

Manual de uso Para el Jugador

David Ibáñez Moya
Iñaki Hidalgo Toca
Mykhailo Yakyma

Índice

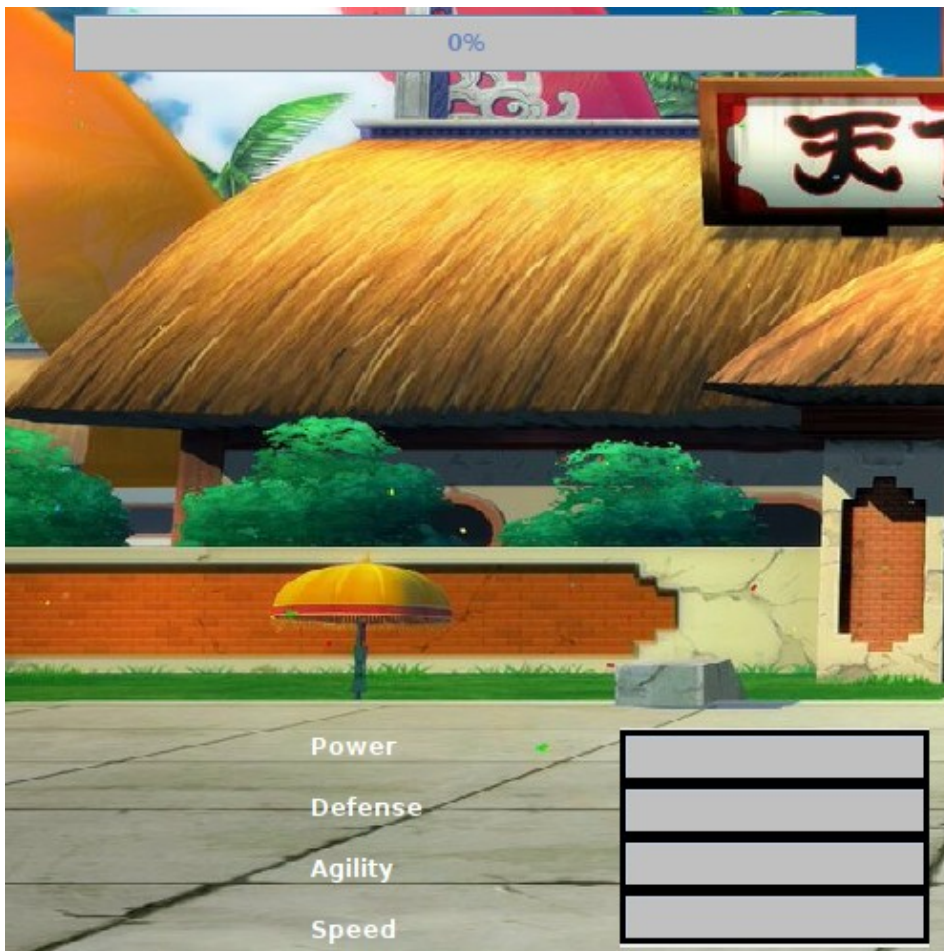
1.En que consiste el juego?	3
2.Como se juega?	3
2.1 Objetivo	4
2.2 Combate	4
2.2.1 Personajes	5
2.2.2 Armas	5
2.2.3 Estadísticas	6
2.3 Puntuaciones	6
3.Glosario de personajes y armas	8
4. Ejemplo Batalla	21
5.Otros	25
5.1. Errores	25
5.2 Contacto soporte	26

1.En que consiste el juego?

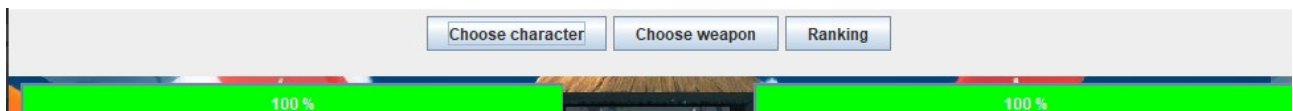
Este juego consiste entre una pelea de razas, hay diferentes razas las cuales se van a ir peleando entre ellas, la gracia es que tu personaje consiga eliminar al adversario antes que el a ti. Existen unos atributos los cuales permitirán diferenciar cada raza, y también diferente armamento el cual se podrá usar.

2.Como se juega?

Al abrir el juego te encontraras un menú de inicio el cual te permitira empezar a jugar, para eso primero tendrás que elegir a tu personaje y también registrarte como usuario y poner tu nombre. Una vez elegido va a empezar la pelea.

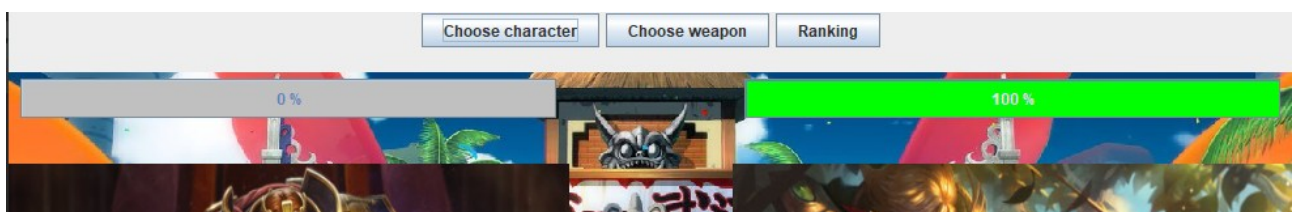


Para empezar ya a golpearse, van a necesitar armarse y elegir un arma acorde a la clase del guerrero.



