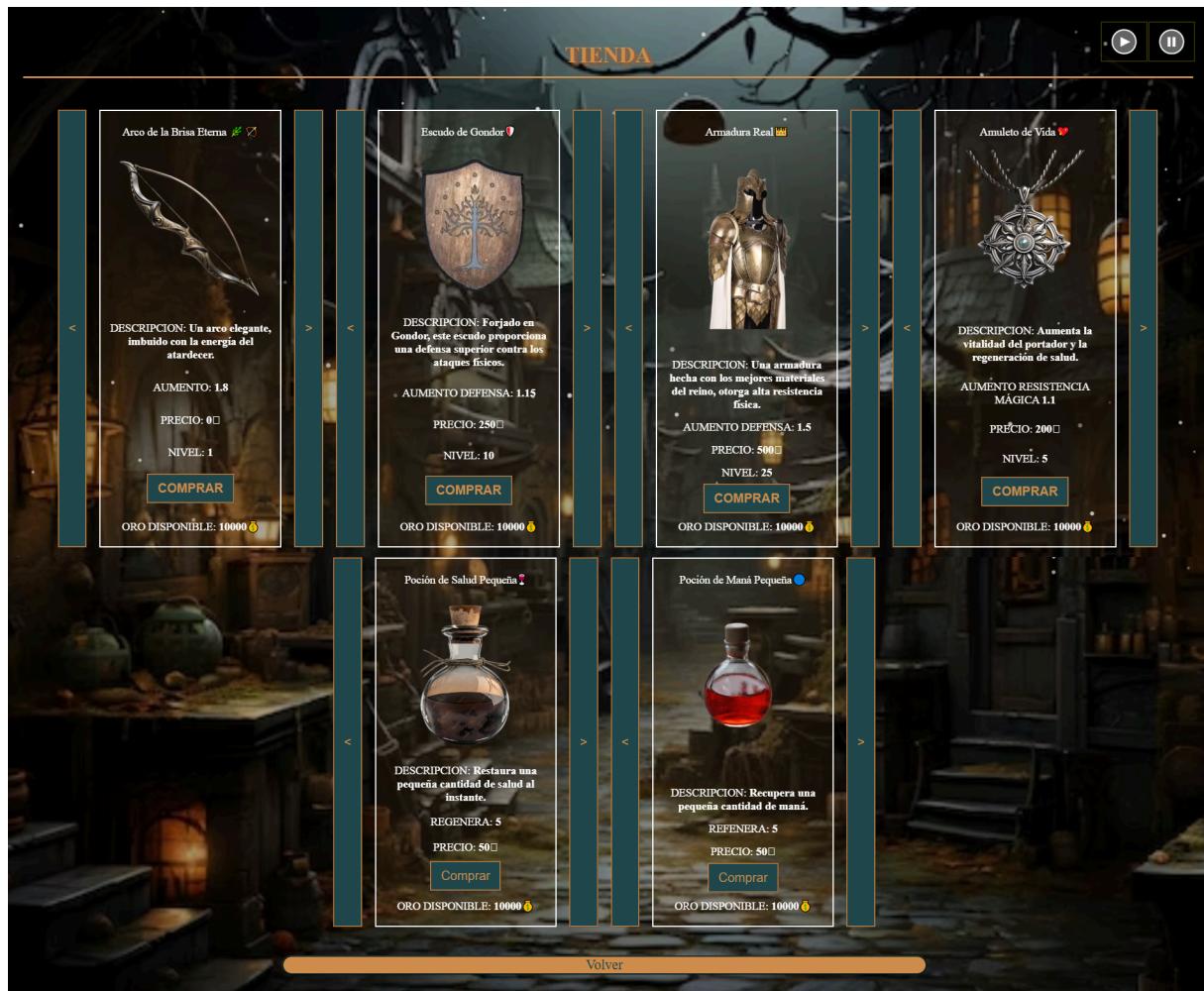
“Inventario”: En el inventario encontraremos los elementos de los que disponemos.

“Combate”: Entraremos en una lucha contra un enemigo.