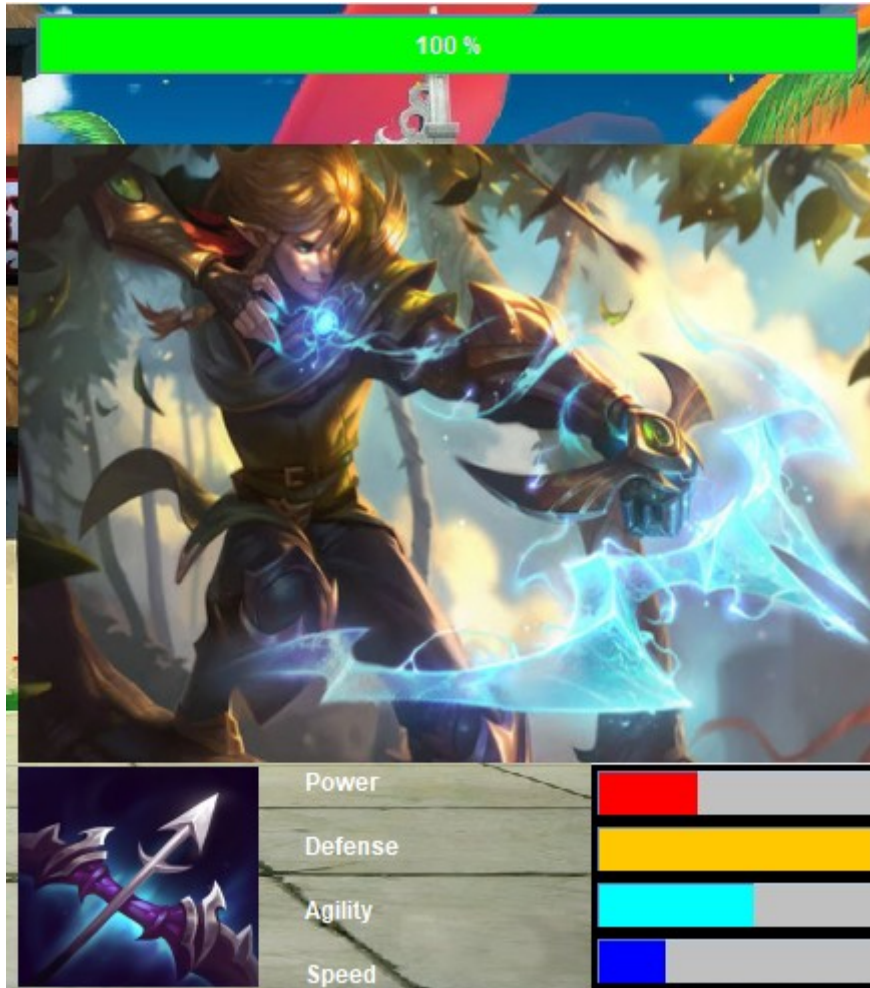
2.1 Objetivo

El objetivo es sencillo, eliminar al oponente antes que el a ti, e ir recaudando puntos para intentar llegar al ranking. Para eso la barra de vida del oponente tendrá que llegar al 0%.



2.2 Combate

Como ya hemos mencionado habrán 2 personajes, los cuales finalmente se verán de este manera:



En la parte superior veremos la barra de vida la cual sera proporcional para cada personaje.

Luego la imagen con la que podremos identificar al personaje.

Abajo de este tendremos un recuadro en el apartado izquierda en el que veremos el arma que lleva. Y luego las diversas estadísticas del personaje.

2.2.1 Personajes

Se distinguen principalmente 3 razas diferentes: Enano, Humano y Elfo

Los Enanos se caracterizan por ser unos personajes con estadísticas de combates, lentas y resistentes, un enano golpea muy fuerte pero al ir muy lento varias veces fallará el ataque.

Los Humanos son la clase mas equilibrada, siendo estos un balance entre daño, resistencia y otras características.

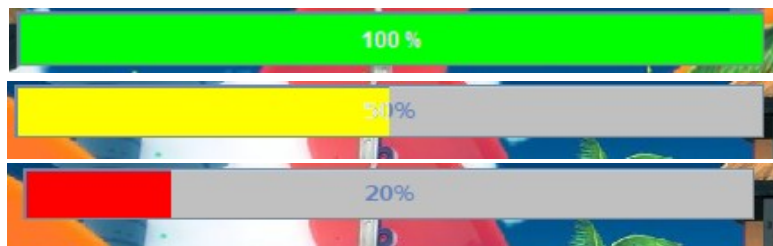
Los Duendes son personajes mas frágiles y no golpean tan fuerte, pero la mayoría de ataques que usan logran acertar al objetivo y son los mas rápidos y ágiles de todos.

2.2.2 Armas

Tenemos una colección diferente de armas, las cuales no van a ser aptas para todas las clases, y aportaran una mejora de las estadísticas para los guerreros.

Arma	Descripción	Raza que puede usarlo
Puñal	+4 velocidad	Todas las razas
Espada	+1 velocidad +1 fuerza	Todas las razas
Hacha	+3 fuerza	Humano y enano
Espada doble	+2 velocidad +2 fuerza	Humano y elfo
Cimitarra	+2 velocidad +1 fuerza	Humano y elfo
Daga	+3 velocidad	Humano y elfo
Katana	+3 velocidad +2 fuerza	Humano
Arco	+5 velocidad +1 fuerza	Elfo
Hacha mandoble	+5 fuerza	Enano

2.2.3 Estadísticas



Hemos mencionado ya las estadísticas y que estas tienen ciertos efectos, ahora vamos a enseñarlas todas y explicar el funcionamiento de estas.

Empezando por la más sencilla, la **vida**.

Un guerrero podrá luchar en combate mientras la vida sea positiva. Una vez termine ese guerrero no podrá luchar.

Seguidamente la **fuerza**, con la que calcularemos el daño que le haremos al objetivo, hay armas que pueden modificar la fuerza, por lo cual podrá subir bastante.

Con la **defensa** haremos un calculo para lograr protegernos del ataque que nos hagan y mitigar el daño recibido.

La **agilidad** nos permitirá ser mas hábiles para esquivar los ataques que nos lancen y así evitar completamente el daño.

La **velocidad** es la estadística la cual decidirá primordialmente quien atacara antes en un turno, en caso de que 2 personajes compartan la misma velocidad entonces el personaje cuya agilidad sea mas alta atacara antes, en el caso de que estos 2 casos fueran iguales, entonces empezaría aleatoriamente uno.

Tabla de las estadísticas:

Raza	Puntos de vida	Fuerza	Defensa	Agilidad	Velocidad
Enanos	60	6	4	5	3
Humanos	50	5	3	6	5
Elfos	40	4	2	7	7

2.3 Puntuaciones

La puntuación que obtengamos al ganar la partida van a ser los puntos de vida restantes que nos queden. Estos puntos se van a ir acumulando hasta que perdamos un combate, o cambiemos de personaje. Luego se verán reflectados en el ranking.

3.Glosario de personajes y armas

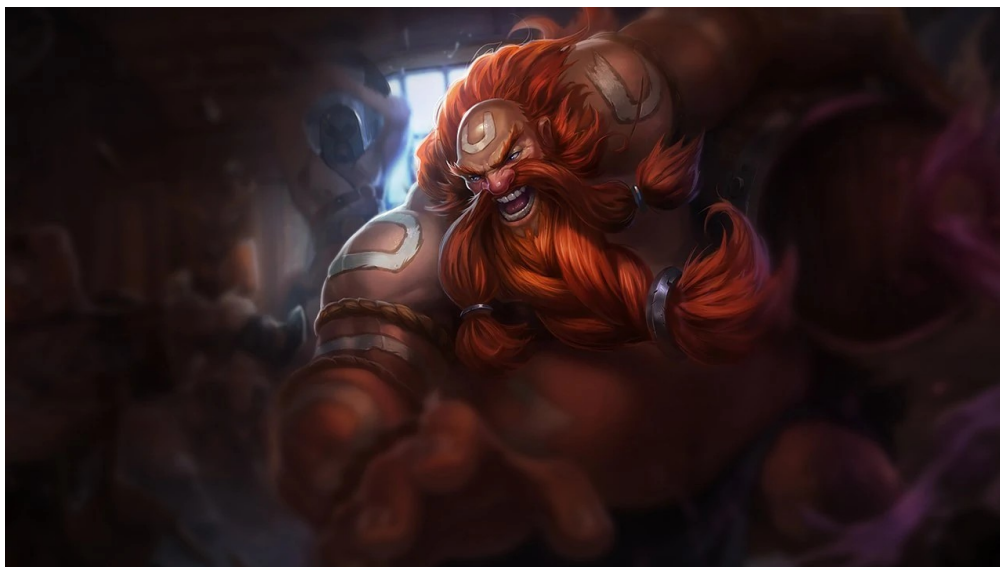
Aquí se pueden ver los diferentes guerreros y las armas.

Raza Enanos:

Ornn



Gragas



Poppy



Kazuma



Raza Humano:

Darius



Garen



Fiora



Sylas



Raza elfo:

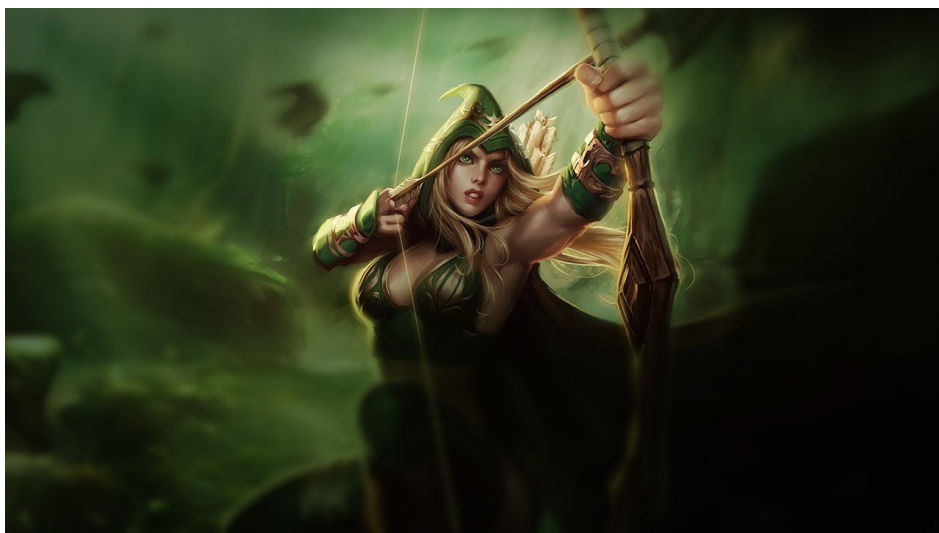
Ezreal



Talon



Ashe



Taric



Arma Daga:



Arma Hacha:



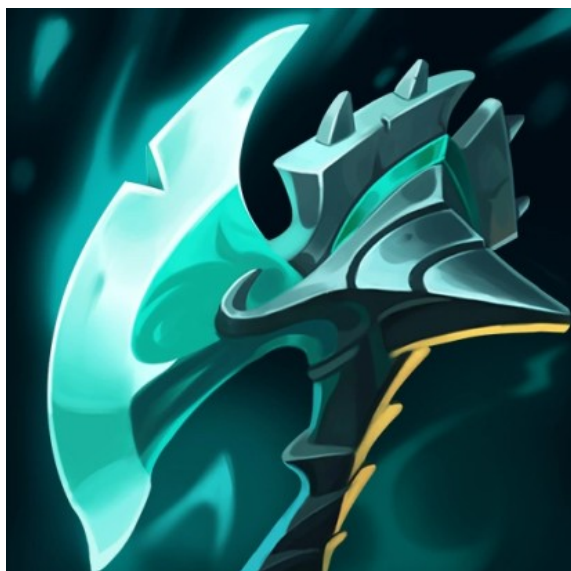
Arma Puñal:



Arma Espada:



Arma Hacha Mandoble:



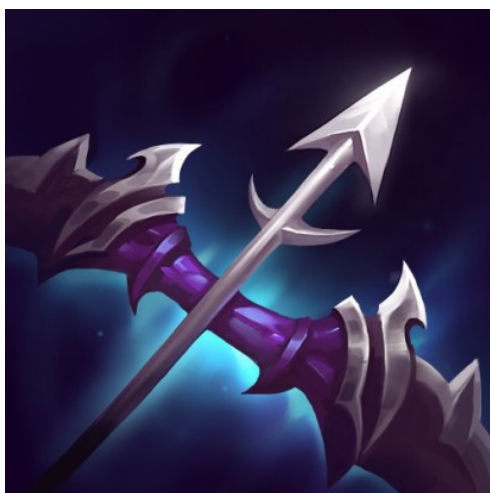
Arma Doble Espada:



Arma Cimitarra:



Arma Arco:

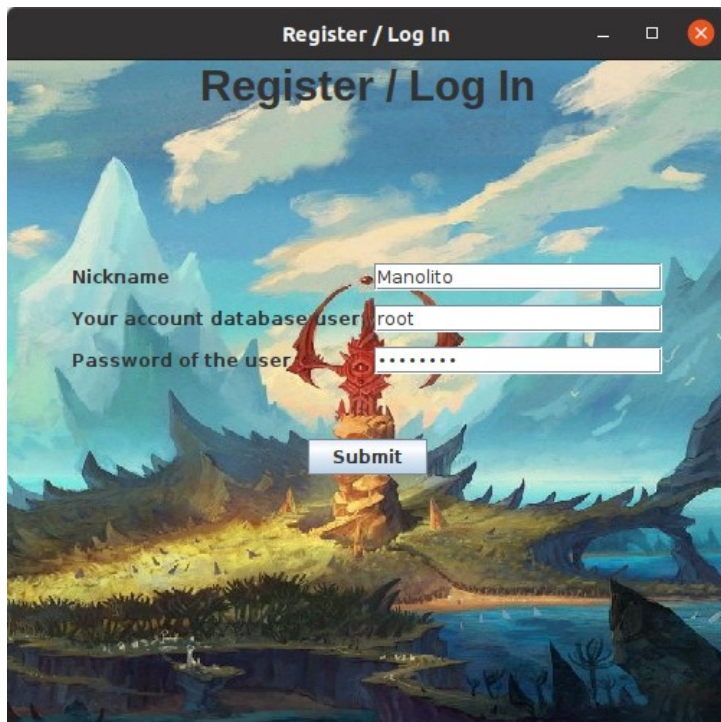


Arma Katana:



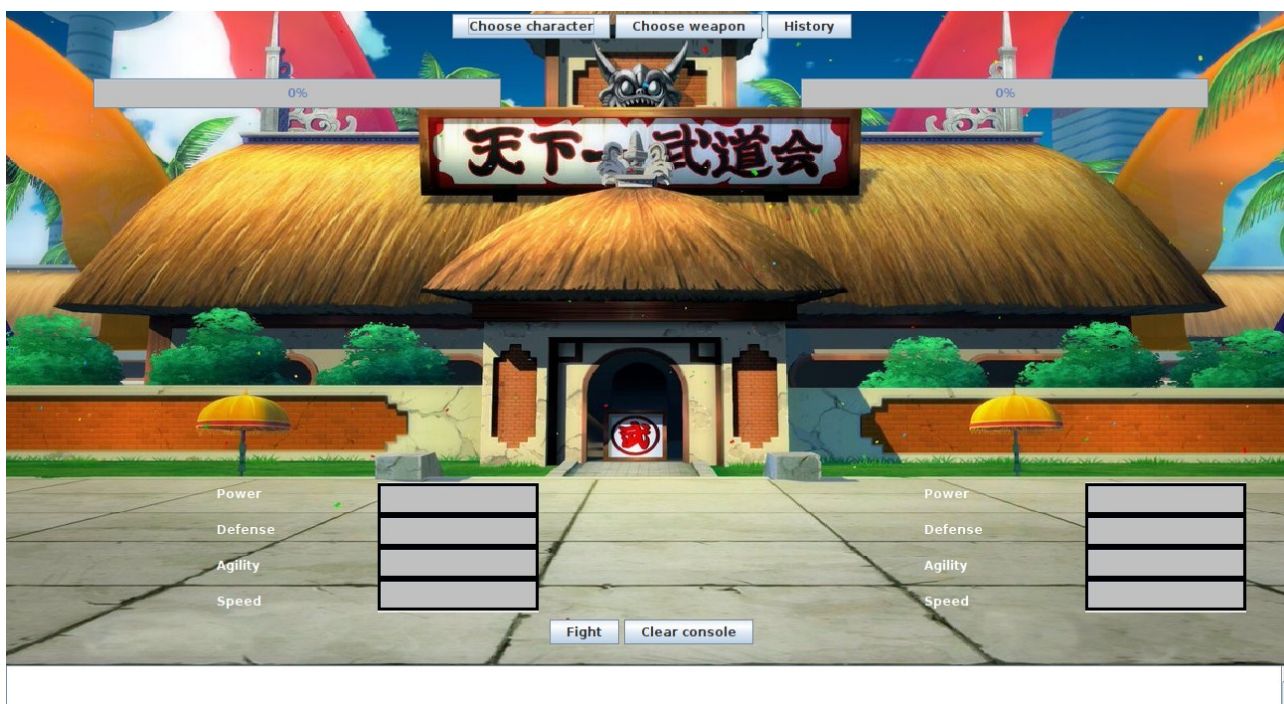
4. Ejemplo Batalla

Primeramente al realizar la batalla el usuario se tendrá que registrar.

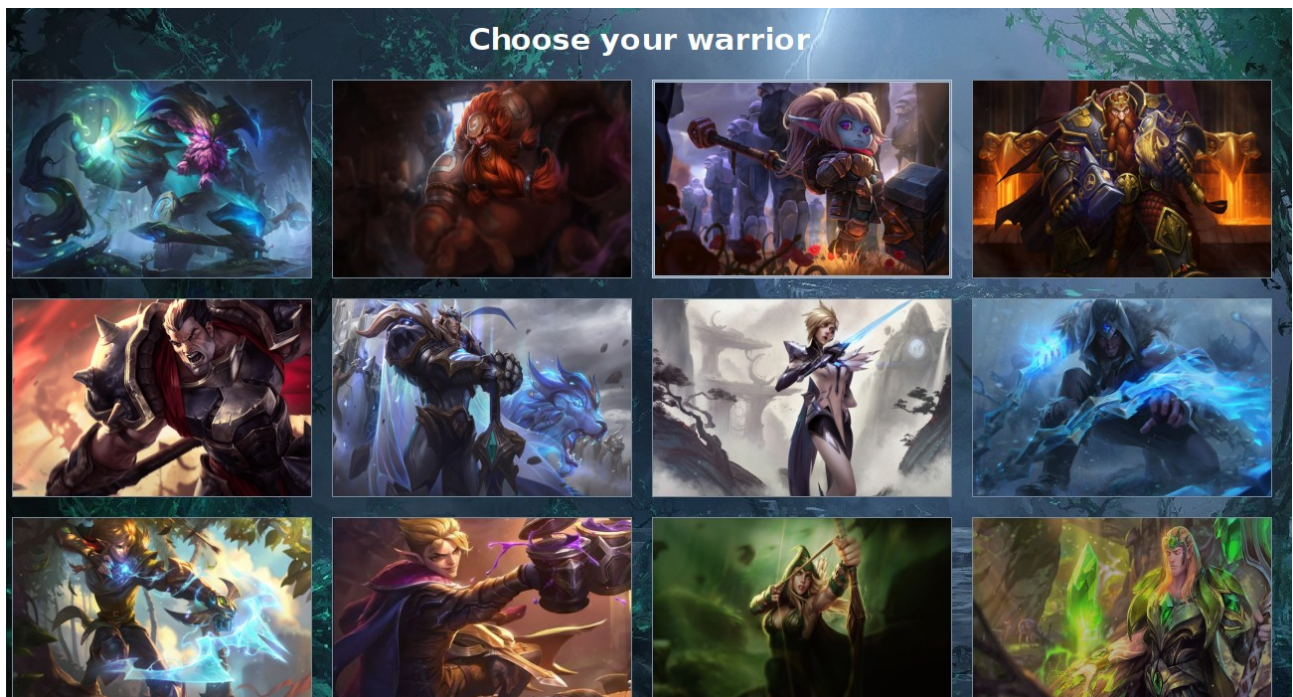


A screenshot of a web application window titled "Register / Log In". The window has a dark header bar with the title and standard window controls. The background is a colorful, stylized illustration of a mountainous landscape with a large, ornate red and gold structure in the center. The form contains three input fields: "Nickname" with the value "Manolito", "Your account database user" with the value "root", and "Password of the user" with masked characters ".....". A "Submit" button is located below the password field.