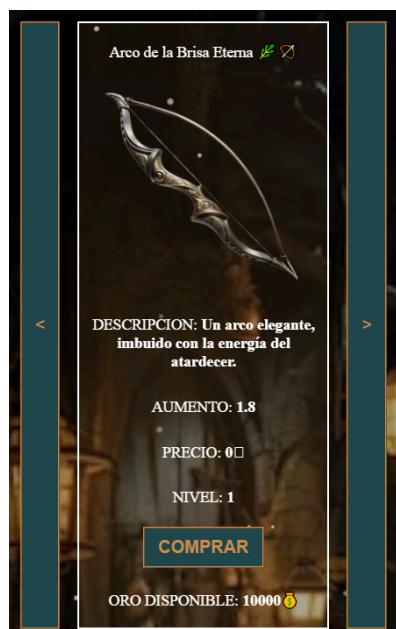
“Volver”: Volvemos a la pantalla de inicio



TIENDA



Esta es la tienda, en ella podemos encontrar las opciones que puede encontrar el personaje para comprar y mejorar sus estadísticas o utilidades.



Armas: En ella encontraremos las armas a las que cada raza puede acceder. Cada raza accederá a un conjunto de armas diferente.

En ellas encontraremos una breve descripción. El aumento de daño o magia que nos ofrece. El precio que tiene y el nivel necesario del personaje para poder comprarla.

El botón “Comprar” lo añadirá a nuestro inventario en caso de que podamos comprarlo.

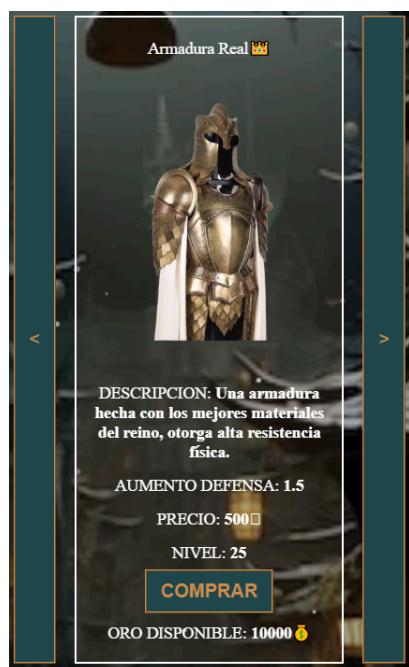
Abajo del todo tenemos el oro disponible que tenemos para poder hacer las compras.

Escudos: Aquí contamos con los escudos. Al igual que las armas, cada raza puede optar a diferentes.

En ella se indica una breve descripción del escudo. El aumento de defensa que ofrece a nuestro personaje. El precio que tiene y el nivel necesario del personaje para poder comprarla.

El botón “Comprar” lo añadirá a nuestro inventario en caso de que podamos comprarlo.

Abajo del todo tenemos el oro disponible que tenemos para poder hacer las compras.



Armaduras: Aquí contamos con las armaduras. Al igual que los anteriores, cada raza puede optar a diferentes.

En ella se indica una breve descripción de la armadura. El aumento de defensa que ofrece a nuestro personaje. El precio que tiene y el nivel necesario del personaje para poder comprarla.

El botón “Comprar” lo añadirá a nuestro inventario en caso de que podamos comprarlo.

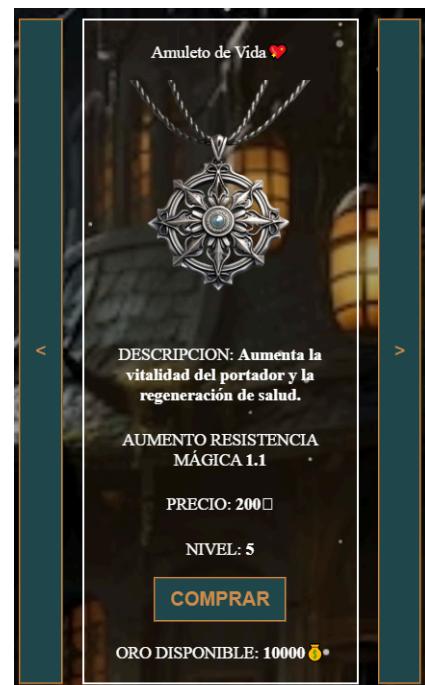
Abajo del todo tenemos el oro disponible que tenemos para poder hacer las compras.

Amuletos: Aquí contamos con los amuletos. Al igual que los anteriores, cada raza puede optar a diferentes.

En ella se indica una breve descripción del amuleto. El aumento de resistencia mágica que ofrece a nuestro personaje. El precio que tiene y el nivel necesario del personaje para poder comprarla.

El botón “Comprar” lo añadirá a nuestro inventario en caso de que podamos comprarlo.

Abajo del todo tenemos el oro disponible que tenemos para poder hacer las compras.



Las pociones pueden ser utilizadas durante el combate, lo que puede tener una ventaja especial para el personaje. Puede determinar el resultado de la lucha.

El botón de comprar la añadirá al inventario.

Como las anteriores, indica en la parte inferior el oro del que disponemos.

Pociones: Hay dos tipos de pociones, de mana y de vida. También hay diferentes tamaños, cuanto más grande más regenera al personaje.

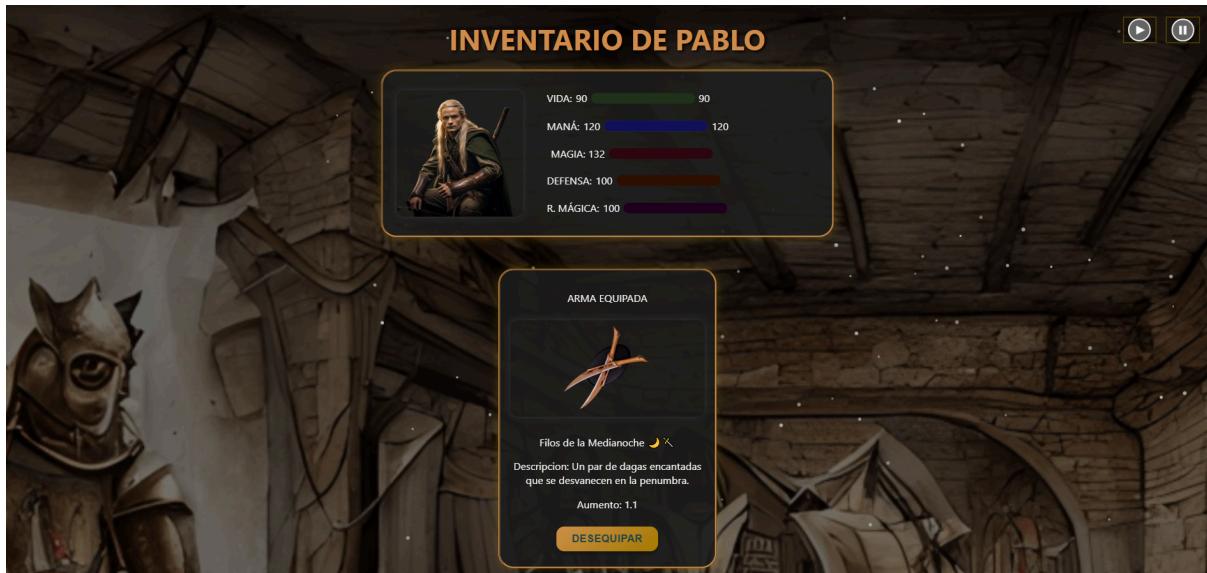
Se hace una breve descripción del elemento.

Se indica la regeneración que ofrece.

El precio que tiene cada una.