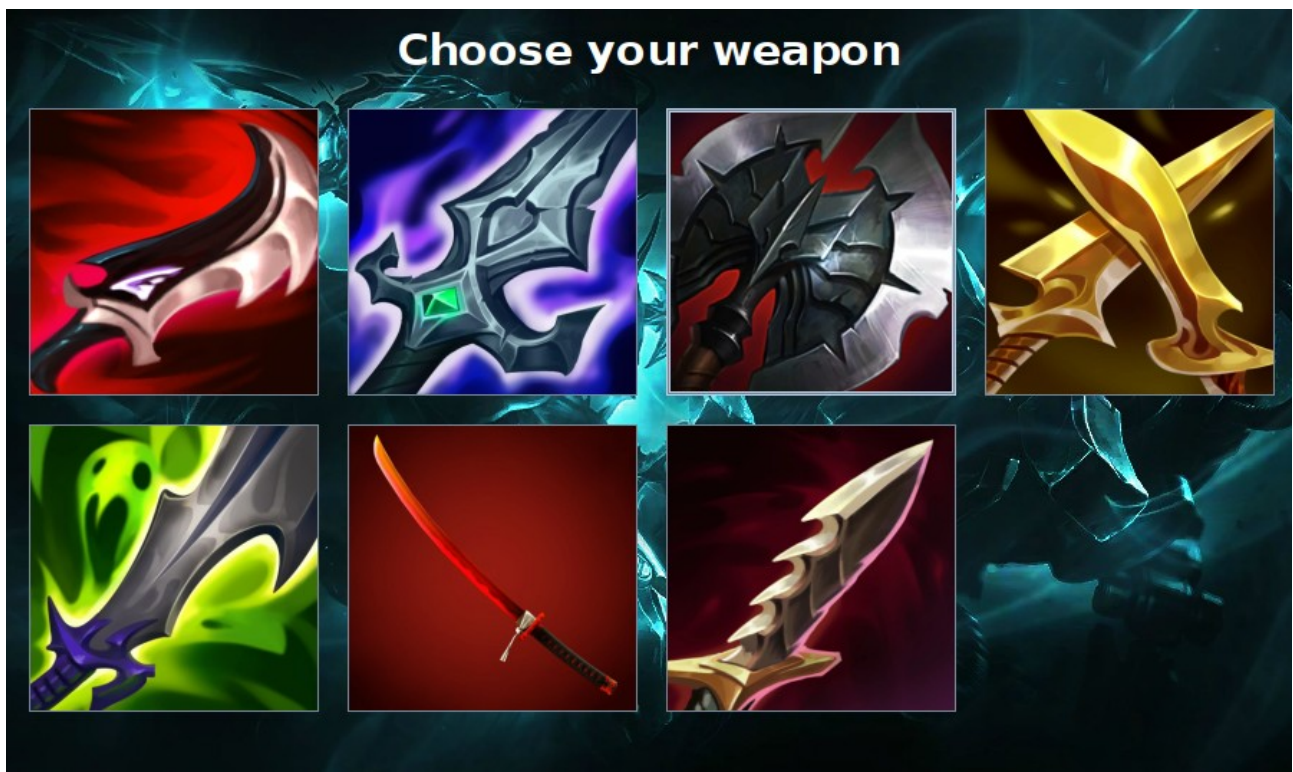
Veremos que seguidamente nos llevará al inicio del juego y no tendremos nada asignado.



Para empezar la pelea, el usuario deberá escoger un personaje mediante el botón “Choose Character”.



Una vez elija el guerrero, automaticamente ira a elegir el arma.