INVENTARIO

Imagen del inventario principal

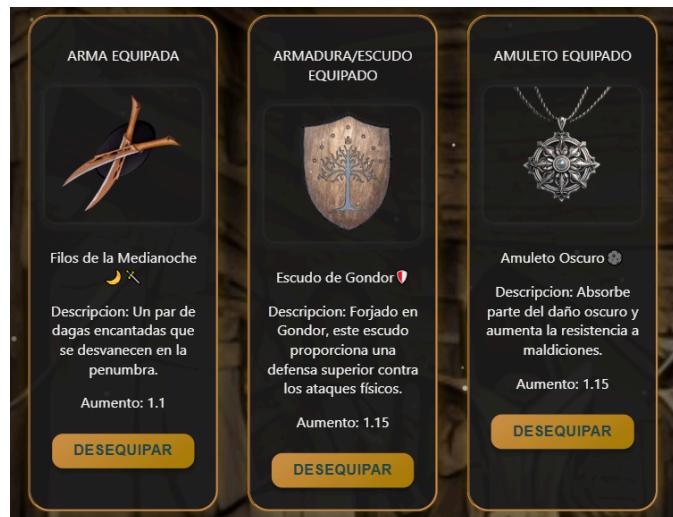


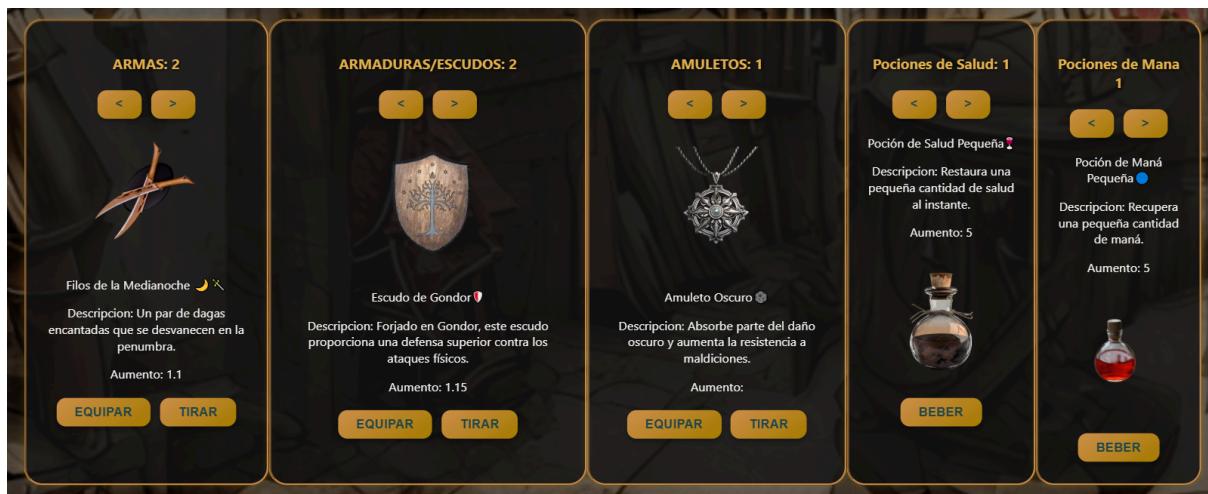
En el inventario podemos encontrar los elementos que tenemos comprados y equipados. Para ello existe la funcionalidad, más abajo para equiparlos. Se verán a continuación.



Estadísticas: En las estadísticas se mostrarán las actuales del personaje y una vez que se equipen los objetos y se vean afectadas por mejoras se actualizarán.

Elementos equipados: Aquí se mostrarán los elementos equipados del personaje. Con el nombre, descripción y aumento que ofrecen.





Más abajo encontramos esta sección, donde aparecen los elementos disponibles. En esta opción también se pueden tomar pociones para que el personaje empiece con la salud y el maná al máximo posible.



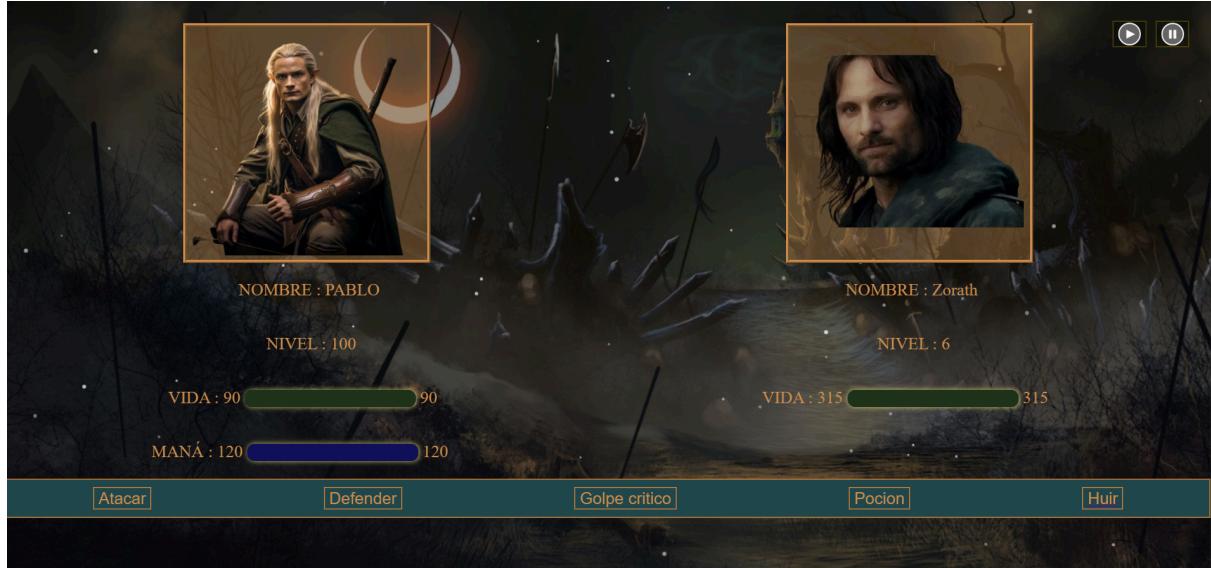
“Guardar”: Una vez realizados los cambios, debemos darle a guardar. Por el contrario, no se aplicarán los cambios al personaje.

“Desequipar todo”: Desequipa todos los elementos equipados del personaje.

“Volver”: Vuelve al Lobby.

COMBATE

Página del combate



Esta es la página del combate, donde se desarrollará la lucha entre el personaje, situado a la izquierda y el enemigo, situado a la derecha.



“Imagen”: Aparece la imagen del personaje.

“Personaje”: Aparece el nombre del personaje.

“Nivel”: Aparece el nivel del personaje.

“Vida”: Vida del personaje, irá bajando cuando vaya recibiendo daño.

“Maná”: Maná del personaje, irá bajando cuando vaya utilizando la opción de ataque crítico.

“Imagen”: Aparece la imagen del enemigo.

“Enemigo”: Aparece el nombre del enemigo

“Nivel”: Aparece el nivel del enemigo.

“Vida”: Vida del enemigo, irá bajando cuando vaya recibiendo daño.



Las funcionalidades son las siguientes:

“Atacar”: Atacará al enemigo con un golpe básico.

“Defender”: Activará la defensa, lo que provocará que durante tres turnos, la defensa del personaje sea superior. Solo se puede usar una vez por combate.

“Golpe Crítico”: Lanzará un golpe potenciado al enemigo, pero perderá maná.

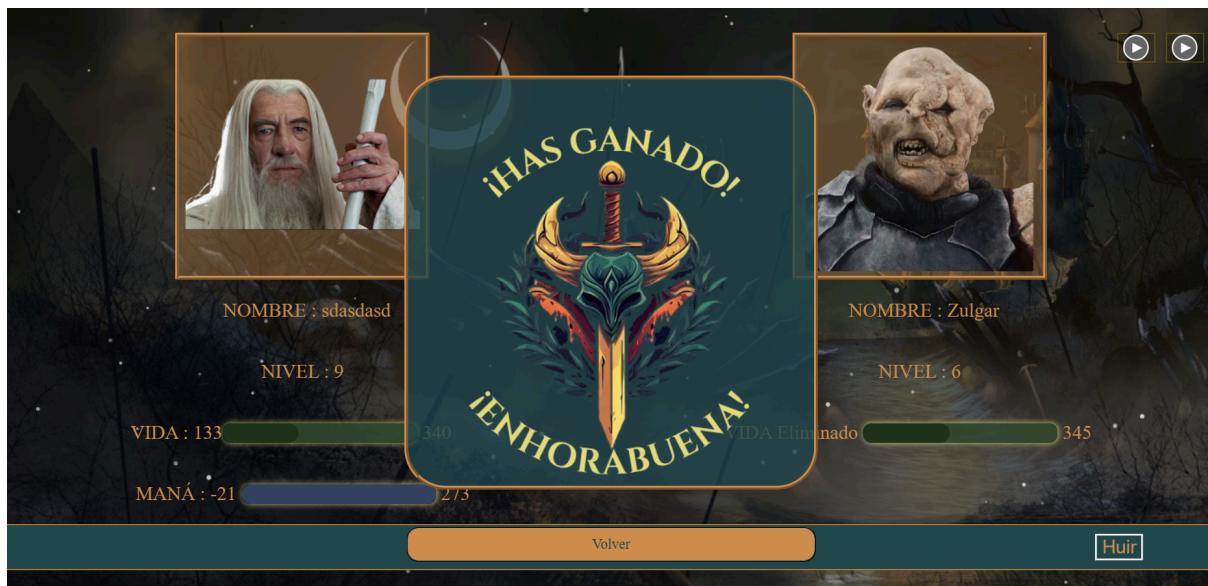
“Poción”: Una vez se pulse el botón, se abrirá un menú con las diferentes paciones. Podrás tomar las que tengas disponibles, de lo contrario, el juego te avisará de que no quedan más paciones. Las de vida aumentarán la vida del personaje durante el combate y el mismo efecto surgirá con las de maná.