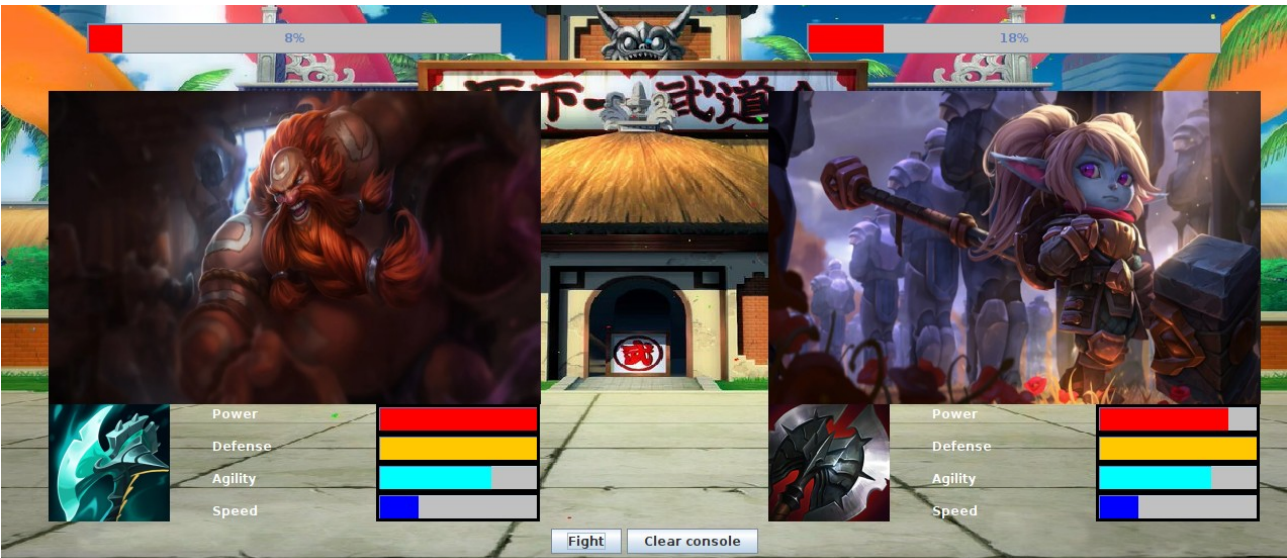
Automáticamente despues de generar nuestro guerrero, se generará el oponente rival de forma aleatoria. En el menú principal podremos ver el resultado.



Turn: 1
Gragas missed the attack

Turn: 2
Poppy dealt 5 damage

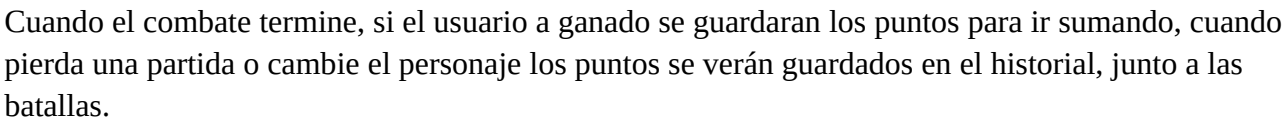
Podemos ver como se van atacando y se van a ir debilitando hasta que la vida llegue a 0.



Turn: 45
Gragas dealt 7 damage

Turn: 46
Poppy missed the attack

A medida que vayamos avanzando la barra de vida se ira bajando.

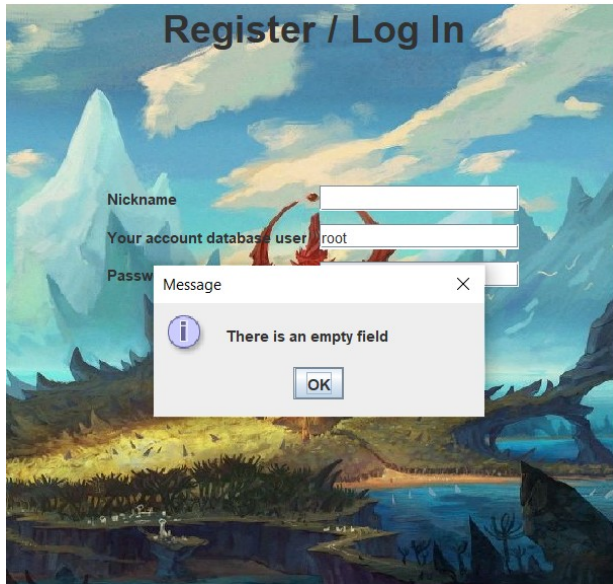
The screenshot shows a window titled "History". It has two tabs: "Ranking" and "Match History", with "Match History" being the active tab. Below the tabs is a table with five columns: "BattleID", "PlayerID", "WarriorID", "Warrior_...", and "Opponen...". The first row of the table contains the values "1", "2", "4", "9", and "7". There are also some numbers at the bottom of the columns: "3" under "BattleID", "3" under "PlayerID", and "3" under "WarriorID". The rest of the table area is empty. At the bottom of the window is a scrollbar.

5.Otros

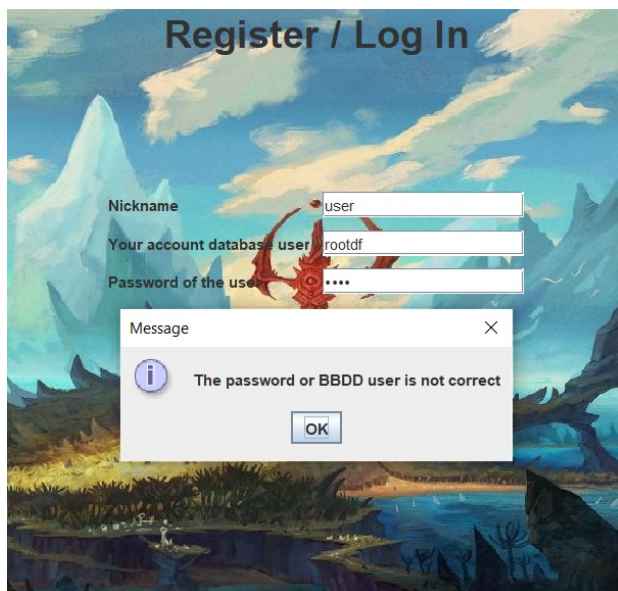
5.1. Errores

Errores que pueden ocurrir al intentar iniciar sesión:

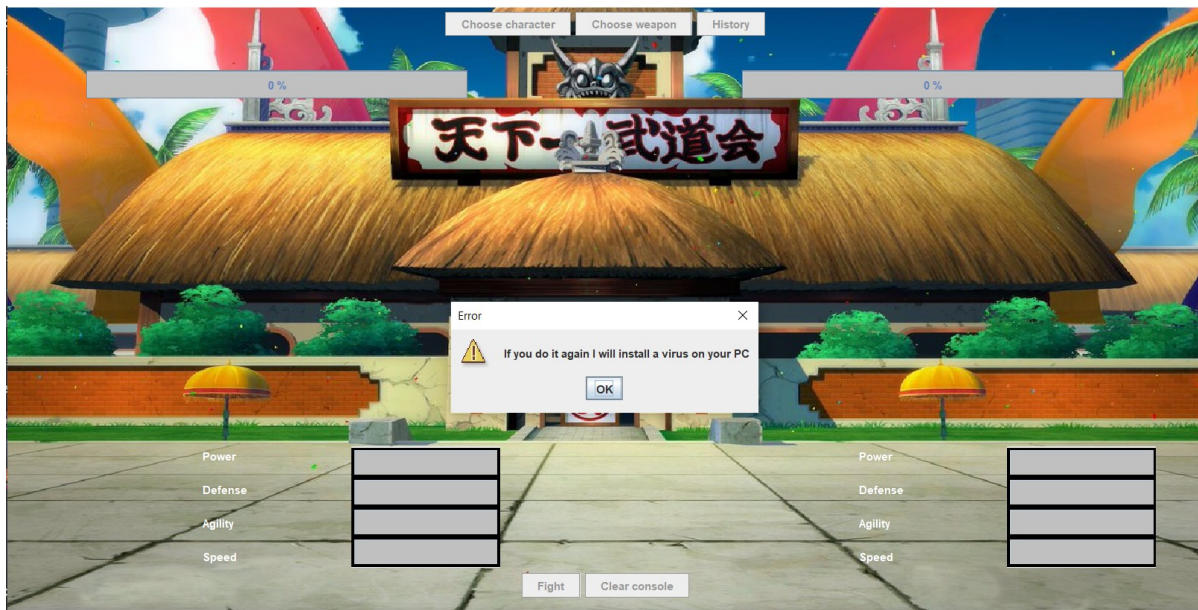
1. Introduces un campo vacío.



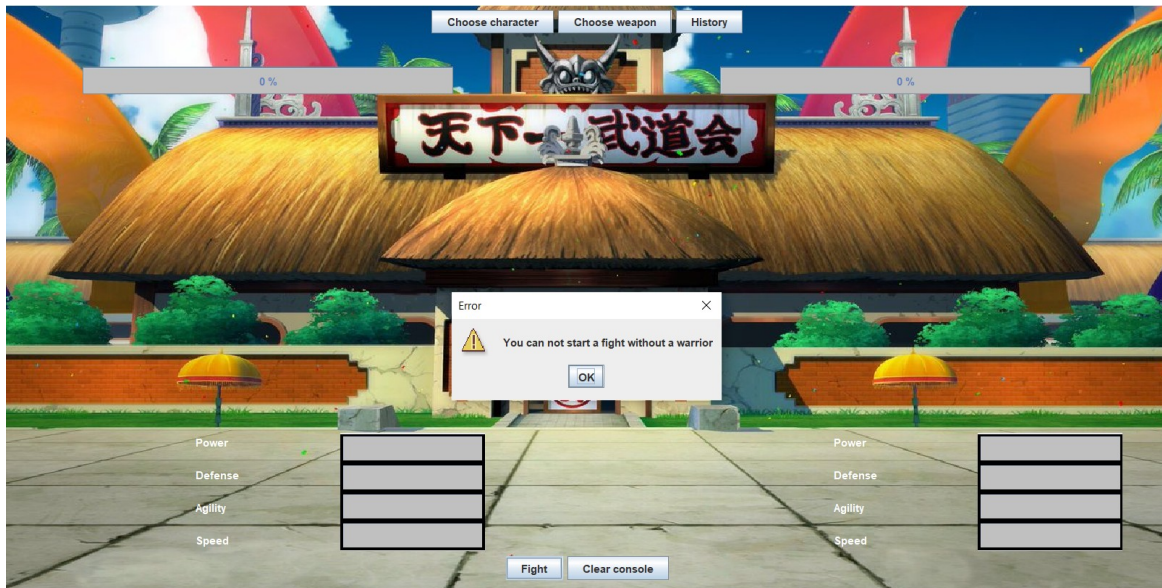
2.El usuario o contraseña no coinciden con el de la Base de Datos.



3.Intentas elegir un arma antes que el personaje.



4.No puedes empezar una pelea sin tener seleccionada un personaje y un rival.



5.2 Contacto soporte

Contacta con nosotros en uno de estos correos:

dibanezmoya.cf@iesesteveterradas.cat

ihidalgotoca.cf@iesesteveterradas.cat

myakyma.cf@iesesteveterradas.cat