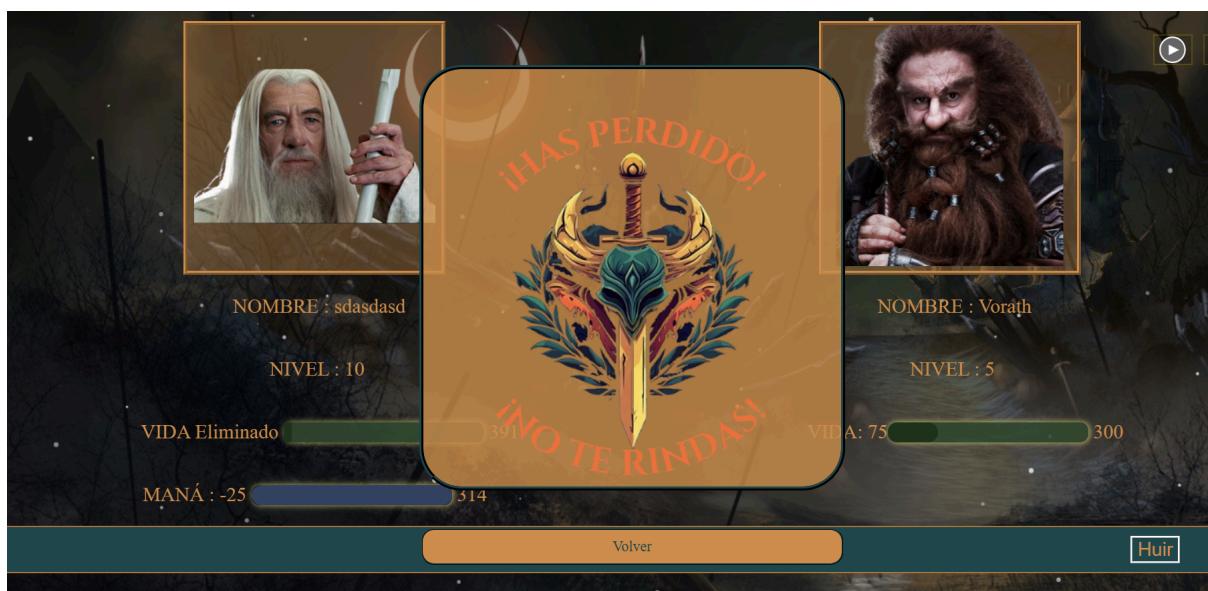
“Huir”: Te retirarás del combate, no perderás vida para el próximo ni maná, pero no conseguirás experiencia ni oro.

En combate, una vez que este termine, aparecerá una ventana emergente, contendrá victoria (Si has ganado) o derrota (Si has perdido).

Victoria



Derrota



AMPLIACIONES

Las ampliaciones utilizadas en el videojuego son:

- **Fondo dinámico con Canva:** Los fondos tienen un efecto polvo que se mueve por la pantalla. Apalabrado 1 punto con el profesor. 😊
- **Límite del inventario:** El inventario está limitado, no por peso, sino por cantidad de objetos. Permite:
 - Armas: 7.
 - Armaduras/Escudos: 4.
 - Amuletos: 4.
 - Pociones de vida: 7.
 - Pociones de maná: 7.
- **Incluir armaduras:** Se incluye el uso de armadura, escudos y amuletos. Cada uno tiene diferentes características que están explicadas dentro del videojuego, como aumentar la resistencia mágica o la armadura. Para obtener estos objetos el usuario debe comprarlos en la tienda y equiparlos en el inventario.
- **Acciones adicionales en el combate:** En el combate están disponibles acciones como tomar pociones, que aumentarán la vida y el maná del personaje. Habilidad especial que es el golpe crítico, que se podrá utilizar mientras que el personaje tenga el maná suficiente y esquivar o bloquear ataques que está metido como un botón de defensa, que no bloquea porque nos parecía poco apropiado para el combate pero si sube la resistencia del personaje durante 3 turnos, pero solo puede ser utilizado una vez por combate.
- **Retroalimentación visual & sonora del combate:** Están incluidos efectos de sonido, como una música ambiental y efectos cuando se pulsan los botones. Además de su persistencia en la sesión del juego y las opciones de silenciar tanto efectos como música.
- **Combate contra varios enemigos:** Nunca es el mismo enemigo, sino que se crean aleatoriamente en proporción al nivel del personaje.